



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA – UNEB**  
**DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS CAMPUS IX**  
**CURSO DE PEDAGOGIA**

**DAILZA SILVA DE OLIVEIRA**

**AS CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE PARA O PROCESSO**  
**ENSINO-APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**BARREIRAS – BA**

**2024**

**DAILZA SILVA DE OLIVEIRA**

**AS CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE PARA O PROCESSO  
ENSINO-APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia apresentada à Universidade do Estado da Bahia - Departamento de Ciências Humanas -Campus IX, como requisito parcial de avaliação da disciplina Tópicos Especiais de Educação na Contemporaneidade – TEC IV.

Orientadora: Professora Mestre Aline Teixeira de Matos

**BARREIRAS-BA**

**2024**

**Dailza Silva de Oliveira**

**AS CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO-  
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de conclusão de curso apresentado no dia 09/07/2024 pela comissão formada pelos seguintes  
professores

*Aline Teixeira de Matos*

Professora Ma. Aline Teixeira de Matos  
Universidade do Estado da Bahia-UNEB

*Neiva dos Santos Pereira*

Professora Ma. Neiva dos Santos Pereira  
Universidade do Estado da Bahia-UNEB

*Raquel Lima Besnosik*

Professora Ma. Raquel Lima Besnosik  
Universidade do Estado da Bahia-UNEB

**BARREIRAS – BA**

**2024**

A Deus, a quem amo, por ter me proporcionado a força e a coragem necessárias para que este sonho se tornasse realidade. Quero também expressar minha gratidão ao meu pai, Vitório, e ao meu irmão, Daniel.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, que me conduziu com determinação e força nesta jornada, não permitindo que desanimasse diante dos desafios enfrentados.

À minha família, que contribuiu de forma direta e indireta para que este momento acontecesse.

Agradeço também às minhas amigas e companheiras, Muriele e Uania, por compartilharmos momentos de alegria e aprendizado. O apoio delas foi fundamental.

Aos colegas do curso de Pedagogia, que acreditaram em mim e me acolheram nos trabalhos em grupo. Em especial, agradeço a Bruno Joaquim por me incentivar a concluir os últimos três componentes curriculares do semestre. Muito obrigada!

A todos os magníficos professores da Universidade do Estado da Bahia, pelas ricas contribuições para minha formação e pelos conhecimentos adquiridos. Agradeço pelo carinho, humildade e aprendizado proporcionados.

Ao Professor Darto Vicente, pela paciência em transmitir seus ensinamentos com dedicação e bom humor.

À minha orientadora, Professora Ma. Aline Teixeira de Matos, por todos os ensinamentos, pela excelente orientação e pela paciência. Suas contribuições foram imprescindíveis para o desenvolvimento desta pesquisa. Obrigada por acreditar em mim e no meu potencial.

“A brincadeira é uma linguagem infantil  
que mantém um vínculo essencial com  
aquilo que é o “não brincar.” RCNEI

## RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo geral analisar as contribuições da ludicidade para o processo ensino-aprendizagem na educação infantil. Trata-se de um estudo com abordagem qualitativa realizado em uma escola da rede municipal de Barreiras (BA), que oferta a Educação Infantil em tempo parcial. Os principais teóricos que fundamentaram a pesquisa foram Almeida (1999), Bertoldo e Ruchel (2011) e Vygotsky (1991) entre outros. Os dados foram coletados a partir da entrevista com três docentes e observação do cotidiano da sala de aula, utilizando como método a análise de conteúdo de Bardin (2016). Os resultados revelam que a ludicidade é uma ferramenta eficaz no desenvolvimento das crianças, contribuindo para um aprendizado mais significativo e prazeroso. Desse modo, pode-se afirmar que as práticas lúdicas, incluindo jogos e brincadeiras, são essenciais para o processo de ensino-aprendizagem na educação infantil.

**Palavras-chave:** ludicidade; ensino-aprendizagem; educação infantil; crianças.

## ABSTRACT

This research has the general objective of analyze the contributions of playfulness to the teaching-learning process in early childhood education. This is a study with a qualitative approach carried out in a municipal school in Barreiras (BA), which offers part-time Early Childhood Education. The main theorists who supported the research were Almeida (1999), Bertoldo and Ruchel (2011) and Vygotsky (1991), among others. Data were collected from interviews with three teachers and observation of everyday classroom life, using Bardin's content analysis (2016) as a method. The results reveal that playfulness is an effective tool in children's development, contributing to more meaningful and enjoyable learning. Therefore, it can be stated that playful practices, including games and games, are essential for the teaching-learning process in early childhood education.

**Keywords:** playfulness; teaching-learning; child education; children.

## LISTA DE QUADROS

Gráfico 1.....	27
Gráfico 2.....	28
Gráfico 3.....	28
Gráfico 4.....	29

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>13</b>
<b>1. REVISÃO DA LITERATURA.....</b>	<b>13</b>
1.1 A EDUCAÇÃO INFANTIL E A LUDICIDADE.....	13
1.2 A AFETIVIDADE E LUDICIDADE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM.....	18
1.3 A LUDICIDADE E O PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	21
1.4 A RELAÇÃO PROFESSOR/ALUNO MEDIADO PELA LUDICIDADE.....	22
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>24</b>
<b>2. METODOLOGIA DA PESQUISA.....</b>	<b>24</b>
2.1 PESQUISA DE ABORDAGEM QUALITATIVA DO TIPO ESTUDO DE CAMPO.....	24
2.2 CONTEXTOS DA INVESTIGAÇÃO.....	24
2.2.1 PARTICIPANTES DA PESQUISA.....	25
2.3 INSTRUMENTOS E PROCEDIMENTOS DA PESQUISA.....	25
2.4 ORGANIZAÇÃO E ANÁLISE DE DADOS.....	26
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>27</b>
<b>3. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....</b>	<b>27</b>
3.1 PERFIL DOS PROFESSORES PESQUISADOS.....	27
3.2 A CONCEPÇÃO DE LUDICIDADE DOS PROFESSORES DA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	28
3.3 AS PRÁTICAS DA LUDICIDADE A PARTIR DO USO DE JOGOS, BRINCADEIRAS E RECURSOS TECNOLÓGICOS NA SALA DE AULA.....	30
3.4 AS ATIVIDADES E O PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	31
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>34</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>36</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>38</b>

## INTRODUÇÃO

O lúdico está relacionado aos jogos e brincadeiras, sendo uma presença constante no cotidiano escolar, especialmente, na educação infantil contribuindo de forma significativa para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança. Através de atividades lúdicas, as crianças têm a oportunidade de explorar, experimentar e descobrir o mundo ao seu redor de maneira natural e envolvente.

Nesse sentido, as brincadeiras e os jogos podem contribuir com o processo de aprendizagem das crianças, auxiliando-as no seu processo de desenvolvimento na interação com os pares. Essas atividades ajudam a desenvolver o processo cognitivo e psicomotor do indivíduo, melhorando os movimentos do corpo, a noção de espaço, a coordenação motora, o equilíbrio e também os ritmos. Assim, o lúdico pode potencializar o desenvolvimento das áreas cognitiva, física, emocional, social e cultural.

Desse modo, ele desempenha um papel relevante na garantia do direito de aprender previsto pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), porque possibilita conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer, contribuindo para a cooperação entre os pares, a empatia, o respeito às diferenças e às normas. Por isso, sua importância no contexto da sala de aula se reflete na prática pedagógica do professor, sendo este um dos meios para sua efetivação.

O nosso interesse em pesquisar sobre essa temática surgiu durante a formação em Pedagogia e no entendimento de como o lúdico é importante para o desenvolvimento das crianças em seus primeiros anos de vida. A essa motivação se acrescenta à atuação como estagiária na educação infantil, durante a graduação, ao observar o entusiasmo das crianças pelas brincadeiras e o quanto estas podem proporcionar aprendizagens significativas.

Nesse cenário, escolhemos para realização desta pesquisa uma unidade escolar da rede municipal de educação de Barreiras (BA), que oferta educação infantil para crianças de 4 e 5 anos, em tempo parcial, partindo da seguinte problematização: *Quais as contribuições da ludicidade para o processo ensino-aprendizagem na educação infantil?*. Assim, entendemos que o lúdico é uma ferramenta indispensável no processo de ensino-aprendizagem nessa etapa, pois cabe à escola promover atividades lúdicas por meio de brinquedos, jogos e brincadeiras para o desenvolvimento integral da criança.

O objetivo geral consiste em analisar as contribuições da ludicidade para o processo ensino-aprendizagem na educação infantil. Para isso, os objetivos específicos são: conhecer a

concepção de ludicidade dos professores da educação infantil; refletir sobre as práticas da ludicidade a partir do uso de jogos, brincadeiras e recursos tecnológicos realizados por esses professores; e verificar como as atividades lúdicas implicam no processo ensino-aprendizagem das crianças da educação infantil.

