



GOVERNO DO ESTADO DO PIAUÍ
UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ - UESPI
CAMPUS CLÓVIS MOURA –CCM CURSO DE LIC. EM
PEDAGOGIA



VITÓRIA LOPES DE CARVALHO FONTENELE

**LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A REALIDADE DE UM
CMEI DE TERESINA – PI**

TERESINA – PI

2024

VITÓRIA LOPES DE CARVALHO FONTENELE

**LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A REALIDADE DE UM
CMEI DE TERESINA – PI**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Banca Examinadora da UESPI como requisito parcial para a detenção do título de licenciado em Pedagogia, sob orientação da professora Dra. Eliene Maria Viana de Figueirêdo Pierote.

TERESINA – PI

2024

F677l Fontenele, Vitória Lopes de Carvalho.

Lúdico na educação infantil: a realidade de um CMEI de
Teresina-PI / Vitória Lopes de Carvalho Fontenele. - 2025.
62f.

Monografia (graduação) - Universidade Estadual do Piauí -
UESPI, Licenciatura em Pedagogia, Campus Clóvis Moura, Teresina-
PI, 2025.

"Orientadora: Prof^a. Dr^a. Eliene Maria Viana de Figueiredo
Pierote".

1. Lúdico. 2. Educação infantil. 3. Aprendizagem. I.
Pierote, Eliene Maria Viana de Figueiredo . II. Título.

CDD 370

VITÓRIA LOPES DE CARVALHO FONTENELE

**LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A REALIDADE DE UM
CMEI DE TERESINA – PI**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Banca Examinadora da UESPI, julgado e aprovado para a detenção do título de licenciado em Pedagogia, sob orientação da professora Dra. Eliene Maria Viana de Figueirêdo Pierote.

Aprovado em 31 de janeiro de 2025.

Nota 10

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente



ELIENE MARIA VIANA DE FIGUEIREDO PIEROTE

Data: 03/07/2025 22:39:11-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profª Drª Eliene Maria Viana de Figueirêdo Pierote (UESPI)

Professora Orientadora

Documento assinado digitalmente



JOILZA RODRIGUES CUNHA LEITAO

Data: 07/07/2025 13:55:36-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profª Drª Joilza Rodrigues Cunha Leitão (UESPI)

Membro da Banca

Profª MSc. Marcia Adriana Lima de Oliveira (UESPI)

Membro da Banca

RESUMO

O lúdico na Educação Infantil tem sido um tema instigante, que requer conhecimento e aprofundamento por parte dos educadores de modo geral. Esse estudo propõe como problema de pesquisa: o que a ludicidade oferece para o ensino aprendizagem da criança na educação infantil? O objetivo geral é analisar como os professores utilizam as atividades lúdicas em suas aulas e de que forma contribuem para o processo de ensino aprendizagem e desenvolvimento das crianças em um CMEI. Para tanto, tem como objetivos específicos: identificar as atividades lúdicas realizadas pelos professores nas aulas de educação infantil; compreender as concepções de ludicidade adotadas pelos professores à luz dos referenciais teóricos que embasam as suas práticas na escola; verificar contribuição do lúdico no processo de ensino aprendizagem desenvolvimento das crianças mediante o trabalho realizado pelos professores. Assim, a pesquisa tem como base teórica: Pierote (2014), Kishimoto (2017), Oliveira (2003), Rau (2013), Lima (2008) e Luckesi (2023). Como base legal, o Estatuto da Criança e do Adolescente, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação e a Básica e a Base Nacional Comum Curricular. A escola alvo da pesquisa é um Cmei de Teresina-PI, localizado na zona Sudeste da capital, no bairro Dirceu. Para o percurso metodológico, foi realizada uma pesquisa de campo, com a abordagem qualitativa. Para obtenção dos dados, a pesquisa se deu por meio da observação e da entrevista guiada. A categoria participante são duas professoras da educação infantil. A pesquisa destacou a importância do lúdico na educação, comprovando que práticas pedagógicas baseadas em jogos e brincadeiras promovem o aprendizado significativo, desenvolvimento cognitivo, social e afetivo, enquanto a abordagem tradicional resulta em desinteresses e baixo rendimento escolar.

Palavras chaves: lúdico; educação infantil; aprendizagem.

ABSTRACT

Playfulness in Early Childhood Education has been an exciting topic that requires knowledge and in-depth study by educators in general. This study poses the following research problem: what does playfulness offer to children's learning in early childhood education? The general objective is to analyze how teachers use playful activities in their classes and how they contribute to the teaching-learning process and the development of children in a CMEI. To this end, it has the following specific objectives: to identify the playful activities carried out by teachers in early childhood education classes; to understand the conceptions of playfulness adopted by teachers in the light of the theoretical references that underpin their practices at school; to verify the contribution of playfulness in the teaching-learning process and the development of children through the work carried out by teachers. Thus, the research has as its theoretical basis: Pierote (2014), Kishimoto (2017), Oliveira (2003), Rau (2013), Lima (2008) and Luckesi (2023). As a legal basis, the Statute of the Child and Adolescent, the National Curriculum Guidelines for Basic Education and the National Common Curriculum Base. The school targeted by the research is a Cmei in Teresina-PI, located in the southeast of the capital, in the Dirceu neighborhood. For the methodological approach, field research was carried out using a qualitative approach. The data was obtained through observation and guided interviews. The participant category was made up of two nursery school teachers. The research highlighted the importance of play in education, proving that pedagogical practices based on games and play promote meaningful learning, cognitive, social and affective development, while the traditional approach results in disinterest and low school performance.

Key words: play; early childhood education; learning.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	06
1 LÚDICO: INTRODUÇÃO E HISTÓRICO.....	08
1.1 Brincar e aprender: a importância do lúdico para a educação infantil.....	12
1.2 Jogos, brinquedos e brincadeiras.....	18
1.3 A abordagem do lúdico na legislação educacional e referenciais curriculares	22
2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	24
2.1 Os instrumentos da pesquisa.....	25
2.2 Metodologia da análise de dados.....	27
2.3 Critérios de eticidade da pesquisa.....	28
3 ANALISANDO A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS E SUAS CONTRIBUIÇÕES NA EDUCAÇÃO INFANTIL.	30
3.1 Compreensão e aplicação das práticas lúdicas na educação infantil.....	31
3.2 Formação teórica e fundamentos pedagógicos do lúdico.....	36
3.3 A integração do lúdico no contexto escolar.....	38
3.4 Desafios e resultados da aplicação do lúdico na prática pedagógica	42
CONCLUSÕES REFLEXIVAS	47
REFERÊNCIAS.....	49
APÊNDICES	51
ANEXOS.....	54

INTRODUÇÃO

O lúdico na educação infantil tem sido tema de pesquisa e questionamentos, pois, é algo que possibilita o aprendizado e o desenvolvimento infantil e auxilia na aquisição desenvolvimento cognitivo no processo de ensino aprendizagem. Entretanto, quando se fala em lúdico na educação, é necessário ter uma finalidade, isto é, a intenção de ensinar por parte do professor, ou de fazer com que o aluno aprenda determinado conteúdo, por meio da atividade lúdica proposta. A pesquisa realizou um estudo acerca da importância do lúdico para a educação, as contribuições que esta proporciona para o ensino aprendizagem e como essa prática é percebida em um CMEI de Teresina-PI.

Ademais, é perceptível que o lúdico contribui para a educação, portanto, devido às leituras, estudos sobre o tema e a influência da disciplina "Lúdico e Educação", como parte do currículo de Pedagogia, ampliando a visão sobre o assunto, despertou-se o interesse de estudo e pesquisa mais aprofundada sobre o que seria o lúdico na educação. Além disso, o Programa de Iniciação a Docência - PIBID, um programa do Governo Federal para alunos de licenciatura, também foi essencial para que eu demonstrasse ainda mais o interesse de trazer o tema do lúdico à tona nesta pesquisa. Visto que, a disciplina Lúdico e Educação propiciou o conhecimento de que como as práticas lúdicas influenciam no processo de ensino aprendizagem e desenvolvimento, no acompanhamento pedagógico com os alunos na escola que era beneficiada pelo PIBID, foi possível inserir brincadeiras e jogos lúdicos nestes momentos com as crianças, conseqüentemente, os alunos conseguiram superar cada vez mais suas dificuldades de aprendizagem e tiveram um melhor desempenho e alterações significativas no rendimento escolar.

Por meio do lúdico, as crianças desenvolvem a capacidade de pensamento criativo e uma habilidade crucial na resolução de problemas. A partir disso, é proporcionado um aprendizado prático, uma vez que, as atividades lúdicas são baseadas em situações do mundo real, possibilitando a aplicação de conceitos teóricos em contextos práticos. Desse modo, o aprendizado fica mais tangível, relevante e auxilia no processo de memorização.

Devido às contribuições que a ludicidade oferece para educação infantil, o tema da pesquisa é 'O lúdico na educação infantil'. A delimitação do tema é 'O lúdico na educação infantil e sua contribuição para o ensino aprendizagem e desenvolvimento das crianças de um CMEI de Teresina - PI, Brasil'. O problema da pesquisa é 'Qual a contribuição que a ludicidade oferece para o ensino aprendizagem e desenvolvimento da criança na educação infantil?'. É

possível observar que, a delimitação do tema e o problema se completam, pois, ambas envolvem a contribuição que o lúdico possibilita para o ensino aprendizagem e desenvolvimento. A hipótese levantada é a seguinte: ‘Atualmente, os professores não incluem o lúdico nas suas metodologias em sala de aulas, logo, os alunos poderão apresentar dificuldades de aprendizagem’. Posteriormente, para corroborar ou descartar tal afirmação, foram levantadas algumas questões para nortear essa pesquisa: como o lúdico pode ser trabalhado na escola na educação infantil para contribuir com o ensino aprendizagem e desenvolvimento do aluno?; em quais áreas e em que aspectos, o lúdico contribui para o ensino aprendizagem e desenvolvimento da criança na educação infantil?; quais são os empecilhos e/ou desafios que a escola enfrenta para aplicar a ludicidade no cotidiano escolar?