O referencial teórico ampara-se nos estudos de Almeida (1999), Bertoldo e Ruschel, (2011), Vygotsky (1991) entre outros que discutem sobre esse tema e sua relação no processo de ensino-aprendizagem escolar. No tocante à legislação nacional, utilizamos a Constituição Federal (CF) de 1988, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) de 1996, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Desta forma, o presente trabalho estrutura-se em 3 (três) capítulos. O primeiro apresenta a revisão da literatura sobre o tema, discutindo a abordagem que tanto os teóricos quanto a legislação nacional atribuem ao processo de ensino-aprendizagem numa perspectiva lúdica. No segundo capítulo, descrevemos a metodologia utilizada e no terceiro apresentamos a análise dos dados, correlacionando-a à discussão teórica. Por fim, tecemos as considerações finais com reflexões acerca do estudo realizado.

Esperamos que esta pesquisa sirva como inspiração para os professores, gerando novas investigações que demonstrem a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem das crianças da educação infantil.

## CAPÍTULO I

### 1. REVISÃO DA LITERATURA

#### 1.1 A EDUCAÇÃO INFANTIL E A LUDICIDADE

A educação infantil é a primeira etapa da educação básica, respaldada na Constituição Federal (CF) e na Lei Federal nº 9.394/96, Lei de Diretrizes e Bases (LDB) da Educação Nacional, de 20 de dezembro de 1996, e se destina a promover o desenvolvimento integral da criança em conjunto com o estado, a família e a comunidade. Para isso, deve ser oferecida em creches ou instituições equivalentes para crianças de 0 a 3 anos de idade e em pré-escolas, atendendo crianças de 4 a 5 anos.

O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil afirma que as práticas nessa etapa da educação escolar devem contribuir para o exercício da cidadania com foco nos seguintes princípios:

O respeito à dignidade e aos direitos das crianças, consideradas nas suas diferenças individuais, sociais, econômicas, culturais, étnicas, religiosas etc.;

O direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil;

O acesso das crianças aos bens socioculturais disponíveis, ampliando o desenvolvimento das capacidades relativas à expressão, à comunicação, à interação social, ao pensamento, à ética e à estética;

A socialização das crianças por meio de sua participação e inserção nas mais diversificadas práticas sociais, sem discriminação de espécie alguma;

O atendimento aos cuidados essenciais associados à sobrevivência e ao desenvolvimento de sua identidade. (Brasil, 1998, p. 13).

Assim, observamos um espectro de oportunidades que permitem o desenvolvimento integral da criança. Na mesma direção, a Política Nacional de Educação Infantil: pelos direitos das crianças de zero a seis anos à educação de 2006 ressalta que a preocupação da sociedade com essa etapa da vida é recente, pois no passado a criança era vista como um pequeno adulto. Somente nas últimas décadas, passou a ser uma política de Estado, sendo reconhecida como um direito da criança e das famílias, bem como um dever do Estado e a primeira etapa da Educação Básica (Brasil, 2006).

Machado e Lúcio (2021) explicam que no histórico inicial do Currículo da Educação Infantil, o foco era predominantemente assistencialista. Assim, com as discussões da LDB, novas políticas públicas foram implementadas, comprometendo-se com a organização curricular para essa etapa da educação básica. Com a legitimação da educação infantil como parte integrante da educação básica, a BNCC foi promulgada com o objetivo de orientar a base

nacional de conhecimentos e ao mesmo tempo fortalecer o conceito de criança como sujeito histórico e detentora de direitos. Dessa maneira, vemos que a Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009, que estabelece as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, define a criança como um sujeito histórico que possui direitos em vários contextos, nos quais constrói sua "identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura" (Brasil, 2009, p. 1). Já a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) considera a criança como:

Ser que observa, questiona, levanta hipóteses, conclui, faz julgamentos e assimila valores e que constrói conhecimentos e se apropria do conhecimento sistematizado por meio da ação e nas interações com o mundo físico e social não deve resultar no confinamento dessas aprendizagens a um processo de desenvolvimento natural ou espontâneo. (Brasil, 2017, p.36)

Podemos observar a similaridade entre as duas definições e a relevância dessa fase na escolarização e o seu papel de contribuir para o fortalecimento das potencialidades da criança. Por isso, a necessidade de se realizar um processo educativo com qualidade baseado nos direitos humanos, formando pessoas cidadãos que cooperem para o bem-estar social, tendo em vista “ [...] a necessidade de imprimir intencionalidade educativa às práticas pedagógicas na Educação Infantil, tanto na creche quanto na pré-escola” (Brasil, 2017, p.36).

Compreendemos que nesse processo a presença da ludicidade torna-se essencial, pois permite ao sujeito aprender de maneira divertida e interativa em relação com seus pares. A palavra "lúdico" tem sua origem etimológica no latim "ludus", que significa jogo. Dessa forma, qualquer atividade relacionada a brincadeiras ou jogos, quando realizada de maneira natural e espontânea, é considerada lúdica. Assim, o jogo é uma atividade com estrutura, regras e objetivos definidos, enquanto o brincar é marcado pela liberdade e espontaneidade, com regras que são criadas e modificadas durante a atividade (Kishimoto, 1998).

É conhecido que brincadeiras e jogos têm sido uma constante na história da humanidade. Em todas as eras, as crianças se divertiram e, por meio dessas atividades, aprenderam conceitos e regras. Desde o nascimento, a criança começa a aprender a viver em sociedade, desenvolvendo habilidades para essa interação. Segundo Kishimoto (1998), a criança aprende essa convivência com as pessoas mais próximas, descobrindo as regras do jogo, alterando sequências, introduzindo novas ações e assim se desenvolvendo:

(...) ao brincar com a mãe de esconder o rosto com a fralda, a criança engaja-se na brincadeira e compreende as regras que integram a sequência de ações e

verbalizações. (...) O aparecimento de ações iniciadas pela própria criança, de novas sequências como cobrir o rosto ou de um bicho de pelúcia representa o domínio das regras da brincadeira. Ao alterar o curso da brincadeira pelo prazer que dela emana, desenvolve a competência em recriar situações, conduta criativa tão necessária nos tempos atuais. Tais brincadeiras interativas contribuem para o desenvolvimento cognitivo e, ao mesmo tempo, ao aprendizado das fases que a acompanham. (Kishimoto, 1998, p.142).

De maneira semelhante, os estudos de Melo (2023) consideram que no processo de aprendizagem é essencial desenvolver a intencionalidade através das relações estabelecidas na escola e das atividades que promovem a aquisição de conhecimento. No início do processo educacional, pode não existir uma intencionalidade clara por parte da criança, que pode não compreender completamente a razão pela qual está na escola. No entanto, essa falta de intencionalidade pode ser modificada dependendo de como a escola se apresenta a ela e de como os educadores identificam suas necessidades de aprendizagem, mesmo que sejam primariamente biológicas, como sucção, conforto térmico, sono e alimentação, especialmente em bebês.

Em complemento, a autora citada acima explica que à medida em que o bebê interage com outras pessoas, ambientes, situações, objetos e sons, suas necessidades biológicas continuam sendo fundamentais, mas essas interações sociais criam novas necessidades culturais que são características dos seres humanos e promovem seu desenvolvimento psicológico. Na Teoria Histórico-Cultural, o ensino ocupa um lugar central ao identificar essas diferentes necessidades de aprendizagem e ao praticar uma pedagogia intencional que está ligada à definição de metas e reflete os valores produzidos pela sociedade (Melo, 2023).

Desse modo, entendemos que a ludicidade é um meio que pode preparar a criança tanto para o presente quanto para o futuro, contribuindo para o seu amadurecimento psicológico diante das situações que ela poderá enfrentar na vida adulta, proporcionando experiências de vitória e derrota. Muitas pessoas têm dificuldade em lidar com a derrota e, quando isso acontece, podem sentir-se desorientadas e sem direção na vida. No entanto, através dessas atividades, elas podem reconhecer seus limites, ter a chance de assumir riscos e aprender com seus erros. Dessa forma, passam a ver a derrota como uma oportunidade de aprendizado que as ajudará na próxima vez que enfrentarem uma situação semelhante.

Para Albuquerque, Almeida e Carvalho (2020), atualmente, o uso de atividades lúdicas na educação está crescendo. Introduzir o brincar como uma abordagem metodológica no processo educacional beneficia a criação de conhecimento, o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças. Por isso, é essencial que as instituições de Educação Infantil sejam

vistas como espaços onde as crianças podem explorar o lúdico para desenvolver habilidades como raciocínio, criatividade e atenção.

As autoras supracitadas também defendem que a ludicidade na educação infantil requer a criação de oportunidades para a produção de conhecimento, integração social e aprendizagem. É responsabilidade do professor oferecer um ambiente adequado e motivador para que as crianças possam realizar suas atividades, utilizando o brincar como fundamento das experiências de aprendizagem que promovem o desenvolvimento infantil.

Assim, durante a brincadeira e o jogo, a criança replica a realidade do contexto em que está inserida. Sabemos que o ser humano existe para viver em sociedade e, por isso, não pode se isolar. Nesse sentido, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ao trazer os direitos de aprendizagem e desenvolvimento na educação infantil, destaca o lúdico como componente essencial desse aspecto, conforme se visualiza a seguir:

Conviver com outras crianças e adultos, em pequenos e grandes grupos, utilizando diferentes linguagens, ampliando o conhecimento de si e do outro, o respeito em relação à cultura e às diferenças entre as pessoas.

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.

Participar ativamente, com adultos e outras crianças, tanto do planejamento da gestão da escola e das atividades propostas pelo educador quanto da realização das atividades da vida cotidiana, tais como a escolha das brincadeiras, dos materiais e dos ambientes, desenvolvendo diferentes linguagens e elaborando conhecimentos, decidindo e se posicionando.

Explorar movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a tecnologia.

Expressar, como sujeito dialógico, criativo e sensível, suas necessidades, emoções, sentimentos, dúvidas, hipóteses, descobertas, opiniões, questionamentos, por meio de diferentes linguagens.

Conhecer-se e construir sua identidade pessoal, social e cultural, constituindo uma imagem positiva de si e de seus grupos de pertencimento, nas diversas experiências de cuidados, interações, brincadeiras e linguagens vivenciadas na instituição escolar e em seu contexto familiar e comunitário (Brasil, 2017).

Compreendemos que essas orientações pedagógicas tem por objetivo garantir um processo pedagógico significativo e adequado à faixa etária das crianças, proporcionando a oportunidade de aprender a interagir de forma respeitosa e solidária com outras pessoas. Esse contexto inclui aprendizagens sobre normas sociais, resolução pacífica de conflitos e cooperação em atividades coletivas, preparando-as para a convivência em sociedade.

A BNCC também define 5 (cinco) campos de experiências para o processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças que são: • O eu, o outro e o nós; • Corpo, gestos e movimentos; • Traços, sons, cores e formas; • Escuta, fala, pensamento e imaginação; • Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações (Brasil, 2017). Entendemos que a presença desses campos não apenas possibilita diversas formas de interação, mas também permite o desenvolvimento de funções executivas superiores.

As interações entre a BNCC e o direito de brincar na educação infantil envolvem uma reflexão sobre a prática docente. O planejamento educacional deve incluir atividades lúdicas que promovam o aprendizado das crianças. Desse modo, percebemos que o aparato da legislação orienta as políticas públicas voltadas para a expansão e melhoria da educação infantil no Brasil, garantindo o acesso universal e equitativo a processo de qualidade, promovendo o desenvolvimento físico, cognitivo, emocional e social das crianças desde os primeiros anos de vida.

Por isso, entendemos que a existência do direito de brincar mostra como a ludicidade é fator relevante para a educação infantil, demonstrando ser parte da própria infância no intuito de garantir a formação de cidadãos críticos e responsáveis, capazes de compreender e cuidar do ambiente em que vivem.

Ferreira (2023) analisa a relevância de a escola oferecer momentos tanto de brincadeiras livres quanto dirigidas. Independentemente da natureza livre ou direcionada da atividade, é essencial que haja um foco claro e intencional para transformar esses momentos em oportunidades efetivas de ensino e aprendizagem. É importante planejar diariamente ou semanalmente para priorizar grupos específicos de crianças durante as brincadeiras, permitindo que o professor observe e registre suas interações e desenvolvimento. A autora ilustra com o exemplo de levar as crianças ao parque, transformando o local em um ambiente dinâmico e cheio de oportunidades de aprendizado. No parque, as crianças interagem entre si, compartilhando conhecimentos e experiências, tornando o espaço ideal para que o professor possa observá-las (Ferreira, 2023).

Desse modo, entendemos que a legislação brasileira tem evoluído ao longo dos anos, no sentido de entender a criança como um sujeito de direitos, que tem voz e vez. Por isso, as suas emoções e expressões precisam ser respeitadas e analisadas para compreender o que ela deseja transmitir por intermédio das suas palavras e ações.

## 1.2 A AFETIVIDADE E LUDICIDADE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

No processo de aprendizagem, a afetividade desempenha um papel crucial para que as crianças da educação infantil se sintam acolhidas, confiantes e seguras. É fundamental que a criança esteja emocionalmente estável para se engajar no processo de aprendizagem. A afetividade é estimulada através da vivência, e o lúdico se apresenta como um aliado significativo neste processo, aproximando as pessoas por meio da interação e comunicação, promovendo bem-estar e dando espaço para os sentimentos que favorecem o desenvolvimento da afetividade.

Os estudos de Vygotsky (1991) mostram que as emoções não são apenas um produto do desenvolvimento cognitivo, mas também essencial para o aprendizado, pois influenciam a motivação, o interesse e a disposição das crianças para aprender.

Nesse contexto, o amor é desafiado a superar desavenças e estabelecer vínculos afetivos, tornando os educandos mais sociáveis e propensos a boas práticas, o que resulta em um bom desenvolvimento na aprendizagem.

Além disso, é fundamental que o professor desenvolva um relacionamento próximo e empático com os alunos, ouvindo ativamente, demonstrando interesse genuíno e preocupação, estando disponível para ajudá-los quando necessário. A confiança é essencial para construir uma relação afetiva entre professor e criança, pois quando as crianças confiam em seus professores, sentem-se mais confortáveis para compartilhar suas dúvidas, dificuldades e ideias, o que facilita significativamente o processo de aprendizagem.

As emoções são estimuladas por experiências onde os professores estabelecem relações próximas com os alunos. É fundamental que as crianças tenham estabilidade emocional para participar ativamente da aprendizagem. O envolvimento pode ser uma forma eficaz de se conectar com um assunto, e brincar com um parceiro pode ser uma maneira estimulante e enriquecedora de alcançar satisfação no processo de aprendizagem (Almeida, 1999).

Além disso, em qualquer ambiente em que a criança conviva, é importante que seja bem acolhida, e a demonstração de afeto é uma maneira sublime de mostrar à criança o quanto ela é valorizada e acolhida naquele ambiente, ao mesmo tempo que transmite a mensagem de que pode contar com o apoio necessário. Por outro lado, o lúdico é um aliado importante do afeto, pois ao brincar, as crianças interagem fisicamente, promovendo harmonia e compatibilidade. A troca de sentimentos durante essa interação cria momentos felizes que contagiam o ambiente lúdico.

O ambiente lúdico é um terreno fértil para a construção e fortalecimento de relacionamentos interpessoais. O jogo cria vínculos emocionais entre os participantes, promovendo empatia, colaboração e compreensão mútua. Ele oferece oportunidades para expressar uma ampla gama de emoções de maneira segura e construtiva. Através do jogo, crianças e adultos podem explorar e lidar com seus sentimentos, aprendendo a identificá-los e a lidar com eles de maneira saudável.

Ademais, a afetividade cria um ambiente no qual os alunos se sentem seguros para expressar seus pensamentos, sentimentos e dúvidas. Quando as crianças se sentem emocionalmente conectadas ao conteúdo e ao ambiente de aprendizagem, estão mais inclinadas a se engajar ativamente no processo de aprendizagem. Sem afeto torna-se mais difícil a aprendizagem, pois a criança precisa estar emocionalmente bem para se conectar com os conteúdos e para que o processo de aprendizagem ocorra de maneira eficaz.

Brincar é uma necessidade fundamental para pessoas de todas as idades e não deve ser encarado apenas como entretenimento. O desenvolvimento da vertente lúdica facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, melhora a saúde mental e prepara para um estado interior rico, facilitando os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (Almeida, 1999).

Nesse sentido, a aprendizagem através do lúdico é um processo desafiador que se constitui por meio de diversos outros processos, sendo determinado pela Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP<sup>1</sup>) no campo psicológico. Isso ocorre principalmente através da interação social, onde as crianças aprendem umas com as outras, exercitando a imaginação e a criatividade. Nestes desafios, surgem competições onde entram em cena para ver quem é melhor ou quem faz melhor.

A ZDP relaciona com o lúdico porque proporciona um ambiente de aprendizagem interativo e estimulante onde crianças podem desenvolver novas habilidades com a ajuda de adultos ou colegas. Muitas vezes, esses processos ocorrem de forma inconsciente, onde todos querem competir uns com os outros, mas ao mesmo tempo não querem sair como perdedores, sempre buscando serem vencedores. Ainda assim, essas experiências proporcionam aprendizados, pois ajudam as crianças a lidar com sentimentos e frustrações, algo que não é fácil de controlar, mesmo para quem está ensinando regras de comportamento.