Dessa maneira, o objetivo geral é analisar como os professores utilizam as atividades em suas aulas e de que forma contribui para o processo de ensino aprendizagem desenvolvimento das crianças em um CMEI. Os objetivos específicos são: identificar as atividades lúdicas realizadas pelos professores nas aulas de educação infantil; compreender as concepções de ludicidade adotadas pelos professores à luz dos referenciais teóricos que embasam as suas práticas na escola; verificar contribuição do lúdico no processo de ensino aprendizagem desenvolvimento das crianças mediante o trabalho realizado pelos professores.

Portanto, além de conhecer a importância da ludicidade a partir do que foi estudado na disciplina da matriz curricular da Universidade Estadual do Piauí, foi possível perceber, de fato, a sua importância, consolidando com a prática do PIBID, pois este programa ajudou a corroborar com a teoria da disciplina com a prática vivenciada na escola. É inegável que, a maioria das escolas não inclui jogos e brincadeiras com ênfase no lúdico nas aulas e atividades escolares, isto é mais uma razão para que este estudo seja efetivado, pois, poderá contestar esse sistema que, de certa forma, prejudica os alunos, confirmando que é necessário a inclusão e que a ludicidade deve ser efetivada na escola.

O presente trabalho está dividido em 03 capítulos: 01. Lúdico: conceito e histórico; 02. Procedimentos metodológicos; 03. Analisando a utilização do lúdico nas práticas pedagógicas e suas contribuições na educação infantil.

1 LÚDICO: CONCEITO E HISTÓRICO

A *priori*, a origem do nome ludicidade vem da palavra “*ludus*” (em latim), e isso significa jogo, ou brincar, também, significa atividades satisfatórias, que são espontâneas e criativas. Oliveira (2003), pontua que, desde o início dos tempos há notícias que o ser humano brinca. Ademais, a autora destaca que existem estudos de impressões arqueológicas e de pinturas rupestres, elas mostram que na pré-história os jogos já eram existentes, sendo usados como brinquedos pelas pessoas. Sant’anna e Nascimento (2011), ressaltam que, na história antiga, o brincar era integrado no meio de toda família e, mesmo quando trabalhavam, o lúdico era presente. Os referidos autores ainda completam que, para povos primitivos a educação física era muito importante, com isso, era comum as pessoas o exercício de jogos naturais, o que impactava positivamente a educação das crianças.

No Egito Antigo, os povos costumavam jogar vários jogos, dentre eles, os jogos de tabuleiro, com peças que eram representações de deuses e divindades egípcias. Na Grécia Antiga e Roma Antiga, o jogo era visto como recreação, como relaxamento (Kishimoto, 2017). Além disso, filósofos da Grécia Antiga abordaram o lúdico como importante, dentre eles Platão, que de acordo com Lima et al. (2019), afirmava que desde a idade mais tenra as meninas e os meninos precisam se envolver em atividades lúdicas, como o brincar e o jogar. Portanto, acreditava que devia haver a mesma educação para homens e mulheres. Além disso, para ele, era categórico alegar que as atividades lúdicas com objetivo de educar eram eficazes para formar o caráter e a personalidade da criança.

Ademais, o referido autor afirma que, ainda no período Helenístico (IV a.C – II a.C), foi um momento que a cultura grega é espalhada pela Macedônia, Síria e Egito, disseminando a ciência e o conhecimento. O lúdico era reconhecido e trabalhado por meio do jogo, portando, essa forma de educar de forma lúdica e, por meio da ginástica e da música, eram essenciais na prática educativa (Lima et al., 2019).

Conforme Lima (2008), a origem das primeiras reflexões da importância do jogo remonta a tempos muito antigos. O autor cita Platão, como defensor do lúdico enquanto ferramenta de ensino, que defendia o jogo como uma forma de aprendizagem mais prazerosa e significativa, de tal modo que, os conteúdos abordados nas disciplinas podem ser assimilados por meio de atividades lúdicas. Platão acreditava que a matemática por exemplo, na sua fase elementar devia ser estudada na forma de atividades lúdicas que são extraídas de problemas concretos, dos negócios e de questões da vida real (Lima, 2008).

Nesse mesmo viés, o referido autor afirma que, Aristóteles na visão de Brougère (1988), o jogo possibilitava o relaxamento, o divertimento e o descanso, sendo o jogo um meio de recuperação para atividades produtivas.

Lima et al. (2019, p. 9), também aborda a concepção de Aristóteles a respeito do lúdico:

Em relação ao lúdico Aristóteles afirma que brincando a criança entra num processo de catarse, uma espécie de purificação da alma que ocorre devido a uma forte descarga de sentimentos e emoções, ocorridos devido a vivência de coisas belas. Esse conceito é bem trabalhado na obra *Arte Poética* do mesmo autor. Aristóteles analisava os jogos, não apenas como forma de passa tempo para as crianças, mas como atividades sérias como forma de preparar os infantes para a vida em sociedade [...] Aristóteles analisa o lúdico como um caminho para preparar a criança para a vida adulta, sendo defensor de uma educação para a formação do indivíduo para a vida adulta, para o convívio social.

Isto implica dizer que, Aristóteles acreditava que o lúdico era um meio para a educação das crianças, possibilitando a purificação e, preparava as crianças para a vida adulta e o convívio em sociedade.

Em relação ao lúdico na Idade Média, Kishimoto (2005, p. 28) afirma que “durante a Idade Média, o jogo foi considerado “não-sério”, por sua associação ao jogo de azar, bastante divulgado na época”. Seguidamente, no renascimento ocorreu o que ficou conhecido como “compulsão lúdica”. Kishimoto (2017, n.p):

O Renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim, para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos escolares.

Portanto, a partir da afirmação, entende-se que desde o Renascimento o brinquedo educativo era utilizado instrumento facilitador de ensino. Ainda conforme a autora, Rabelis, um importante escritor renascentista defendia o lúdico como instrumento da educação. Também, ela menciona como Montaigne, conceituava o jogo como instrumento para desenvolver a linguagem e o imaginário. No período do Romantismo, Kishimoto (2017) explica como esse período foi crucial para a construção de uma nova visão do que seria a infância e o jogo. Segundo ela, no Romantismo a criança era considerada como um ser espontâneo e expressivo, com sua natureza positiva e, semelhante à do poeta

É dentro dos quadros do Romantismo que o jogo aparece como conduta típica e espontânea da criança. Recorrendo à metáfora do desenvolvimento infantil como recapitulação da história da humanidade, o Romantismo, com sua consciência poética

do mundo, reconhece na criança uma natureza boa, semelhante à do poeta, considerando jogo sua forma de expressão (Kishimoto, 2017, n.p)

Diante disso, conclui-se que o jogo era visto no Romantismo como expressão natural e espontânea da criança, associada a pureza e a criatividade, comparando a infância à essência poética do poeta. Ainda segundo a autora, nessa época para os filósofos e pedagogos românticos, como Jean-Paul Richter e Froebel, o jogo era uma atividade natural e livre, essencial para a educação da pequena infância. Ademais, a autora ressalta que no século XIX, por conta do Darwinismo e Psicologia da Criança, o jogo passou a ser visto sob uma percepção biológica e evolutiva. Alguns teóricos como Groos afirmavam que, o jogo era um pré-exercício de instintos, necessário para a adaptação e a sobrevivência, diante disso, surgiu uma nova visão científica ao jogo, que passou a ser relacionado à preparação biológica e à adaptabilidade, era uma necessidade biológica (Kishimoto, 2017). De acordo com Sant’anna e Nascimento (2019), muitos teóricos nos séculos XVIII e XIX, para que o lúdico fosse inserido na educação, como instrumento facilitador do processo de ensino aprendizagem, dentre eles Rousseau, Pestalozzi, Dewey, Montessori, Vygotsky e Piaget.

Em relação as brincadeiras no Brasil, as influências principais são dos povos indígenas, negros e portugueses, devido a miscigenação étnica e, além disso, heterogeneidade da população contribuiu para que os elementos do folclore se integrassem às práticas sociais, principalmente por meio do compartilhamento de jogos tradicionais no contexto brasileiro (Soares, 2021). A referida autora afirma que, algumas brincadeiras trazidas para o Brasil foram: amarelinha, jogos de saquinhos (ossinhos), jogo de botão e pião (Soares, 2021). Ademais, ela complementa que, esses jogos são oriundos de tempos antigos, de povos como os romanos, gregos e outros e, foram popularizados e propagados no país por conta da influência de Portugal.

Sobre as brincadeiras indígenas, Soares (2021), afirma que em sua maioria era marcada por elementos da natureza, pela presença de animais, também, brincavam bastante com petecas. Além disso, segundo a a autora

Em relação aos meninos, o uso de brinquedos como arco e flecha e idas com os adultos para pescar ou caçar; para as meninas, cozinhar, cuidar dos irmãos e das plantações, entre outras atividades em companhia de suas mães. Para as crianças de modo geral, essa participação no cotidiano dos adultos consistia em atividades de faz-de-conta, uma vez que elas imitavam as práticas do mundo real e suas brincadeiras (Soares, 2021, p. 28).

Isto implica dizer que, as brincadeiras preparavam as crianças para a vida adulta. Em relação ao período republicano, Soares (2021, p. 29):

Já no período republicano, com o processo de industrialização no território brasileiro, notamos que as ruas foram caracterizadas como espaços de brincadeiras, especialmente como oportunidade de socialização de crianças de bairros operários (FERNANDES, 1979). No entanto, segundo Kishimoto (1993), no início do século XX as elites condenavam as brincadeiras de rua, vinculando as práticas brincantes desse espaço como uma atividade de crianças pobres, que incentivavam a criminalidade. Principalmente as meninas, nesse período, eram proibidas de brincar na rua, para evitar apelidos pejorativos como “mulecona” ou “mulher-macho”, assim como comentários negativos de vizinhos.

A partir disso, entende-se que, nesse período as ruas eram um espaço de socialização das crianças nos bairros operários, porém, as elites do início do século XX condenavam essas brincadeiras, pois eram associadas à criminalidade. Finalizando esse contexto histórico, apesar das brincadeiras antigas permanecerem até hoje no país, novas brincadeiras surgiram.

Mas o que é lúdico/ludicidade? A ludicidade engloba a função lúdica e educacional. Isto implica dizer que, o brincar só por brincar é referido como função lúdica apenas, pois, gera apenas o prazer e a brincadeira livre. Já a ludicidade, voltada para a função educacional, envolve o brincar direcionado (Rau, 2013). Logo, a criança além de sentir o prazer proporcionado pela atividade lúdica, adquire conhecimentos. Como mencionado anteriormente, a palavra ludicidade vem da palavra “ludus” (em latim), isso significa jogo ou brincar e, também, significa atividades satisfatórias, que são espontâneas e criativas. Portanto, ludicidade significa brincar e, paralelo a isso Rau (2013, p. 30 e 31) afirma que:

Nesse brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras e a palavra é relativa também à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte”. Por sua vez, o jogo possibilita a aprendizagem do sujeito e o seu pleno desenvolvimento, já que conta com conteúdo do cotidiano, como as regras, as interações com objetos e o meio e a diversidade de linguagens envolvidas em sua prática. Desse modo, com base no pressuposto de que a prática pedagógica possa proporcionar alegria aos alunos no processo de aprendizagem, o lúdico deve ser levado a sério na escola, proporcionando-se o aprender por meio do jogo e, logo, o aprender brincando. Podemos deduzir, assim, que a formação lúdica do professor favorece essa prática.

Portanto, isso implica dizer que os jogos, brincadeiras e brinquedos promovem a aprendizagem e o desenvolvimento e, a formação lúdica do professor é fundamental para integrar essas práticas lúdicas na escola. Diante de todo o exposto, conclui-se que, a ludicidade aborda o brincar, que é tanto uma prática prazerosa como (função lúdica) e, também é uma ferramenta educacional (função educacional). Sendo assim, a ludicidade não se restringe apenas ao prazer de brincar ou jogar, mas, contribui para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança, visto que, por meio de jogos e brincadeiras a criança adquire conhecimento. Também,

Tezani (2006) ressalta a concepção de Vygostky com uma concepção semelhante, ela menciona que há dois aspectos no uso do jogo como prática lúdica: um referente à afetividade, durante a ação, o outro é referente aos aspectos cognitivos, proporcionando avanços nos processos de desenvolvimento e aprendizagem.

1.1 **Brincar e Aprender:** a importância do lúdico para a Educação Infantil

A partir desse estudo, reconhece-se que o lúdico na educação é essencial, pois, contribui para o desenvolvimento cognitivo da criança, auxilia no processo de aprendizagem e no desenvolvimento pessoal, cultural e social. Ademais, quando as atividades de aprendizado se integram ao lúdico, os alunos tendem a se sentirem mais motivados para participar ativamente das aulas. Como consequência disso, o ambiente de sala de aula se torna mais estimulante e produtivo. Promove contribuições para o desenvolvimento social, visto que, as atividades lúdicas promovem a interação entre os alunos, incentivando a construção de relacionamentos positivos e, o aprendizado de habilidades sociais importantes, como a empatia, respeito mútuo e colaboração. Também, influencia os alunos a serem criativos, consequentemente a mente das crianças são estimuladas a pensar de maneira não linear e encontrar soluções para os desafios propostos a elas.

As atividades lúdicas no contexto escolar, são realizadas com o objetivo de ensinar, isto é, não são aleatórias. De acordo com Almeida (2013 apud Araújo, 2023), o lúdico é a ação de brincar ou jogar. Conforme Kishimoto (2017), quando as atividades lúdicas são intencionalmente criadas e executadas pelo professor, com o intuito de estimular tipos de aprendizagem, ocorre a dimensão educativa, e, quando há a intencionalidade da permissão da criança brincar, é potencializado as situações de aprendizagem. Oliveira (2003), afirma que atividades recreativas na educação infantil desenvolvem na criança múltiplas habilidades e, proporciona para a criança alegria, prazer convívio social sadio, estímulo intelectual e o crescimento harmonioso e saúde.

A ludicidade se revela de várias formas, segundo Rau (2013, p. 31):

A ludicidade se define pelas ações do brincar que são organizadas em três eixos: o jogo, o brinquedo e a brincadeira. Ensinar por meio da ludicidade é considerar que a brincadeira faz parte da vida do ser humano e que, por isso, traz referências da própria vida do sujeito.

Por essa razão, diante do exposto, o lúdico não é resumido apenas a um jogo ou a uma brincadeira, vai além. Segundo Kishimoto (2017), o brinquedo educativo é um recurso que ensina e desenvolve, além do mais, o processo que possibilita prazer para os alunos. De acordo com referida autora, há duas funções do jogo, a função lúdica e a função educativa. A função lúdica de acordo, com a autora é quando a criança escolhe o jogo ou o brinquedo e, proporciona prazer, diversão. a função educativa é quando o jogo ou brinquedo desenvolve o saber, ou seja, quando o brinquedo ensina algo, lhe proporcionando o conhecimento. Rau (2013), afirma que, o jogo educativo é o equilíbrio entre essas duas funções.

Além disso, Kishimoto (2017), aborda que, quando há a utilização do brinquedo e do jogo educativo com a finalidade pedagógica, referem-se a relevância de ambos os instrumentos como facilitadores do processo de ensino aprendizagem e desenvolvimento. Ainda mais, a referida autora afirma que o jogo na educação infantil possibilita para o ensino aprendizagem condições aumentar a construção do conhecimento e, introduzir as propriedades do lúdico para promover prazer e, a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

Pierote (2014), afirma que o papel do lúdico no desenvolvimento humano inicia-se por meio de duas abordagens teóricas, sendo a primeira abordada por Rocha (2000), que expõe que o ato de brincar é uma atividade que significa o caos, mas, é uma atividade prazerosa, que promove a superação de traumas e assimilação cognitiva, do mundo, além disso, o jogo permite que as crianças relacionem os elementos imaginários e reais, e isso desafia os limites entre os dois extremos.

Por outro lado, a autora descreve que a segunda visão, que é baseada em Vygotsky, Elkonin e Leotiev, sugere que as fronteiras entre o imaginário e o real no jogo são permeáveis e são sujeitadas a movimentos dialéticos que são constantes. Conforme Pierote (2014, p. 76); “em linhas gerais, essa sequência ações/papeis/temática representa o percurso da criança se apropriando da atividade lúdica.”. Isto implica dizer que o desenvolvimento da atividade lúdica descreve a progressão das crianças na apropriação do jogo. Em primeiro lugar, as ações diretas em objetos, seguidamente, a adoção dos papéis, e em terceiro as temáticas que irão orientar o jogo. É importante destacar que, essas mudanças não seguem uma progressão linear, e há uma probabilidade de coexistir em distintos estágios do desenvolvimento infantil.

Ademais, a autora menciona que, o lúdico quebra barreiras entre as fronteiras do real e do imaginário, visto que, as crianças têm a liberdade de combinar os elementos do mundo real com o mundo imaginário, em decorrência disso, contribui para um desenvolvimento criativo e flexível e possui um papel importante referente a imaginação, pois, a imaginação é essencial para a ludicidade, uma vez que, permite que os indivíduos reorganizem elementos da realidade

em novas combinações. Por esse motivo, conclui-se como a importância do lúdico é associada com a capacidade de promover o desenvolvimento da criança, a estimulação da imaginação, a desafiar as fronteiras entre o real e imaginação, e tornar a aprendizagem mais significativa e prazerosa para as crianças.

Segundo Pierote (2014), o brincar deve ser tratado com seriedade, requer atenção e concentração, além disso, a prática lúdica é essencial para formar vínculos com a aprendizagem e com o entendimento, isto é, a compreensão desses conceitos, que fazem um alerta para refletir acerca da importância da ludicidade na prática educativa, que destacam a atividade lúdica como expressão e condição para o desenvolvimento e, também, o brincar é retratado como uma atividade que impulsiona o desenvolvimento da criança e, conseqüentemente, o aluno passa a níveis mais desenvolvidos. Simultaneamente, a autora faz menção às ideias de Coelho (2012), quando ressalta que uma atividade lúdica é constituída em expressão e como condição para o desenvolvimento das crianças, visto que, uma criança assimila e adquire novos conhecimentos ao participar de jogos lúdicos, portanto, é essencial para o desenvolvimento conotativo e, isto acontece, pois, o brincar é a atividade principal da criança, que impulsiona a passagem de um nível menos desenvolvido para um mais desenvolvido. Além disso, ressalta que, a utilização de jogos como estratégia de ensino e aprendizagem promove a oportunidade para uma aprendizagem ativa.