---

<sup>1</sup> A Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) é um conceito de Vygotsky (1991) que descreve a diferença entre o que uma criança pode fazer sozinha e o que pode fazer com a ajuda de um adulto ou de colegas mais capazes. Ela representa as habilidades em desenvolvimento que a criança está prestes a adquirir.

Assim, as brincadeiras desempenham um papel disciplinador ao envolverem emoção, alegria e bem-estar. Elas facilitam o ensino de regras e estabelecem limites sobre o que é aceitável ou não, não apenas durante competições, mas em todas as experiências da criança. Os brinquedos criam uma zona de especialização, pois na brincadeira a criança age em um nível muito além do que está acostumada, comportando-se como se fosse mais competente do que realmente é, conforme observado por (Vygotsky, 1991, apud Bertoldo, Ruschel 2011).

Consequentemente, é fundamental que a criança esteja sempre envolvida em brincadeiras, pois estas levam a um significativo desenvolvimento intelectual, ampliando continuamente suas habilidades. Quando os pequenos se envolvem em brincadeiras, estão em processo de aprendizagem e exploram o mundo ao seu redor, aprendendo sobre cores, formas, números, resolução de problemas e habilidades sociais. Além disso, as brincadeiras estimulam todo o corpo, promovendo o desenvolvimento físico, como pular, correr, escalar e se mover de diversas maneiras, contribuindo para o desenvolvimento das habilidades motoras e coordenação.

Por outro lado, uma criança que não brinca torna-se desestimulada e pode apresentar falta de criatividade para enfrentar suas tarefas diárias. É evidente a diferença entre uma criança que brinca e outra que não é estimulada a brincar: a primeira aprende a conviver socialmente com outras crianças, enquanto a segunda pode ter dificuldades nesse aspecto, tornando-se menos adaptada ao convívio social.

Assim como os adultos encontram no trabalho uma função importante em suas vidas, as crianças têm na brincadeira uma atividade fundamental. Através dela, elas interagem, convivem e se desenvolvem. A brincadeira, que estimula a imaginação, se nutre da riqueza e diversidade das experiências acumuladas pelas pessoas, servindo como material para a construção de seus mundos de fantasia. (Vygotsky 1987, apud Fildman, Souza 2011 p. 17).

Além disso, as crianças começam a brincar de forma simbólica desde muito cedo, utilizando objetos do cotidiano para simbolizar outras coisas, imitando assim as atividades dos adultos por meio do simbolismo. Elas observam como os adultos interagem e criam regras em jogos e brincadeiras, tentando replicar esses comportamentos em suas próprias brincadeiras. À medida que crescem, começam a testar e experimentar diferentes maneiras de brincar, introduzindo regras simples em suas brincadeiras simbólicas, o que adiciona um elemento de desafio e estrutura.

Conforme as crianças interagem com seus pares, aprendem sobre a importância das regras e da cooperação para manter a brincadeira divertida e interessante para todos os envolvidos. Elas começam a perceber que seguir regras é essencial para que o jogo ou

brincadeira ocorra de forma harmoniosa. À medida que seu desenvolvimento cognitivo avança, tornam-se capazes de entender e internalizar regras mais complexas, percebendo o desafio e a profundidade que as regras podem proporcionar às suas brincadeiras (Kishimoto, 1998).

As regras ajudam as crianças a desenvolver habilidades sociais importantes, como compartilhar, esperar sua vez, resolver conflitos e brincar em equipe. Essas habilidades são fundamentais para uma interação social saudável e são praticadas e aprimoradas por meio de brincadeiras baseadas em regras. Portanto, a transição das brincadeiras simbólicas para as baseadas em regras é um processo gradual e natural que reflete o amadurecimento cognitivo, social e emocional das crianças.

### 1.3 A LUDICIDADE E O PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

No ensino, a afetividade deve ser imprescindível e perceptível na vivência dos educadores, pois agrega bons resultados no processo educativo. Essa demonstração de afeto não deve ser apenas explicada pelos educadores, mas também por todos os membros da instituição escolar. Afinal, é fundamental compreender que, se o professor não aprende com prazer, não poderá ensinar com prazer.

Nesse sentido, o lúdico é um grande aliado nesse processo, pois envolve não apenas os alunos, mas também os professores em uma atmosfera de prazer e entusiasmo. Assim, o afeto supera barreiras, dissolve sentimentos negativos e proporciona um ambiente propício para que o ensino seja agradável e eficaz. Além disso, ajuda a desenvolver a compreensão mútua, sendo admirável pelas pessoas ao redor pela capacidade de entender e se importar com o outro. Dessa forma, o sentimento de felicidade transborda para o professor, tornando-o mais construtivo, criativo e desenvolvendo outras habilidades no processo educativo (Almeida, 1999).

Quanto mais os adultos vivenciarem suas brincadeiras, maior será a chance de trabalharem felizes com as crianças, demonstrando abertura a práticas inovadoras. Essa formação permite que os professores conheçam suas capacidades e limitações, superem resistências e compreendam claramente a importância dos jogos e brinquedos na vida das crianças (Almeida, 1999).

No processo de ensino, os professores precisam demonstrar determinação, inovação e aplicar suas experiências, sempre enriquecendo seu repertório por meio de cursos, especializações e inovações tecnológicas para garantir um bom desenvolvimento educacional dos alunos. Gomes (2013) destaca a relevância do processo educativo como um facilitador de

novas necessidades humanizadoras, pois, ao promover conexões significativas entre o indivíduo e o conhecimento dos objetos sociais e das pessoas por meio das atividades da criança, o professor abre oportunidades para influenciá-la de forma positiva, mobilizando sua capacidade de compreender e atribuir significados ao que aprende, agindo simultaneamente sobre os processos cognitivos e afetivos da criança.

Assim, ao ensinar, o professor desempenha vários papéis para facilitar a aprendizagem dos alunos. Esses papéis devem ser desempenhados de maneira planejada e organizada, permitindo que os alunos assimilem e tenham um bom desempenho na aprendizagem. No entanto, mesmo com esses planejamentos, é essencial que o professor utilize estratégias variadas para obter bons resultados, considerando que cada aluno aprende de maneira diferente:

Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem. (Brasil, 1998)

Segundo Almeida (1999), ao dar oportunidade para vivenciar a aprendizagem e ao colocar-se no lugar da criança, permite-se que a criatividade e a imaginação brilhem através de atividades interdisciplinares. A intersubjetividade se expressa pelo sentimento e pela alegria de poder compartilhar o que cada sujeito (professor) traz consigo e o quanto pode contribuir com o outro.

Assim, a ludicidade não apenas enriquece o currículo escolar, mas também contribui para a formação integral dos indivíduos, proporcionando-lhes habilidades e competências, preparando-as para uma participação ativa e construtiva na sociedade.

#### 1.4 A RELAÇÃO PROFESSOR/ALUNO MEDIADO PELA LUDICIDADE

Assim, como em toda relação, é importante haver afeto na relação professor/aluno, especialmente quando se trata de crianças, que são movidas por sentimentos, paixões e emoções. O professor precisa saber lidar diariamente com esses turbilhões de sentimentos. Sem afetividade essa relação não poderia existir, pois são pessoas diferentes com personalidades diversas. No ensino, é impossível educar sem essa dádiva que é a afetividade para com as crianças, o amor pelo ensino e a criatividade para um desenvolvimento integral.

A afetividade e a ação criativa possibilitam a aplicação de uma pedagogia comprometida nas escolas, permitindo realizar um ato de amor, um sentimento que perpassa territórios de sensações, paixões e emoções, onde circulam medos, sofrimentos, interesses e

alegrias. As relações educativas envolvem a aprendizagem das emoções próprias e dos outros, exigindo prontidão física, envolvimento emocional do educador e engajamento cognitivo em todo o processo criativo em que as crianças participam (Almeida, 1999).

Nesta mesma lógica, o lúdico se revela um grande aliado para estabelecer uma relação de afeto entre professor e aluno. Durante as brincadeiras, as crianças interagem umas com as outras, mesmo que algumas delas tenham tido algum desentendimento anteriormente. Esse momento de brincadeira permite que elas busquem alternativas de resolução do conflito e se envolvam em atividades lúdicas que interligam emoções como amor, carinho e afeto. Isso caracteriza um cenário de interação e envolvimento mútuo, contribuindo para o bom andamento do ensino (Almeida, 1999).

Para Freire (2019), não basta apenas ser professor; é necessário ser um educador comprometido com o bem-estar do outro e estar aberto a novas mudanças. Ao fazer uma análise de si e se autoconhecer não apenas no conhecimento, mas também nas questões emocionais e afetivas, o educador pode não apenas melhorar o próprio bem-estar, mas também criar uma atmosfera de aprendizagem mais eficaz e acolhedora para os alunos. Nessa direção, encontramos respaldo nas ideias de Freire (2019), que defende que o ato de ensinar exige reflexão sobre a prática, autonomia do educando e reconhecimento da situação de inacabamento do ser humano.