Pierote (2014), enumera benefícios do lúdico para o aluno quando existe a utilização de jogos como estratégia de ensino-aprendizagem: aprendizagem ativa, pois, o aluno é o próprio agente da sua aprendizagem; a oportunidade do aluno de expressar suas dificuldades individuais de aprendizagem e, com isso, seus colegas de grupo e o seu professor (a) podem auxiliá-lo; a promoção de raciocínio sem que haja alguma interrupção durante o tempo de cada jogada, para uma aprendizagem mais continuada; a elevação da auto-estima dos alunos que estão jogando, com o intuito de diminuir o medo e a ansiedade para aprender. Isto quer dizer que, o lúdico promove a afetividade na educação, uma vez que, o auxílio do professor e dos outros alunos demonstra empatia, união e, o fortalecimento das relações sociais, principalmente da parte dos alunos. Também, o processo de ensino deixa de ser apenas conteudista. Kishimoto (2017) corrobora essa ideia quando aborda que:

Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com as suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e desempenho de ações sensório-

motoras (físico) e as trocas nas interações (social) o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil (n.p)

Logo, diante da afirmação, destaca-se que o brinquedo tem um papel essencial no desenvolvimento da criança, pois, ao estimular a cognição, as habilidades físicas e sociais e a afetividade, ele garante a aprendizagem e o crescimento da criança de forma interativa e completa.

É possível perceber que, o lúdico é importante para o processo de ensino, visto que, a brincadeira é primordial e que, ao brincar, a criança exercita suas habilidades, que são fundamentais para o desenvolvimento das suas relações (Oliveira, no 2003). Por isso, o lúdico é fundamental para o processo de ensino, dado que, as atividades lúdicas promovem para as crianças habilidades que são importantes para as relações sociais, emocionais e cognitivas, o que contribui e influencia de forma positiva para as relações interpessoais e para seu desenvolvimento. Portanto, compreende-se as que brincadeiras lúdicas auxiliam também a construir vínculos afetivos, auxilia na resolução de problemas, comunicação e cooperação.

De acordo com Oliveira (2003), a brincadeira estabelece uma sociedade de direitos individuais e de relações que são independentes. Além disso, a brincadeira, o brincar e jogar são exercícios que garantem o prazer de administrar a realidade, obtendo autoconsciência e o estabelecimento de regras básicas para a convivência em sociedade. Também, a segundo a autora, quando a criança brinca, ela aprende de forma espontânea e, tem prazer em adquirir conhecimento e desenvolve a sociabilidade. Segundo a autora, a evolução psicológica da criança passa por estágios, esses estágios são sucessivos e condiciona sua educação, que por meio de atividades de recreação pode-se educar os movimentos e, colocar em jogo as funções intelectuais.

Ainda segundo Oliveira (2003), o lúdico auxilia no processo da construção do conhecimento, potencializa habilidades de comunicação e expressão, a integração no meio social, desenvolvendo o conhecimento mútuo, a participação em grupo influenciando a convivência com colegas da mesma idade. Paralelamente, de acordo com Rau (2013), a linguagem como meio de comunicação, também, é fundamental para esse processo, dado que o jogo se torna um meio da criança expressar seus sentimentos e pensamentos, antes mesmo de dominar a linguagem verbal. A partir disso, o lúdico favorece o desenvolvimento áreas, dentre elas a neurosensório-motor, afetiva, social e da linguagem.

Podemos relacionar essas duas concepções no que diz respeito do lúdico no desenvolvimento infantil, pois Oliveira (2003), destaca o brincar como facilitador da construção do conhecimento, comunicação e interação social. Já Rau (2013), menciona que o jogo possibilita à criança expressar seus sentimentos, e pensamentos, o que possibilita o desenvolvimento de várias áreas, dentre elas a linguagem, a motricidade e habilidades sociais.

Também, o lúdico desenvolve nas crianças as noções de lateralidade, a consciência do seu próprio esquema corporal, auxiliando a criança a perder a timidez, e desenvolve a comunicação verbal e não verbal, auxilia a liberar energia e aumenta, e os aspectos psicomotores, cognitivos e afetivos são desenvolvidos e aperfeiçoados, facilitando o processo de alfabetização (Oliveira, 2003). Portanto, a ludicidade é diretamente ligada a psicomotricidade, pois, auxilia no desenvolvimento das noções de lateralidade, esquema corporal e habilidades motoras. Logo, diante do estudo teórico realizado, conclui-se que, atividades lúdicas influenciam a liberação energia, ajudam a superar a timidez e, ampliam os aspectos psicomotores, afetivos e cognitivos. Portanto, contribuem de forma direta para o desenvolvimento psicomotor, visto que, integra o corpo com o movimento e aprendizado.

Nessa mesma perspectiva, Rau (2013), evidencia que, lúdico é um recurso pedagógico que é direcionado ao desenvolvimento psicomotor. A autora afirma que essa concepção surge entre os aspectos que são ligados à interação da criança com o meio que vive, dessa forma, ao conhecer o perfil neuro-sensório motor da criança, é possível perceber como se encontra o desenvolvimento do sistema nervoso, sensorial e motor.

Além de Pierote (2014), Rau (2013) também aborda as teorias de Vygotsky. Ela pontua que, o jogo estimula a construção do conhecimento e, proporciona o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e linguístico. Segundo a autora, Vygotsky, considerava o jogo como um instrumento que promove o desenvolvimento do pensamento abstrato, pois, permite à criança transformar sua realidade por meio da imaginação, estabelecendo regras e, interações com objetos e ações. A autora ainda aborda que, as atividades lúdicas que tenham uma função educacional, devem ser atividades que sejam dirigidas e orientadas, visando um resultado e, possuem finalidades pedagógicas.

Segundo Rau (2013), o jogo deve ser contextualizado à realidade dos alunos, respeitando as necessidades específicas dos alunos, pois, há uma diversidade na escola e, existem muitas diferenças culturais, sociais e econômicas. Com base nisso, a autora destaca que, os professores devem ser sensíveis a essas diferenças e, adaptar suas práticas pedagógicas para atender às necessidades particulares de cada aluno. Por essa razão, a formação do professor

é essencial para lidar com essas diferenças e, contribuir para o desenvolvimento integral das crianças, dentre eles os aspectos cognitivos, psicomotores, afetivos, sociais e cognitivos.

Em contrapartida, diferente dos outros autores, Luckesi (2023), acentua de forma diferente o conceito de lúdico. Para ele, a ludicidade ocorre por meio da experiência interna do sujeito, ou seja, como o indivíduo se sente durante a atividade tida como lúdica, portanto, a experiência interna é mais importante que a atividade lúdica em si. Em outras palavras, também é importante a atenção ao estado lúdico do aluno quando ele participa da atividade lúdica, visto que, segundo Luckesi (2023), a ludicidade é a experiência interna do sujeito enquanto participa dessa atividade. Isto implica dizer que, além da preocupação com as atividades tidas como lúdicas, também é necessário a preocupação com o estado interno. Isso acontece, pois, a forma como o sujeito se sente nessa determinada atividade vai determinar o estado de ludicidade que esse indivíduo se encontra, uma vez que, a ludicidade transcende a atividade lúdica, pois, é uma experiência subjetiva do sujeito e depende do seu estado de ânimo.

Assim sendo, para Luckesi (2023), o conceito de lúdico é relacionado ao estado de espírito quando o sujeito participa de atividades denominadas como lúdicas, é uma experiência interna e subjetiva para quem vive esse momento e, cada pessoa pode sentir e experimentar essa ludicidade de maneira única, mesmo quando participando de atividades em grupo. Conforme o autor,

quando ocorre, por exemplo, de uma criança, um jovem ou um adulto, em decorrência de alguma razão biográfica, não gostar de uma brincadeira ou de uma atividade qualquer, essa atividade ser-lhe-á incômoda e, pois, sem nenhuma ludicidade, ainda que seja lúdica para outras pessoas [...]. De modo usual, uma atividade física, social e cultural pode receber a conotação de lúdica, contudo, para determinada pessoa, seja ela criança, jovem ou adulta, poderá se apresentar incômoda e, por essa razão, sem alegria e, consequentemente sem ludicidade (Luckesi, 2023, p. 11 e 12).

Diante do exposto, entende que, as atividades tidas como lúdicas, poderão ser ou não ser lúdicas dependendo do sentimento e do estado de ânimo do sujeito. Uma atividade só é lúdica para quem sente prazer nela e, se não houver o sentimento de prazer e satisfação, a atividade provocará incômodo e sem ludicidade, independente da idade ou da biografia da pessoa. Rau (2013), aborda que, é necessário que sejam utilizados diferentes recursos pedagógicos que considerem os estilos de aprendizagem dos alunos. A partir disso, o estado interno de cada indivíduo influencia a percepção de ludicidade e, quando um jogo ou algum recurso pedagógico é planejado considerando o estilo diferente de cada aluno, a experiência se torna lúdica, pois, é algo que será considerado prazeroso. As atividades lúdicas que são vistas

como lúdicas por algumas pessoas, podem não ser lúdicas para outras, contudo, se o professor planejar os recursos de forma que atendam às diversas formas de aprendizagem de todos os alunos, esse problema diminuirá, garantindo que todos possam vivenciar experiências lúdicas.

Segundo Luckesi (2023, p. 30 e 31)

[...] a prática do brincar revela, de um lado, como crianças atuam na construção de si mesmas, desde que nós nos construimos através da ação e, de outro lado, aquilo que sentem em seu cotidiano, seus medos, seus não-entendimentos daquilo que está ocorrendo consigo, assim como aquilo está incomodando. Desse modo, as atividades do brincar representam tantos recursos ativos para a construção de cada um frente às demandas da vida, como as possibilidades de restauração do passado psicológico. As práticas com as brincadeiras constroem modos de ser e auxiliam as crianças a compreender aquilo que ocorre ao redor e em suas experiências de vida. As vivências práticas das brincadeiras são meios pelos quais elas tentam compreender como os adultos agem e o que fazem [...]

Isso quer dizer que, brincar é essencial para o desenvolvimento, pois, através das brincadeiras, as suas identidades são construídas, seus sentimentos são expressados, e passam a entender o mundo ao seu redor, e aprendem a lidar com seus medos e dificuldades e, passam a entender o que acontece ao seu redor.

Em síntese, é possível destacar a importância do lúdico para a criar vínculos com a aprendizagem, estimular a imaginação e, proporcionar o desenvolvimento criativo e flexível, para que seja desafiado as fronteiras do imaginário e real, com o intuito da aprendizagem ser mais prazerosa e significativa para os alunos. O uso de brinquedos e jogos educativos são uma ferramenta eficaz para criar contextos e situações de ensino aprendizagem, para o desenvolvimento do cognitivo, físico, social e afetivo.

1.2 Jogos, Brinquedos e Brincadeiras

Nessa seção, é abordado de forma objetiva os jogos, brinquedos e brincadeiras. Antes de tudo, o brincar é a atividade principal da criança, fundamental para o desenvolvimento do ser humano, a criança brinca simplesmente pelo prazer (Pierote, 2014). A autora ainda completa:

No jogo, as delimitações (tabuleiro, peças, objetivos, regras, alternância, entre jogadores, tempo, etc.) são condições fundamentais para sua realização [...] o jogar é uma brincadeira organizada, convencional, com papéis e posições demarcadas. [...] o jogo é uma brincadeira que evolui. A brincadeira é a

necessidade da criança; o jogo, uma de suas possibilidades à medida que nos tornamos mais velhos. Quem brinca sobreviveu (simbolicamente; quem joga jurou (regras, propósitos, responsabilidades, comparações) (Pierote, 2014, p. 88)

Isso quer dizer que, o jogo é uma evolução da brincadeira, sendo uma atividade mais estruturada e convencional, com objetivos e regras que refletem responsabilidades e papéis sociais, já a brincadeira é uma expressão espontânea e essencial. Como mencionado anteriormente, o brinquedo educativo é um recurso que ensina e desenvolve, tornando o processo agradável para os alunos e, o jogo na educação infantil possibilita para o ensino-aprendizagem condições aumentar a construção do conhecimento, e introduz as propriedades do lúdico promover prazer e a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora, e quando se utiliza o jogo, se potencializa a exploração e promove a construção do conhecimento, pois, conta com a motivação interna que é típica do lúdico (Kishimoto, 2005). Conforme Pierote (2014, p. 87 e 88):

jogar é o brincar em um contexto de regras e com um objetivo predefinido [...] o brincar é um jogar com ideais, sentimentos, pessoas, situações e objetos não são necessariamente predeterminados. No jogo, ganha-se ou perde-se. Nas brincadeiras, diverte-se, passa-se um tempo, faz-se de conta.

Isto implica dizer que, os brinquedos e jogos educativos ajudam no processo de ensino aprendizagem ao tornar a aprendizagem mais divertida. O jogo com suas regras e objetivos, facilitam a construção do conhecimento e, estimula a exploração e a ação ativa das crianças. A brincadeira, é mais livre, sem objetivos ou regras específicas, porém, é voltada para o prazer e o desenvolvimento de imaginação e socialização. Ambas, são essenciais para o desenvolvimento infantil, mas com funções e características específicas.

Além disso, o jogo é essencial para os processos de desenvolvimento ocorram e, isso ocasiona no processo de aprendizagem e desenvolvimento, pois, um está relacionado ao outro. A referida autora aborda o jogo como fundamental no processo educativo, dado que, é crucial para o desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo e, possibilitando a criatividade, habilidades comunicativas e avanços na aprendizagem (Tezani, 2006).

De acordo com Lima (2008), o jogo é utilizado na escola para o atendimento de diferentes metodologias e finalidades. O referido autor aborda que, em algumas visões distorcidas a respeito do jogo em algumas escolas, dentre elas, a tendência que o jogo e as brincadeiras são vistos como algo negativo para o processo de ensino aprendizagem. Nessa perspectiva, Lima (2008), ressalta que, de acordo com essa tendência equivocada, o jogo é visto como algo que distrai e desconcentra a criança. Ademais, de acordo com o autor, a educação

cumprir um papel essencial na formação de novas gerações, pois, acontece o processo de transmissão cultural de gerações mais velhas para as mais novas. O jogo é visto como uma atividade essencial para o processo de ensino-aprendizagem, sendo uma ferramenta eficaz para o desenvolvimento da criança, o jogo deve ser utilizado como tanto para o conteúdo quanto para o aprendizado.

O jogo pode explorar diversas relações, dentre elas as relações sociais, espaciais, lógicas, psicológicas, matemáticas e até científicas (Macedo, 1997 apud Rau, 2013). Essas interações são responsáveis para o desenvolvimento integral da criança, incluindo a construção de habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Conforme Giardini (2021, p. 60):

Os jogos conseguem unir a praticidade, a concentração e a realização, que são princípios importantes do autoconhecimento, como o pensar, o sentir e o querer, posicionando-se dentro de uma visão mais humanizada e holística do aprendizado contemporâneo do ser humano. O jogo é um grande facilitador para a aprendizagem pois permite ao aluno (ou o jogador) agir com espontaneidade, pensar de forma individual, porém, respeitando as regras e a proposta do jogo da vez.

Portanto, compreende-se a partir dessa afirmação que, os jogos promovem uma aprendizagem humanizada, unindo os princípios do autoconhecimento, que é o pensar, sentir e querer, de forma espontânea, com respeito às regras e liberdade individual. De acordo com Nasário et al. (2014, p. 30) os jogos lúdicos são:

atividades prazerosas, subjetivas, de resultados imprevisíveis, em que a competição entra em latência, aonde pode se manifestar ou ser induzida, ou seja, os jogos lúdicos podem ser competitivos, cooperativos, de imitação simbólica, de vertigem ou de sorte. Os jogos lúdicos ainda possuem outras características como o descanso, o relaxamento e o gasto da energia excedente. As mesmas atividades precisam ser organizadas para que o professor possa alcançar o seu objetivo, pelo menos em nível de planejamento, mas sempre na intenção de contribuir para a educação integral dos alunos, a fim de contemplar o maior conjunto possível de habilidades e capacidades que os jogos lúdicos podem desenvolver.

Diante disso, chega-se a conclusão que os jogos lúdicos, com características variadas e que possibilitam o prazer, devem ser organizadas pelo professor a fim de promover o desenvolvimento integral dos alunos e, explorar habilidades de cooperação, criatividade e relaxamento.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1988, vol. 1), aborda alguns tipos de brincadeiras, as brincadeiras lúdicas; os jogos de faz de conta, os jogos de construção, e os jogos que possuem regras, que são os jogos de sociedade, isto é, os jogos de tabuleiro, jogos didáticos, jogos tradicionais e outros jogos, possibilitam a ampliação dos conhecimentos infantis por intermédio da atividade lúdica. Isso implica dizer que, todas essas

brincadeiras são lúdicas e eficientes como práticas pedagógicas. Além desses, Kishimoto (2017), menciona que jogos de construção são importantes pois, por enriquecem a experiência sensorial, estimulam a criatividade e desenvolvem as habilidades da criança. A autora ainda completa que, o jogo de construção tem ligação com os jogos de faz de conta e, não se refere apenas a manipular os tijolinhos de construção, entretanto, se refere a construção de casas, móveis ou cenários para as brincadeiras simbólicas e, as casas de construção se transforma em temáticas de brincadeiras e vão evoluindo em complexidade mediante o desenvolvimento da criança.

Segundo a teoria de Piaget, apresentada por Luckesi (2023), os jogos são fundamentais para o desenvolvimento humano, pois, proporcionado a cognição e os afetos na interação do mundo exterior e interior. Piaget investigou a construção do conhecimento, chegando a conclusão de que isso acontece por meio de atividades, evidenciando os processos de assimilação e acomodação. Visto que, a assimilação adapta novas informações aos esquemas mentais que já existem, e a acomodação faz ajustes a esses esquemas para fazer a integração de novas informações. Paralelo a isso, ele identificou três tipos de jogos que são relacionados a distintas fases do desenvolvimento: jogos de exercício, de 0 a 2 anos, jogos simbólicos, de 2 a 6 anos, e jogos de regras, a partir de 7 anos, e cada tipo de jogo promove habilidades cognitivas e afetivas particulares e específicas. Luckesi (2023), aponta que a teoria de Piaget a respeito dos jogos, é crucial e indispensável para as práticas educativas, pois, ajuda na compreensão de como usar atividades lúdicas para apoiar o desenvolvimento integral dos alunos.

De forma ampla, entende-se que, a teoria de Piaget citada por Luckesi (2023), conecta-se à educação pois, orienta aos educadores a integrar jogos e atividades lúdicas no processo educativo. Compreende-se as fases de desenvolvimento cognitivo e afetivo e, auxilia na escolha de atividades que sejam adequadas e que proporcionem habilidades importantes. Por intermédio dos jogos, é possível facilitar a assimilação e acomodação, e possibilita experiências que ampliam as capacidades afetivas, psicomotoras e cognitivas.

Ademais, Oliveira (2003), destaca alguns tipos de jogos e brincadeiras: os jogos em grupo, sendo atividades determinadas por regras, que almeja o alcance de um objetivo, com jogadores que agem de forma independente, oposta e cooperativa e, o que importa, é que o jogo seja um estimulador do desenvolvimento, ensinando a criança aprenda o senso de cooperação; os brinquedos cantados, que são aplicados em qualquer idade, principalmente na pré-escola (educação infantil), possibilitando a facilitação de movimentos difíceis através do ritmo, eles têm valor educativo e social, pois, promove a interação e o sentimento de ser parte de um grupo, de ser um ser social; os jogos de imaginação, pois, a imaginação possibilita o espírito criar

representações de seres e fenômenos como se fossem reais, embora que não estejam presentes ou nunca tenham existido, é vital para que a inteligência seja desenvolvida, que usa pensamentos analógicos e, na educação infantil, é fundamental para que a imaginação seja valorizada; e os brinquedos de sucata, que com imaginação e criatividade professores e alunos em conjunto fabricam materiais que podem e devem ser utilizados em jogos e brincadeiras lúdicas, sendo de suma importância escolha o material que ela deseja manusear e, que possa criar seu brinquedo ou brincadeira, por essa razão, a criança precisa fazer suas próprias descobertas, por meio da manipulação, exploração dos jogos e observação.