Sentindo que a experiência do jogo pode resgatar a sensibilidade, antes inerte, viva e vibrante, o professor e o aluno descobrem o inesperado e o novo, deixando cair por terra a lógica da razão, que extingue a intensidade da paixão, substituída pela matemática da arte, e o humano dá lugar à tecnologia (Santin, 1990), permitindo construir um engajamento forte para agir, sentir e viver (Santin, 1990, apud Anne Almeida, 1999). Partindo do pressuposto de que na relação professor/aluno deve haver cumplicidade, amizade e companheirismo, é fundamental construir um relacionamento positivo e empático através da escuta ativa, da demonstração de interesse e do estabelecimento de uma atmosfera acolhedora para facilitar o ensino-aprendizagem. Ensinar requer equilíbrio; sem ele, torna-se difícil estabelecer sentimentos que são essenciais para fortalecer a amizade, o companheirismo e a cumplicidade.

Portanto, o lúdico não se limita ao entretenimento; ele se configura como uma ferramenta poderosa para a construção do conhecimento e para o desenvolvimento integral das crianças, preparando-as para os desafios futuros e para uma vida socialmente ativa e colaborativa. Assim, a ludicidade não apenas enriquece o ambiente escolar, mas também transforma o processo educativo em uma experiência significativa e prazerosa para todos os envolvidos.

## CAPÍTULO II

### 2. METODOLOGIA DA PESQUISA

#### 2.1 PESQUISA DE ABORDAGEM QUALITATIVA DO TIPO ESTUDO DE CAMPO

Esta pesquisa de natureza qualitativa utiliza o estudo de campo como método para a coleta de dados, tendo em vista a sua possibilidade de análise do fenômeno em seu *lócus*. Assim, acredita-se que é possível compreender o problema na tentativa de elucidá-lo, apresentando possíveis alternativas. Para Marconi e Lakatos (2017, p. 202-203):

Pesquisa de campo é que se utiliza com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos sobre um problema, para o qual se procura uma resposta, ou sobre uma hipótese, que se queira comprovar, ou, ainda, com o propósito de descobrir novos fenômenos ou relações entre eles.

Em sentido semelhante, Gil (2010) considera esse método como uma forma de investigar uma comunidade, que não se limita apenas a questões geográficas, podendo incluir um local de trabalho, uma área de estudo, de lazer ou qualquer outro ambiente onde ocorra a atividade humana. Para isso, podem ser utilizadas entrevistas e a observação direta, combinadas com a análise de documentos, filmagens e fotos (Gil, 2010).

Desse modo, acreditamos que a pesquisa de campo poderá permitir o estudo aprofundado sobre o processo de ludicidade na educação infantil, suas nuances e a identificação das práticas pedagógicas, que têm por intuito promover o desenvolvimento integral das crianças.

#### 2.2 CONTEXTOS DA INVESTIGAÇÃO

Esta pesquisa foi desenvolvida em uma escola da rede municipal de educação da cidade de Barreiras (BA). Os critérios de escolha dessa unidade incluem sua localização no centro da cidade, atendendo a um público de diferentes camadas sociais, além de oferecer educação infantil. A escola também oferece as Séries Iniciais do Ensino Fundamental e possui aproximadamente 400 (quatrocentos) estudantes matriculados.

### 2.2.1 PARTICIPANTES DA PESQUISA

A escolha dos participantes surgiu a partir do interesse de conhecer como se dá o processo de ludicidade das crianças na rede regular de ensino, já que é um fator relevante para a educação infantil, em especial, para o processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças, deste modo, espera-se que os professores conheçam e promovam atividades lúdicas em sala de aula.

Os participantes desta pesquisa foram:

- a) Duas turmas da educação infantil, no turno vespertino, cada turma com uma média de 25 (vinte e cinco) estudantes.
- b) E suas 3 (três) professoras como sujeitos da pesquisa.

### 2.3 INSTRUMENTOS E PROCEDIMENTOS DA PESQUISA

O percurso metodológico desta investigação utilizou como instrumentos a observação e o questionário para a coleta de dados, tendo em vista seu potencial para revelar situações. Consideramos que esses instrumentos também permitem a comparação entre a realidade e a visão dos participantes da pesquisa, analisando os efeitos com base na teoria sobre a temática. Para (Creswell, 2014):

Uma reação típica ao se pensar na coleta de dados qualitativos é focar-se nos reais tipos de dados e os procedimentos para reuni-los. A coleta de dados, entretanto, envolve muito mais. Significa obter permissões, conduzir uma boa estratégia de amostragem qualitativa, desenvolver meios para registrar as informações e prever questões éticas que possam surgir. Também, nas verdadeiras formas de coleta de dados, os pesquisadores frequentemente optam por apenas conduzir entrevistas e observações. (Creswell. 2014, p. 121)

No tocante à observação, esta foi realizada em duas turmas da educação infantil, em dois momentos, cada um com doze horas, realizando seu registro por escrito. Neste instrumento, utilizamos como critérios: a participação, o engajamento, a interação entre os alunos, a resposta às atividades propostas, a organização da sala de aula, a disposição dos materiais e a adequação do espaço físico para o aprendizado. Segundo Marconi e Lakatos (2017), esse instrumento é relevante para verificar as relações entre os dados, explicando-os. Já o questionário foi aplicado de maneira digital, utilizando a plataforma *Google*, e contou com 10 perguntas, das quais 4 eram fechadas e 6 discursivas, com o objetivo de coletar a opinião das participantes sobre o processo de ludicidade em sua prática pedagógica.

Conforme Marconi e Lakatos (2017), a produção de questionários é algo complexo, exigindo cuidado na seleção das questões e na sua relevância, levando-se em consideração os objetivos geral e específicos da pesquisa.

Desse modo, pretendeu-se analisar o fenômeno em seu local, com o objetivo de validar os dados coletados por meio da correlação entre as práticas lúdicas observadas e as percepções obtidas através do questionário aplicado digitalmente.

## 2.4 ORGANIZAÇÃO E ANÁLISE DE DADOS

A análise de conteúdo de Bardin (2016) foi o método utilizado para o processo de análise de dados, permitindo ao pesquisador organizar as informações em categorias de análise. Ele também possibilita estabelecer relações e diferenças entre a prática efetivada e a verbalizada. Segundo Bardin (2016), esse método consiste em um conjunto de técnicas para a análise das comunicações, utilizando procedimentos sistematizados para descrever os conteúdos das mensagens.

Nesse sentido, realizamos a pré-análise dos dados por meio da leitura flutuante dos registros das observações e das respostas dos questionários. Em seguida, procedemos com uma leitura aprofundada, revisando várias vezes para identificar ideias comuns e divergentes que fossem significativas para a pesquisa. Posteriormente, realizamos a categorização das palavras importantes de acordo com sua semântica, agrupando-as na categoria Ludicidade que se subdivide em: concepção, práticas pedagógicas e a implicação do lúdico no processo de ensino e aprendizagem, conforme os objetivos específicos. Com base na literatura e legislação sobre o tema, procedemos à interpretação dos dados. Por isso, apresentamos no capítulo seguinte o resultado da pesquisa e as evidências a partir dos dados coletados.

## CAPÍTULO III

### 3. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A análise dos dados estrutura-se em torno da categoria de análise Ludicidade, subdividindo-se nos tópicos: concepção de ludicidade, práticas pedagógicas e uso de recursos tecnológicos, e a implicação do lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Contudo, antes de adentrarmos nesse campo é necessário apresentar o perfil profissional das professoras participantes.