Em relação ao brinquedo, Kishimoto (2017), afirma que o brinquedo educativo é um recurso que ensina, logo, a autora aborda alguns exemplos de como materializar os jogos e brincadeiras, dentre elas: o quebra-cabeça, para ensinar cores e formas, brinquedos e jogos de tabuleiro, para ensinar a criança compreender números, operações matemáticas, brinquedos de encaixe, para ensinar noções de sequências, formas e tamanhos, carrinhos que são munidos de pinos para que quando se encaixem promova o desenvolvimento da coordenação motora, as parlendas incentivar a expressão da linguagem, brincadeiras que levem música, envolva a dança, expressão motora, simbólica e gráfica, e os diversos brinquedos e brincadeiras, que promovem o desenvolvimento infantil e a função psicopedagógica, isto é, a percepção visual, motora e sonora.

O jogo como um dos aspectos pertencente ao lúdico também possui o aspecto afetivo. Tezani (2006) aponta a importância dos jogos no processo educacional, destacando a sua dimensão afetiva, ressaltando que, a vontade de aprender é ligada ao sucesso escolar. Por outro lado, o baixo desempenho escolar é consequência da falta de vontade de aprender. A autora explica que, o jogo utilizado como ferramenta pedagógica estimula a afetividade e o desejo de aprender e estudar.

1.3 A abordagem do Lúdico na Legislação Educacional e referenciais curriculares

De acordo com o Estatuto da Criança e do Adolescente, conforme disposto no inciso IV do Artigo 16, é garantido a criança o direito de brincar, praticar esportes e se divertir, compreendido como alguns do direito à liberdade da criança (Brasil, 2023). Portanto, essas atividades são fundamentais para o desenvolvimento e liberdade da criança. Esses direitos são elementos fundamentais para garantir o bem-estar e a plena realização de potencialidades da criança, consoante preconizado pela legislação brasileira. Além disso, a Lei nº 14.826,

estabelecem no Art. 1º e 2º, que a parentalidade positiva e o direito ao brincar são políticas de Estado e, determina que o Estado e a família e sociedade, devem proteger, preservar, cuidar e garantir o direito de brincar da criança. Também, no Art. 7º, determina que a criança tem direito a brincar sem intimidação ou discriminação.

Segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil:

Assim, da convivência e as situações em que se torna necessária a solução de problemas individuais e coletivos pelas crianças devem ser previamente programadas, com foco nas motivações estipuladas e orientadas pelos professores e demais profissionais educação e outros de áreas pertinentes, respeitados os limites e as potencialidades de cada criança e os vínculos desta com a família ou com o seu responsável direto. Dizendo de outro modo, nessa etapa deve-se assumir o cuidado e a educação, valorizando a aprendizagem para a conquista da cultura da vida, por meio de atividades lúdicas em situações de aprendizagem (jogos e brinquedos), formulando propostas pedagógica que considero o currículo como conjunto de experiências em que se articulam saberes da experiência e socialização do conhecimento seu dinamismo (Brasil, 2013, p. 45)

Isto implica dizer que, é importante haver um planejamento para que quando ocorra situações de conflito individuais ou coletivos, o professor enfatize o respeito e, as particularidades de cada aluno e, o lúdico pode ser utilizado como ferramenta pedagógica, visto que, facilita a aprendizagem e a convivência entre as crianças interajam entre si, aprendendo a resolver seus problemas. Isto acontece porque, o lúdico é visto como um meio de promover a socialização e a construção do conhecimento, garantindo uma aprendizagem colaborativa e dinâmica.

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o brincar se encontra dentre os direitos de aprendizagem e desenvolvimento na educação infantil, com objetivo de ampliar e diversificar o acesso das crianças a produções culturais, seus conhecimentos, criatividade, imaginação, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, relacionais e sociais. A BNCC ressalta que, as DCNEI, no Artigo 9, determinam que, os eixos estruturantes das práticas pedagógicas da etapa da educação infantil na educação básica são as interações e brincadeiras e, nessas experiências as crianças podem construir e se apropriar de conhecimentos, por meio de suas ações e interações com seus pais e com os adultos, possibilitando aprendizagem, desenvolvimento e a socialização. Ademais, conforme a BNCC, a interação durante o brincar qualifica o cotidiano da infância, garantindo o aprendizagem e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças e, quando se observa que as interações e a brincadeira entre as crianças e dela com os adultos, é possível identificar a expressão de afetos, a mediação das frustrações, resolução de conflitos e a regulação das emoções.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O estudo foi desenvolvido por meio de uma pesquisa de campo, todavia, é necessário entender o conceito de pesquisa, que é definida “como um processo formal e sistemático de desenvolvimento do método científico” (Gil, 2008, p. 26). O referido autor ainda ressalta que, a pesquisa de campo busca encontrar repostas para os problemas por meio da aplicação de métodos científicos (Gil, 2002). A partir disso, há vários tipos de pesquisa, dentre elas, a pesquisa de campo. Conforme Severino (2013), em uma pesquisa de campo o objeto ou a fonte que é o alvo de estudo é abordado em seu meio ambiente próprio e, também, a coleta de dados é feita nas condições que são naturais que os fenômenos ocorrem, desta maneira, são diretamente observadas sem intervenção e manuseio por parte do pesquisador.

Ademais, uma pesquisa de campo, é uma pesquisa que busca aprofundar as questões propostas, priorizando a investigação aprofundada sobre um determinado assunto e, é caracterizado por uma maior flexibilidade em seu planejamento, permitindo que seus objetivos sejam reformulados ao longo da pesquisa para atender às necessidades da investigação (Gil, 2002).

De forma resumida, a escolha pela pesquisa de campo se justifica pela necessidade observar diretamente as práticas e interações escolares em seu ambiente natural, conforme destacado por Severino (2013). Seguidamente, a metodologia permite uma investigação aprofundada e flexível, como defendido por Gil (2002) e Lose e Magalhães (2019), possibilitando ajustes conforme as descobertas iniciais. Assim, a pesquisa de campo garante uma compreensão autêntica e contextualizada das dinâmicas educacionais, atendendo aos objetivos específicos de nossa investigação.

Ademais, o trabalho possui uma abordagem qualitativa. O fundamento para essa abordagem é baseado na ideia de Bodgan e Biklen (1994, p. 47): “na investigação qualitativa a fonte direta de dados é o ambiente natural, construindo o investigador o instrumento principal”. Os autores ainda complementam que, os investigadores dedicam tempo significativos a explorar ambientes educativos, alguns utilizando equipamentos de vídeo ou áudio. Também, ressaltam que a pesquisa qualitativa valoriza a compreensão do contexto, destacando a importância de interpretar ações dentro de seus ambientes naturais; a coleta de dados, seja por registros mecânicos ou instruções diretas, busca capturar o significado enraizado no contexto histórico e cultural e, também é uma abordagem descritiva (Bodgan e Biklen, 1994). Por essa razão, além da abordagem qualitativa, a pesquisa em questão foi descritiva. De

acordo com Gil (2002, p. 42): “as pesquisas descritivas têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis”. O referido autor também pontua que, uma pesquisa descritiva utiliza técnicas padronizadas de coleta de dados.

A pesquisa foi realizada no CMEI Raio de Luz, localizado em Teresina – PI, no grande Dirceu, região Sudeste. A escola em questão, apresenta no seu Projeto Político Pedagógico os seguintes valores: o respeito às diferenças individuais, ao ritmo próprio de cada criança; a valorização das experiências de cada criança, sua cultura, costumes e crença; ademais, a instituição acredita em uma educação que se preocupa o com o educar, o cuidar, o brincar; buscam incentivar a criatividade, expressão verbal, expressão musical, gestual e, incentivar a educação que promova a paz, a solidariedade, o respeito, o amor e a fraternidade. O lúdico também é objeto de atenção no contexto educacional, uma vez que durante as aulas, as professoras possibilitam atividades que fomentem a aprendizagem por meio da brincadeira. Além disso, há uma preocupação particular em promover atividades que estimulem o desenvolvimento psicomotor das crianças. Além do mais, a pesquisa de campo foi realizada em duas salas de aula, uma de primeiro ano e uma do segundo ano do ensino infantil.

2.1 Os instrumentos da pesquisa

Os instrumentos utilizados foram a observação e entrevista, sendo a entrevista por meio um roteiro de perguntas. É cabível mencionar que, foram duas professoras entrevistadas, uma da turma de primeiro ano, a professora da turma do segundo ano. Conforme Richardson (2012), a entrevista é uma importante técnica, pois, permite o desenvolvimento de uma estreita relação entre pessoas. Há vários tipos de entrevista, dentre elas, a entrevista guiada, um tipo de entrevista em que o entrevistador escreve em um papel uma quantidade de perguntas, que sejam formuladas de forma simples e direta (Richardson, 2012). Por essa razão, foi realizado uma entrevista guiada. Ademais, a entrevista é uma técnica de coleta de informações a respeito de um assunto, que são diretamente solicitadas ao sujeito que estão sendo pesquisados. Portanto, trata-se de uma interação entre pesquisador e pesquisado, e o pesquisador visa aprender o que os sujeitos pensam, fazem, sabem, representam e argumentam (Severino, 2013).

Por outro lado, a observação “é imprescindível em qualquer processo de pesquisa científica, pois, ela tanto pode conjugar-se a outras técnicas de coleta de dados como pode ser empregada de forma independente e/ou exclusiva” (Richardson, 2012, p. 250). A observação é

um exame minucioso sobre um fenômeno como um todo ou em partes, é a captação precisa do objeto estudado e, na ciência, vai além disso, visto que incorpora novos elementos ao sentido comum da palavra apresentando uma dimensão mais ampla e mais complexa sobre o assunto que está sendo estudado (Richardson, 2012).

É cabível mencionar que, o método de observação desta pesquisa foi observação não participante. Segundo Richardson (2012, p. 260), a observação não participante “não toma parte nos conhecimentos objeto de estudo como se fosse membro do grupo observado, mas apenas atua espectador atento”. Essa ideia corrobora o conceito de Severino (2013), como foi mencionado anteriormente, quando o autor afirma que o pesquisador observa, entretanto, não há intervenção e manuseio por parte dele. Ademais, em concordância com Richardson (2012), essa pesquisa baseou-se nos objetivos da pesquisa e, por meio de seu roteiro de observação, buscou-se ver o registro e o máximo de elementos que interessam para esse trabalho.

Em linhas gerais, a escolha de uma pesquisa de campo qualitativa, que exploram a observação e a entrevista como instrumentos, foram escolhidas “devido à prosperidade com que esses instrumentos penetram na complexidade de um problema” (Richardson, 2012, p. 82). Finalizando, os instrumentos metodológicos, isto é, o roteiro de observação e o roteiro de entrevista, estão em total consonância com os objetivos específicos e com as questões norteadoras, visto que, esses instrumentos foram elaborados com base nas indagações nessas questões, as quais direcionam essa pesquisa e buscam responder precisamente o que é proposto nos objetivos específicos. É cabível mencionar que, o roteiro de observação foi produzido a partir das considerações de Richardson (2012), dado que, como mencionado anteriormente, não houve interferência nas aulas e na metodologia do professor, foi apenas observação de forma discreta em sala de aula.

Ademais, o roteiro de observação e o roteiro de entrevista, que estão contemplados nos apêndices, ajudam a refletir e entender claramente o que são práticas lúdicas no contexto educacional, assegurando que todos os participantes da pesquisa tenham uma visão comum do tema; permitem avaliar como professores estão aplicando práticas lúdicas em sala de aula, se estão sendo utilizadas de forma eficaz e criativa, para promover um ambiente de aprendizado mais dinâmico; investigam se os professores recebem formação adequada para integrar práticas lúdicas em seu ensino, identificando necessidades de desenvolvimento profissional; permitem verificar se há evidências do impacto das práticas lúdicas na aprendizagem dos alunos, incluindo os aspectos cognitivos, emocionais e sociais; é revelado quais são os obstáculos enfrentados pelos professores ao implementar práticas lúdicas, como por exemplo a falta de recursos, a resistência da instituição escolar, ou a falta de suporte pedagógico; analisam como

as práticas lúdicas estão alinhadas com o currículo da escola, para verificar se há coerência entre a prática e a teoria. Para finalizar, investigam o papel da escola, na promoção e apoio às práticas lúdicas, destacando a importância do ambiente educacional como facilitador dessas abordagens.

2.2 Metodologia de análise de dados

A recolha de dados na realidade pesquisada, foram adotadas a metodologia de análise, fundamentadas pelas ideias de Abreu (2015), Bodgan e Biklen (1994) e Richardson (2012). A metodologia de análise de dados, principalmente no que se refere ao tratamento de dados coletados no campo de pesquisa, foi desenvolvido com fundamento na abordagem qualitativa, que de acordo com Richardson (2012), a abordagem qualitativa descreve a complexidade de um problema específico, analisa as interações de determinadas variáveis, e a compreensão e classificação de processos dinâmicos vividos por grupos da sociedade e, contribuir para os processos de mudança que cada grupo sofre.

A análise de dados foi fundamentada nos passos orientados por Abreu (2015), para quem os dados, uma vez recolhidos ou produzidos no campo, devem ser, a princípio, transcritos fielmente às falas e às gravações feitas ou às notas de campo, após isso, a criação de um arquivo com perguntas e respostas obtidas quando o uso da entrevista ou categorizados de acordo com aspectos dos roteiros de outras técnicas, quaisquer que sejam instrumentos. Nesse trabalho em específico, optou-se por roteiro de entrevista e roteiro de observação que, uma vez aplicados, a partir dos quais foi elaborado questões com perguntas afins para cada seção do texto do capítulo da análise de dados.

Sobre o que significa a análise de dados, é entendida nessa pesquisa segundo a concepção de Bodgan e Biklen (1994), que abordam que significa o processo de organização e busca sistemáticas das informações que forem recolhidas no campo, com o uso de instrumentos e técnicas de pesquisa adotada.

Para realização da análise dos dados proposta, mediante o exposto, foi fundamentado em Gil (2002), para quem a análise deve ser feita na forma de uma sequência de atividades que envolva a categorização desses dados e sua interpretação. Dando continuidade, baseado em Abreu (2015), foi feito um agrupamento de perguntas e respostas ou de aspectos selecionados, separando grupos de perguntas e respostas ou aspectos, relacionados entre si os quais foram analisados por seções de texto.

2.3 Critérios de eticidade na pesquisa

A pesquisa foi realizada em uma instituição escolar, envolvendo pessoas, portanto foi solicitada e concedida a autorização da instituição coparticipante, solicitado e aceita a adesão das participantes. Mediante o exposto, foi garantido o cumprimento dos critérios e princípios éticos da pesquisa (Resoluções 466/2012 e 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde do Ministério da Saúde do Brasil), não foi exposta a identidade dos participantes, não foi revelado o nome da escola, sendo preservadas as informações pessoais dos envolvidos na aplicação dos instrumentos e desenvolvimento da técnica durante a coleta de dados e na escrita dos textos da monografia ou Trabalho de Conclusão de Curso. Assim sendo, tem-se o conhecimento dos critérios de eticidade em Pesquisa com seres humanos, entre outros, garantir o anonimato das pessoas participantes e da instituição, garantir a dignidade, o bem-estar das pessoas participantes.

Ademais, foi apresentado o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), estabelecido pela resolução CNS nº 510/16, às participantes da pesquisa como forma autêntica de pedir participação, explicar metodologia, os direitos, os riscos, benefícios e ser autorizado para a realização da pesquisa conforme explicado de forma sucinta no corpo do termo. Dentre os critérios tem-se: sigilo da pesquisa, que foi realizado ou cumprido com a utilização de nomes fictícios para a instituição e para os participantes.

Também, os dados serão produzidos após os participantes conhecedores dos objetivos da pesquisa e assinarem o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para a sua anuência. O trabalho em questão foi realizado com duas (2) professoras de um CMEI de Teresina – PI, uma professora de 1º período e uma do 2º período.

As medidas adotadas para evitar e minimizar os possíveis riscos foram, inicialmente, garantir que as ações ocorram em espaços reservados e com a garantia de total sigilo, não gerando nenhum ônus para os participantes, a garantindo total liberdade para saírem das mesmas quando quiserem; preservar os dados. Tendo em vista que os dispositivos eletrônicos podem apresentar falhas, para evitar tais falhas, realizamos o arquivamento dos documentos em ambiente compartilhado ou "nuvem" que serão utilizados durante a pesquisa. Em todo e qualquer momento, mantemos o diálogo e a interação com os participantes para sanar ou minimizar dúvidas e solucionar quaisquer problemas que poderiam interferir na execução das ações propostas.

O estudo apresentou possíveis riscos de desconforto, que geram constrangimentos e incômodos durante as entrevistas. Porém, a pesquisadora se esforçou para diminuir e se fosse

possível evitar esses riscos para as professoras participantes. Caso ocorresse tais constrangimentos e incômodos a pesquisadora iria garantir assistência aos participantes para aliviar essas situações e evitar maiores problemas para as pessoas envolvidas.

A pesquisa além de apresentar riscos, também apresentou alguns benefícios, dentre eles: conhecimento aprofundado a respeito do tema tanto para a pesquisadora quanto para os participantes envolvidos na pesquisa de campo, para haver a compreensão de como a adoção de práticas lúdicas podem contribuir para o processo de ensino aprendizagem e desenvolvimento da criança; a contribuição teórica, uma vez que, será possível o enriquecimento sobre novas práticas pedagógicas novas perspectivas sobre a ludicidade; tanto para os professores quanto para a pesquisadora; algumas práticas educativas inovadoras, baseadas em jogos e brincadeiras, que tornam o processo de aprendizagem mais dinâmico e eficaz.

Além disso, esse estudo e a efetiva participação dos/as professores/as contribuiu para a reflexão e compreensão do processo educativo, a partir dessa postura reflexiva, ações educativas que promovam uma Educação criativa, com uma aprendizagem participativa e ativa, uma educação mais flexível, espontânea, dinâmica, leve, que os alunos irão possuir autonomia, mais divertida, com experiências práticas etc.

3. ANALISANDO A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL A PARTIR DA REALIDADE

Pesquisar sobre as contribuições do lúdico mediante as práticas lúdicas como ferramenta de ensino, revela a conexão do lúdico com a realidade escolar, transcendendo a pesquisa teórica, analisando como a adoção de práticas lúdicas refletem e o impacto que acontece no processo de ensino aprendizagem e desenvolvimento.

Para evidenciar as contribuições do lúdico para a educação infantil e, como influenciam no processo de ensino aprendizagem e desenvolvimento, foi feita uma análise das práticas lúdicas na realidade pesquisada, por meio das concepções acerca da ludicidade, das práticas pedagógicas das professoras e, se há a integração da ludicidade nessas práticas pedagógicas adotadas.

O foco da pesquisa foi investigar a utilização do lúdico nas práticas pedagógicas realizadas pelos professores na educação infantil. Os aspectos analisados foram as práticas lúdicas observadas na pesquisa de campo em um CMEI, a metodologia adotada pelas professoras, bem como suas práticas pedagógicas, e como o lúdico é integrado a essas metodologias, as concepções das professoras sobre o lúdico e a reação dos alunos às práticas pedagógicas das professoras.