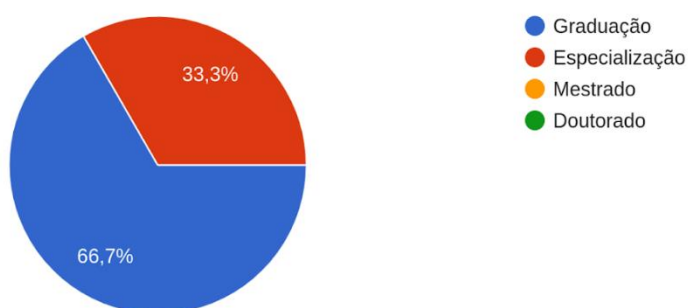
Os dados mostram que os docentes desta pesquisa possuem formação específica para lecionarem na educação infantil, conforme gráfico 01. Esse fator demonstra o compromisso do poder público em seguir a legislação nacional, que garante no artigo 62 da LDB:

A formação de docentes para atuar na educação básica far-se-á em nível superior, em curso de licenciatura plena, admitida, como formação mínima para o exercício do magistério na educação infantil e nos cinco primeiros anos do ensino fundamental, a oferecida em nível médio, na modalidade normal. (Brasil, 1996)

Gráfico 1 – Formação acadêmica

1 - Formação Acadêmica:

3 respostas



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

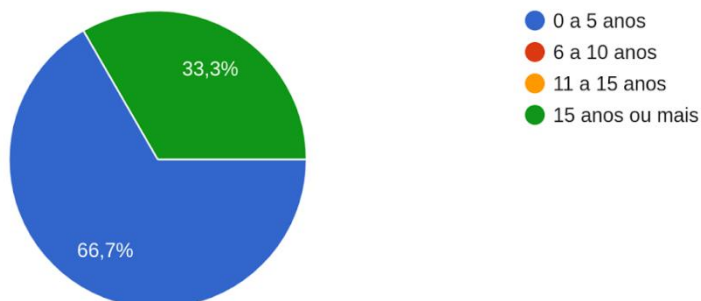
#### 3.1 PERFIL DOS PROFESSORES PESQUISADOS

Em relação ao tempo de exercício no magistério, observa-se que 2 (duas) professoras começaram a menos de 5 anos e apenas uma possui experiência há mais de 15 (quinze) anos, conforme gráfico 02. Esse fator mostra que temos profissionais com experiências variadas em seu fazer pedagógico.

### Gráfico 2 – Há quanto tempo trabalha na educação infantil

3 - Há quanto tempo trabalha na Educação Infantil:

3 respostas



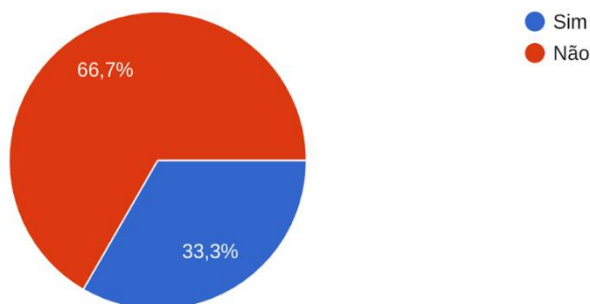
Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Em relação à Especialização em Ludicidade apenas uma possui esse formação, fator que pode contribuir para facilitar a mediação realizada pelo professor em sala de aula entre o aluno e conhecimento, conforme gráfico 03:

### Gráfico 3 – Você possui alguma especialização em ludicidade

4 – Você possui alguma especialização em ludicidade?

3 respostas



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

## 3.2 A CONCEPÇÃO DE LUDICIDADE DOS PROFESSORES DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Em relação ao entendimento dos professores sobre o conceito de ludicidade realizamos o seguinte questionamento descrito no Gráfico 04:

Gráfico 4 – Das alternativas abaixo, qual você considera que representa o significado da ludicidade na educação infantil?

5 – Das alternativas abaixo, qual você considera que representa o significado da ludicidade na educação infantil?

3 respostas



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Os dados revelam que as 3 (três) professoras convergem em seu entendimento, compreendendo o lúdico como uma atividade que promove a criatividade e a imaginação da criança. Esse contexto nos revela que as professoras veem o lúdico como uma forma de construção do saber mediada e, não apenas, como mero entretenimento.

Kishimoto (1998) mostra que o lúdico é uma metodologia eficaz de ensino que promove a aprendizagem de maneira natural e prazerosa, porque permite o desenvolvimento de habilidades motoras, cognitivas, sociais e emocionais. Além disso, facilita a assimilação de conceitos complexos, pois permite que a criança explore, experimente e descubra o mundo ao seu redor de maneira significativa e envolvente.

Ao serem questionadas sobre a seguinte situação: *O ato de brincar promove a aprendizagem? Por quê?*, as professoras responderam que:

Quadro 1 de análise:

Professora A	Professora B	Professora C
Sim. Quando a criança o faz na forma de brincar ela aprende mais.	Sim, o ato de brincar possibilita o processo de aprendizagem da criança, pois facilita a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo, desta forma, uma relação estreita entre jogo e aprendizagem.	Sim. O uso de brincadeiras em sala de aula incentiva a autonomia e a criatividade da criança.

Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

De maneira convergente, as observações realizadas em sala de aula, também nos mostram que as professoras realizam o trabalho pedagógico de maneira coerente com o seu

posicionamento no questionário eletrônico, utilizando o lúdico tanto com caráter pedagógico quanto momento livre para proporcionar o livre desenvolvimento da criatividade infantil.

Sobre o exposto pelas professoras, Kishimoto (2010) diz que os jogos na educação infantil, no processo de ensino-aprendizagem, trazem elementos que potencializam a construção do conhecimento, ao incorporar características lúdicas e prazerosas. Vygotsky (2007, p. 113) entende que por intermédio do brinquedo “(...) a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos.”

É pertinente ressaltar que o lúdico deve ser valorizado por sua capacidade de transformação do ambiente de aprendizagem em um espaço mais atrativo e motivador por meio da exploração, experimentação e descobrimento de novos conhecimentos de maneira natural e divertida, o que facilita o aprendizado.

### 3.3 AS PRÁTICAS DA LUDICIDADE A PARTIR DO USO DE JOGOS, BRINCADEIRAS E RECURSOS TECNOLÓGICOS NA SALA DE AULA

Ao levantar o questionamento sobre as práticas da ludicidade no trabalho de sala de aula, obtivemos as seguintes respostas:

Quadro 2 de análise

Professora A	Professora B	Professora C
Jogo da memória, quebra cabeça, jogos de montagem.	Caça ao tesouro, contação de histórias, dança, esculturas com massinha de modelar, teatro de fantoches, jogos de encaixe.	Contação de histórias, caça ao tesouro, dança, músicas, massinha de modelar, jogos e adivinhas, jogos de encaixe.

Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

A análise dos dados nos mostram que as professoras utilizam diversas metodologias em torno do lúdico. Percebemos que essas ações servem para engajar e motivar os alunos, proporcionando a iniciativa de resolução de problemas, a tomada de decisões e a colaboração de maneira prática e divertida. Também pode promover a reflexão, discussão, investigação e criação, tornando o aprendizado dinâmico e envolvente.

A observação das salas de aula comprova que as professoras utilizam os jogos e brincadeiras em suas aulas, tornando-as dinâmicas e lúdicas, pois vimos na prática a utilização de jogo da memória, quebra-cabeça e contação de histórias, por exemplo. Segundo Albuquerque, Almeida e Carvalho (2020):

Atualmente, a aprendizagem lúdica vem conquistando um espaço no cenário educacional. Utilizar o brincar no aprendizado como abordagem de experiência infantil metodologia de ensino favorece a produção do conhecimento, desenvolvimento e aprendizagem da criança. Dessa forma, é necessário enxergar a Instituição de Educação Infantil como um espaço onde as crianças possam vivenciar a ludicidade como meio de desenvolver o raciocínio, a criatividade, a atenção. (Albuquerque, Almeida Carvalho, 2020, p. 106)

Nesse sentido, o lúdico é um meio facilitador para promover a educação integral das crianças, tornando o aprendizado significativo através do desenvolvimento da coordenação motora e aprendizado colaborativo, por exemplo.

### 3.4 AS ATIVIDADES E O PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Conforme os dados apresentados anteriormente, vimos que a prática pedagógica ao utilizar o lúdico tem contribuído para promover a aprendizagem. Por isso, ao serem indagadas, se este fazer acontece de maneira inclusiva, as docentes responderam que:

Quadro 3 de análise:

Professora A	Professora B	Professora C
De maneira com que todas participem na forma e com suas vivências.	Respeitando o tempo de cada um.	A criança no processo de inclusão precisa se sentir num ambiente acolhedor onde possa interagir e integrar-se com liberdade e segurança respeitando seu tempo e seus limites.

Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Nessa direção, os dados revelam que tanto as respostas no formulário quanto a prática das professoras, comprovada por meio da observação, são coerentes, pois percebemos atitudes que caminham para a inclusão dos alunos. Isso se comprova devido ao fato de, muitas vezes, durante o período da observação, as professoras irem atrás de alunos que não queriam participar dos jogos e das brincadeiras, perguntando qual era o motivo da não participação e, quando era por barulho, elas pediam para os colegas se acalmarem. Segundo Emílio (2007 apud Freller; Ferrari; Sekkel, 2008, p. 83):

[...] a inclusão na escola particular, se feita de forma ética e responsável, não significa receber e incluir todos os alunos com necessidades educacionais especiais na escola regular, mas implica tanto reconhecer as dificuldades e limitações existentes quanto – e principalmente – a disponibilidade para buscar condições para que isso aconteça [...]. (Emilio, 2007, apud Freller; Ferrari; Sekkel, 2008, p. 83).

Desse modo, também se compreende que a inclusão deve estar presente em todas as etapas do processo pedagógico, por isso, a avaliação também precisa ser dessa forma. Ao questionarmos se as professoras avaliam de forma inclusiva, elas responderam que:

Quadro 4 de análise:

Professora A	Professora B	Professora C
É importante pois as crianças aprendem de forma prazerosa de acordo com sua idade.	Valorizando o processo de ensino-aprendizagem de cada aluno.	Planejar. E observar a participação das crianças através das atividades de forma contínua ao longo das atividades.

Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Por meio dessas respostas, observamos que os professores tentam realizar uma avaliação inclusiva, com foco apenas na progressão da criança, respeitando toda forma de diferença, valorizando as diversas formas de aprendizagem, conforme LDB 9.394/96, artigo 31:

Na educação infantil a avaliação far-se-á mediante acompanhamento e registro do seu desenvolvimento, sem o objetivo de promoção, mesmo para o acesso ao ensino fundamental. (Brasil, 1996)

Ainda nessa perspectiva, ao serem questionadas sobre a contribuição da ludicidade para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, com a pergunta "*De que maneira a ludicidade pode ser uma ferramenta eficaz para lidar com desafios comportamentais e emocionais das crianças na educação infantil?*", as professoras responderam:

Quadro 5 de análise:

Professora A	Professora B	Professora C
A ludicidade traz às crianças incentivo a aprendizagem, sem que haja uma pressão da forma do aprender.	Possibilita a concentração, resolução de problemas, raciocínio lógico e pensamento, e proporciona aprendizado.	A ludicidade possibilita a concentração, resolução de problemas a autonomia, raciocínio lógico e pensamento, pois proporciona um aprendizado prazeroso.

Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Durante a observação em sala de aula, percebemos o envolvimento do lúdico pelas professoras para promover a aprendizagem interativa, pois elas utilizavam jogos, circulavam pela sala, oferecendo suporte e incentivando a colaboração entre os estudantes. As interações foram marcadas por risos e discussões animadas, evidenciando um ambiente de aprendizagem dinâmico e positivo, onde os alunos se sentiam confortáveis para experimentar e errar,

contribuindo significativamente para o desenvolvimento de suas habilidades dentro da Zona de Desenvolvimento Proximal, conforme apresenta Vygotsky (2007).

Nesse ponto, observa-se tanto pelas falas quanto pela observação que há um vínculo afetivo entre professores e alunos no qual são estabelecidas relações de confiança e respeito. Nota-se que esse vínculo emocional não se traduz apenas na interação da sala de aula, mas também fomenta um aprendizado significativo. Os alunos se motivam na participação das atividades escolares, compartilhando suas opiniões e procurando ajuda quando necessário, sendo acolhidos em suas dúvidas, traduzindo-se em ações de respeito aos pares e empatia.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao iniciar a pesquisa, constatamos que a educação infantil é um período de grande importância para o desenvolvimento da criança, no qual suas experiências podem influenciar significativamente seu futuro. Nessa fase, é imprescindível que as crianças tenham contato com diversas vivências para promover aprendizagens e o desenvolvimento das funções cognitivas superiores.

Observamos também que os jogos e as brincadeiras permitem às crianças expressar suas emoções, controlar impulsos, superar o egocentrismo e ampliar suas capacidades mentais. Nesse sentido, o professor deve defender a importância das brincadeiras para o bom funcionamento das funções cognitivas dos alunos e para a sociabilidade na sala de aula, pois são atividades físicas e mentais que integram várias dimensões do desenvolvimento infantil.

Além disso, o lúdico chama a atenção por estar presente na vida de cada indivíduo, independentemente da idade. As brincadeiras trazem grandes resultados para as crianças devido ao processo de aprendizagem que cada uma desenvolve através da interação com os outros. As brincadeiras desenvolvem o processo cognitivo e psicomotor do indivíduo, com o objetivo de melhorar os movimentos do corpo, a noção de espaço, a coordenação motora, o equilíbrio e também os ritmos. Sendo assim, surgiu a inquietude de estudar o tema: As contribuições da ludicidade para o processo de ensino-aprendizagem na educação infantil.

Após a análise dos dados constatamos que os objetivos foram alcançados, pois o trabalho conseguiu analisar como a ludicidade contribui para o ensino-aprendizagem da criança. Além disso, também mostra que as professoras entrevistadas compreendem o lúdico como uma atividade que promove a criatividade e a imaginação da criança, fator comprovado por intermédio da observação em sala de aula. Assim, observa-se que a prática pedagógica das três professoras têm contribuído para promover a aprendizagem das crianças através do lúdico.

Diante da metodologia proposta, poderia ter sido feita uma coleta de dados com um número maior de professores, mas devido à limitação de tempo, foi possível pesquisar apenas três professoras de uma única escola da rede pública.

Sugere-se que esta pesquisa não seja engavetada, mas que seja considerada com atenção para que mais professores entendam a importância do lúdico na educação infantil e comecem a trabalhar de forma planejada e estruturada, não apenas em sala de aula, mas também no horário do intervalo. Um profissional capacitado para mediar as brincadeiras nesse horário seria de grande valia, pois é um momento no qual as crianças da educação infantil não têm orientação nas brincadeiras, sendo assim brincadeiras paralelas.

Compreendendo os grandes benefícios que a ludicidade traz às crianças, seria de grande importância que o poder público investisse mais na capacitação de professores da educação infantil na área do lúdico. Assim, teríamos adultos mais desenvolvidos em termos psíquicos, emocionais, entre outros benefícios.

Para uma pesquisa futura sobre o lúdico na rede municipal de ensino, sugerimos investigar como diferentes práticas lúdicas são implementadas e seu impacto no engajamento e no desempenho acadêmico dos alunos. Como exemplo, sugerimos a realização de estudos comparativos entre escolas que utilizam intensamente o lúdico e aquelas que adotam métodos mais tradicionais. A pesquisa poderia incluir observações em sala de aula, entrevistas com professores e alunos, e a aplicação de questionários para obter uma visão abrangente sobre os benefícios e desafios do uso do lúdico na educação municipal.

## REFERÊNCIAS

- ALBURQUERQUE, Gabriela Fiúza Oliveira; ALMEIDA, Ilda Neta Silva de; CARVALHO, Valter Domingos Rezende. A Concepção do Brincar na Base Nacional Comum Curricular. **Revista Multidebates**, v.4, n.2. Disponível em: <https://revista.faculdadeitop.edu.br/index.php/revista/article/download/206/197#:~:text=47>). Acesso em: 14 mai. 2024.
- ALMEIDA, Anne **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <https://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em: 20 jun. 2024.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2003, P. 53.
- BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19394.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm). Acesso em: 15 mai. 2024.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Política Nacional de Educação Infantil: pelos direitos das crianças de zero a seis anos à educação**. Brasília, 2006.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009, que estabelece as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=2298-rceb005-09&category\\_slug=dezembro-2009-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=2298-rceb005-09&category_slug=dezembro-2009-pdf&Itemid=30192). Acesso em: 15 mai. 2024.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Resolução CNE/CP no 2, de 22 de dezembro de 2017. Institui e orienta a implantação da Base Nacional Comum Curricular, a ser respeitada obrigatoriamente ao longo das etapas e respectivas modalidades no âmbito da Educação Básica**. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/RESOLUCAOCNE\\_CP222DEDEZEMBRODE2017.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/RESOLUCAOCNE_CP222DEDEZEMBRODE2017.pdf). Acesso em: 15 mai. 2024.
- BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Tradução: Luís Antero Reto, Augusto Pinheiro. 1 ed. São Paulo: Edições 70, 2016.
- BERTOLDO, Janice Vidal, RUSCHEL Maria Andreia de Moura. **Jogo, brinquedo e brincadeira – uma revisão conceitual** [http://www.hani.com.br/img/uploads/artigos/08092011\\_11032090.pdf](http://www.hani.com.br/img/uploads/artigos/08092011_11032090.pdf). Acesso: 20/05/2024.
- CRESWEL, John W. **Investigação Qualitativa e Projeto de Pesquisa**. 3. ed. Porto Alegre: Penso, 2014.
- EMÍLIO, S. A. **O cotidiano escolar pelo avesso: sobre laços, amarras e nós no processo de inclusão**. Tese de doutorado, Instituto de Psicologia. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2007. Disponível em: [https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47131/tde-08032006-104424/publico/Tese\\_Solange\\_Aparecida\\_Emilio.pdf](https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47131/tde-08032006-104424/publico/Tese_Solange_Aparecida_Emilio.pdf). Acesso em: 22 mai. 2024.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 2019.

FERREIRA, Francisca Francineide Bernardo. A Importância do Brincar na BNCC. **Gestão & Educação**, v.6, n. 12. Disponível em: <http://revista.faconnect.com.br/index.php/GeE/article/view/449>. Acesso em 15 mai. 2024.

FILDMAN, Iara. SOUZA Mariane Lima. A percepção da brincadeira de faz-de-conta por crianças de uma instituição da educação infantil: **Gerai, Rev. Interinst. Psicol.** vol.4 no.1 Juiz de fora jun. 2011. Acesso em 17/06/2024

FRIEMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão.** 1. ed. São Paulo; Moderna, 2012, p.17, 47, 153.

GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GOMES, Cláudia Aparecida Valderrama. O lugar do afetivo no desenvolvimento da criança: implicações educacionais. **Psicologia em Estudo**, v. 18, n. 3, p. 509–518, jul. 2013.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchila. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** 6. ed. São Paulo: CORTEZ, 2010. P.19-20, 66, 67 e 106,164,188.

MACHADO, Andreia de Bem; LUCIO, Vera Regina. Relações entre a BNCC e o Direito de Brincar na Educação Infantil. **Revista Educação.** v.16, n.2, 2021. Disponível em: [file:///home/reinilton/Transfer%C3%A2ncias/admin\\_ojs,+Journal+manager,+4\\_RELAS+ENTRE+A+BNCC+E+O+DIREITO+DE+BRINCAR+NA+EDUCA\\_\\_O+INFANTIL.pdf](file:///home/reinilton/Transfer%C3%A2ncias/admin_ojs,+Journal+manager,+4_RELAS+ENTRE+A+BNCC+E+O+DIREITO+DE+BRINCAR+NA+EDUCA__O+INFANTIL.pdf). Acesso em: 18 mai. 2024.

MARCONI, Eva Maria; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica.** 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

MELLO, M. A. (2023). Diferenças Conceituais e Pedagógicas entre os Termos “Brincadeira” e “Jogo” no Brasil. **Educação Em Revista**, 39(39). Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/edrevista/article/view/36641>. Acesso em: 15 mai. 2024.



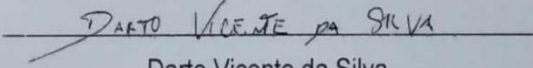
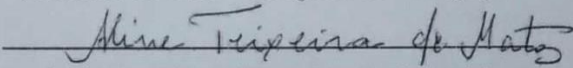
PINTO, Marly Rondan. **Formação e aprendizagem no espaço lúdico: uma abordagem interdisciplinar.** 2ª ed. São Paulo: Arte & Ciência, 2003. P. 27

VELASCO, Cacilda Gonçalves. **Brincar: o despertar psicomotor.** Rio de Janeiro: Sprint Editora, 1996.

VYGOTSKY Lev Semenovitch. **A Formação Social da Mente.** 7ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. P.120-124.

\_\_\_\_\_. **Pensamento e Linguagem.** Tradução por Jeferson L. Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1991, P. 125.

## ANEXOS

 <p><b>UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA-UNEB</b> AUTORIZAÇÃO: DECRETO Nº92937/86, DOU 18.07.86 – RECONHECIMENTO: PORTARIA Nº909/95, DOU 01.08.95</p> <p>Departamento de Ciências Humanas – Campus IX – Barreiras <b>COLEGIADO DE PEDAGOGIA</b></p> 
Ofício
Barreiras, 10 de março de 2024.1
<b>Assunto: Autorização para realização de pesquisa</b>
<b>Para:</b> Direção da Escola <u>Municipal Presidente Médici</u>
<b>At. :</b>
<p>Prezado (a) Diretor (a),</p> <p>Solicitamos autorização para que o graduando do Curso de Pedagogia <u>Darla Silva de Oliveira</u> desenvolva uma pesquisa para a realização do Trabalho de Conclusão de Curso nesta unidade de ensino. A pesquisa tem como temática <u>As Contribuições da Intelectualidade para o Processo Ensino-Aprendizagem na Educação Infantil</u> Orientada pelo professor (a) <u>Ma. Aline Teixeira de Matos</u>.</p> <p>Neste sentido, para a conclusão da pesquisa necessita de autorização para coletar dados através da observação em sala de aula, acesso a documentos e aplicação de questionários ou entrevistas com os professores ou outros membros da comunidade escolar.</p> <p>Conscientes do papel da pesquisa para a melhoria do processo educativo e, sobretudo, da relevância do tema a ser pesquisado, esperamos ser atendidos em nossa solicitação, desse modo, contarmos com a importante contribuição desta unidade de ensino.</p> <p>Desde já nos colocamos à disposição para maiores esclarecimentos.</p> <p>Atenciosamente,</p> <p style="text-align: center;">   Darto Vicente da Silva  Professor de TCC – Colegiado de Pedagogia    Assinatura do professor (a) orientador (a) </p>

## UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA-UNEB

AUTORIZAÇÃO: DECRETO Nº92937/86, DOU 18.07.86 – RECONHECIMENTO: PORTARIA Nº909/95, DOU 01.08.95

Departamento de Ciências Humanas – Campus IX – Barreiras  
COLEGIADO DE PEDAGOGIA



### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE

Prezado (a) Senhor (a), esta pesquisa é sobre As Contribuições da Studicidade para o Processo Construtivo-Aprendizagem na Educação Infantil está sendo desenvolvida por Dailza Silva de Oliveira

-----do curso de pedagogia da Universidade do Estado da Bahia – UNEB, sob orientação do (a) prof. (a) Ma. Aline Tezina de Mates. A finalidade deste trabalho é contribuir para O Processo Construtivo-Aprendizagem na Educação Infantil

Solicitamos a sua colaboração para entrevistá-la (o) e aplicar outros procedimentos pertinentes a essa pesquisa, como também sua autorização para apresentar os resultados deste estudo na defesa da monografia, eventos e publicar em revista científica nacional e/ou internacional. Por ocasião da divulgação dos resultados, seu nome será mantido em sigilo absoluto. Esclarecemos que sua participação no estudo é voluntária e, portanto, o (a) senhor (a) não é obrigado (a) a fornecer as informações e/ou colaborar com as atividades solicitadas pelo Pesquisador (a). Caso decida não participar do estudo, ou resolver a qualquer momento desistir do mesmo, não haverá nenhum inconveniente. Os pesquisadores estarão a sua disposição para qualquer esclarecimento que considere necessário em qualquer etapa da pesquisa.

Dailza Silva de Oliveira

Assinaturas dos pesquisadores (as)

Considerando, que fui informado (a) dos objetivos e da relevância do estudo proposto, de como será minha participação, dos procedimentos deste estudo, declaro o meu consentimento em participar da pesquisa, como também concordo que os dados obtidos na investigação sejam utilizados para fins científicos. Estou ciente que receberei uma via desse documento.

Maria de Lourdes da S. Paizão

Assinatura do participante da pesquisa ou responsável

Convidamos você a participar de uma pesquisa de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulada \*\_As contribuições da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil\_\*, realizada pela estudante Dailza Silva de Oliveira, acadêmica do curso de Pedagogia da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Campus IX, Barreiras, orientada pela Professora Aline Teixeira de Matos. O objetivo geral é analisar as contribuições da ludicidade na Educação Infantil, destacando suas implicações no processo de ensino-aprendizagem da criança.

Para participar desta pesquisa é necessário que você seja professor(a) da Educação Infantil de uma escola pública da Rede de Ensino de Barreiras (BA), com Licenciatura em Pedagogia. Sua participação é extremamente valiosa e contribuirá muito para a nossa pesquisa. Suas respostas serão utilizadas apenas para a geração de dados da pesquisa, de maneira segura e anônima.

#### Perfil Profissional

1 – Formação acadêmica:

- Graduação
- Especialização
- Mestrado
- Doutorado

2 – Além da Graduação, você possui outros cursos na área de Educação Infantil? Especifique:

3 – Há quanto tempo trabalha na Educação Infantil:

- de 0 a 5 anos
- 6 a 10 anos
- 11 a 15 anos
- 15 anos ou mais

4 – Você possui alguma especialização em ludicidade?

- Sim
- Não

5 – Das alternativas abaixo, qual você considera que representa o significado da ludicidade na educação infantil?

- a) É uma forma de entretenimento nas aulas, sem impactar o desenvolvimento das crianças.
- b) Promove a criatividade e imaginação da criança.
- c) É uma atividade opcional, tendo em vista que consiste apenas no brincar de maneira livre.
- d) A ludicidade é útil apenas para constar no PPP da escola.

6 – Na sua opinião o ato de brincar promove aprendizagem? Por que?

7 – Cite exemplo de atividades que contribuem para o desenvolvimento da das crianças pequenas:

8 – Como acontece o processo de inclusão de todas as crianças nas atividades lúdicas?

9 – De que maneira a ludicidade pode ser uma ferramenta eficaz para lidar com desafios comportamentais e emocionais das crianças na educação infantil?

10 – Como você avalia de maneira lúdica?