Portanto, o trabalho foi desenvolvido por meio de uma pesquisa teórica e empírica, para que houvesse uma maior fundamentação da pesquisa, com argumentos sólidos, e para que fosse possibilitado um diálogo entre autores e a realidade pesquisada. O capítulo foi dividido em 04 seções: compreensão e aplicação das práticas lúdicas na educação infantil; formação teórica e fundamentos pedagógicos do lúdico; a integração do lúdico na escola; desafios e resultados da aplicação do lúdico nas práticas pedagógicas.

Os aspectos analisados foram: na primeira seção, foi abordado como as professoras entendem o lúdico e como implementam o lúdico em suas práticas, ou sejam a compreensão das professoras e a aplicação de práticas lúdicas. A segunda seção, ressaltou a formação das professoras e quais bases teóricas são referências para suas práticas lúdicas. A terceira seção, foi explanado quais são as percepções do lúdico no contexto escolar, ou seja, como a ludicidade é implementada no âmbito escolar, no planejamento pedagógico e no ambiente escolar como um todo, analisando a relação do lúdico com o currículo. A última seção foi focada nos desafios existentes para que o lúdico seja efetivado na escola e, quais resultados percebidos devido a integração do lúdico na escola.

A escola alvo de estudo, é considerada de pequeno porte, porém, bem estruturada. Possui três salas de aula, sendo uma para o maternal, uma para o 1º período e uma para o 2º período. Possui quatro banheiros, sendo dois para os alunos, sendo um feminino e um masculino, e dois de funcionários, possui cozinha e pátio, e apenas a sala da diretora. Duas vezes na semana é realizado a acolhida com os alunos. Durante esse momento, as professoras colocam músicas, fazem brincadeiras e contam histórias para as crianças. Nos outros dias, a acolhida é realizada em sala de aula, cada turma com sua professora. As salas de aula observadas, as turmas de 1º e 2º período, são organizadas, com brinquedos, cartazes, desenhos nas paredes e recursos que deixam um ambiente agradável e favorável à aprendizagem.

3.1 Compreensão e aplicação das práticas lúdicas na educação infantil

O ensino conteudista ainda é predominante nas salas de aula atualmente, possivelmente seja proveniente de uma educação tradicional. Isso ocasionando a falta de motivação, limitando a participação ativa dos alunos em seu próprio processo de aprendizagem, dificultando o desenvolvimento de habilidades criativas e críticas e ocasiona o baixo desempenho e rendimento escolar. Isso é, portanto, um reflexo da educação tradicional, logo, a falta de práticas lúdicas, ocasionada pelo ensino conteudista tradicional, desencadeia as dificuldades mencionadas acima. A pesquisa realizada, teve como foco duas turmas, uma turma de 1º período e uma turma do 2º período. Os resultados mostram que, apenas na turma do 2º período, o lúdico é integrado. A professora do 1º período (será chamada de professora A), adota uma abordagem conteudista, apenas transmitindo conteúdo para os alunos, além disso, em quase todas as aulas observadas apenas atividades xerocadas são utilizadas. Como resultado, é perceptível o desinteresse dos alunos para estudar, refletindo no baixo rendimento da turma.

Em contrapartida, a professora do 2º período (será chamada de professora B), baseia suas práticas pedagógicas na ludicidade, utilizando recursos lúdicos, brincadeiras e jogos lúdicos, e estimula a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem. Apesar de que atividades xerocadas também sejam utilizadas, a prática lúdica permanece um elemento central, promovendo a integração entre teoria e prática de forma envolvente, dinâmica e criativa. O resultado disso são alunos interessados, engajados, com um alto rendimento e desempenho.

Como resultado das práticas pedagógicas da professora B, a maioria dos alunos já sabem ler e escrever, e conseguem ler e escrever frases com palavras que envolvem sílabas mais complexas, como, por exemplo, “o coelho é fofo”, “a orelha do gato é grande” e “o palhaço é

engraçado". Essas frases, indicam que os alunos se encontram em um nível mais avançado de leitura e escrita, já que, palavras como “coelho”, “engraçado”, “grande”, revelam que esses alunos, conseguem escrever corretamente. Em especial, sílabas como “lho”, “gran”, “en”. Em relação ao “é”, o que chama atenção são crianças da educação infantil acentuarem a vogal da forma correta.

Diante dos dados analisados, constata-se que o lúdico impactou diretamente nos resultados alcançados. O baixo desempenho dos alunos da turma de primeiro período corrobora essa afirmação, pois, enquanto uma turma que a professora não utiliza recursos lúdicos apresenta um rendimento inferior, a turma que a professora tem como base a ludicidade na sua metodologia demonstra um desempenho significativamente superior. Foram realizadas entrevistas e observações, com o objetivo de corroborar os dados obtidos, visto que, as entrevistas comprovam se as respostas correspondem à realidade na prática observada. A primeira pergunta da entrevista foi: “o que você entende por práticas lúdicas em sala de aula?”, as respostas foram:

Professora A: A ludicidade esta entrelaçada com a educação infantil, na contação de história, jogos, atividades diversificadas para facilitar a aprendizagem da criança. A criança precisa do concreto, por isso precisa tornar essa atividade divertida para eles, procurando alternativas para ajudar no desenvolvimento deles.

Professora B: é quando você envolve criatividade com conteúdo, não ser apenas o teórico. É envolver a criatividade com as vivências. Por exemplo uma história, envolvendo a ludicidade, desde a leitura até os materiais didáticos

No que se refere às concepções de lúdico, ambas reconhecem o conceito, valorizando como ferramenta facilitadora de ensino. A resposta da professora A revela que ela conhece o conceito de ludicidade, valorizando a utilização do lúdico como ferramenta pedagógica. Entretanto, o lúdico não é parte central de suas práticas pedagógicas. Consequente, os alunos demonstram desinteresse pelas aulas, não conseguem se concentrar e, apresentam dificuldades para a resolução das atividades propostas pela professora. Por outro lado, os alunos da turma da professora B são bastante receptivos à mesma, interagem nas aulas, participam ativamente e, se sentem motivados a estudar, demonstram interesse. Isso acontece pois:

Escola obrigatória que não é lúdica não segura alunos, pois eles não sabem nem têm recursos cognitivos para, em sua perspectiva, pensar na escola como algo que lhe será bom em um futuro remoto, aplicada a profissões que eles nem sabem o que significam. As crianças vivem seu momento. Daí o interesse despertado por certas atividades, como jogos e brincadeiras. Nessas atividades, o que vale é o prazer, é o desafio do momento. Depois, serão outros jogos e brincadeiras, mas isso não interessa no momento. As crianças vivem seu momento. O que vale é o prazer funcional, a alegria, que muitas vezes também é sofrimento, de exercitar certo domínio, de testar certa habilidade, de transpor um obstáculo ou de vencer um desafio. Em jogos e

brincadeiras, as tarefas ou atividades não são meios para outros fins, são fins em si mesmo (Pierote, 2014, p. 80).

Por essa razão, práticas lúdicas são essenciais para o engajamento das crianças. Segundo a autora, o ensino deve ser adaptado às necessidades e interesses das crianças, pois, o lúdico é fator crucial para chamar e prender a atenção dos alunos, promovendo um aprendizado agradável e eficaz. A metodologia realizada pela professora A revela essa afirmação, dado que, a metodologia tradicional conteudista, mostra na prática que esse tipo de ensino é desmotivador e não é eficiente. Pela falta de atividades lúdicas, os alunos não conseguem se concentrar e, não conseguem manter o foco e o interesse pela aula, porque o ensino se transforma apenas em transferência de conteúdos, não englobando as necessidades e os interesses das crianças.

Por outro lado, a turma da professora B, demonstra interesse, participação e, vontade de aprender. É possível concluir que, isso acontece devido à presença do lúdico, visto que, as práticas lúdicas são atividades significativas que despertam isso nas crianças, facilitando assim, o processo de ensino. Em resumo, a turma sem práticas lúdicas demonstra falta de interesse e, têm dificuldades de aprendizagem, enquanto a outra, que tem o lúdico como instrumento educativo, revela participação, empenho e um bom rendimento e desempenho escolar.

Paralelamente, foi perguntado para as professoras “você aborda a prática do lúdico em suas aulas? Se sim, como?”, as respostas foram:

Professora A: Sempre que possível sim, há assuntos que são mais conteudista por causa do livro, mas sempre que possível sim, procurar mostrar a história de várias formas, jogos, brincadeiras, atividades que envolvam a participação deles, atividades lúdicas. Educação infantil não pode se separar do lúdico.

Professora B: Sim, em todas as aulas eu tento abordar o lúdico, para chamar a atenção das crianças, para trazerem para perto de mim, para que elas participem das aulas. Por exemplo, em uma história, não usei apenas a oralidade, eu trago fantoches, tem a caixinha das histórias que tem vários recursos que podem ser utilizados, que são materiais que chamam a atenção deles

Diante da resposta da professora A, percebe-se que ela sabe como o lúdico deve ser integrado na sala de aula e, que ele deve ser integrado, todavia, não é o foco central de sua metodologia. Durante o período observado, em algumas aulas foram propostas atividades de pintar e desenhar (as atividades de artes), porém, em sua maioria, foram atividades xerocadas. Por outro lado, a professora B, aborda o lúdico de várias formas, dentre as várias práticas lúdicas constatadas, a contação de história foi uma delas. Durante a contação, a professora da turma sempre utiliza recursos diversificados, dentre eles fantoches, bonecos, e vários recursos lúdicos

e, muitos desses recursos utilizados são da caixa de história confeccionada pela própria professora. Dentro da caixa, a professora guarda os recursos utilizados para ser utilizado nesse momento. Assim, os alunos depositam sua total atenção para a professora, pois, é interessante para as crianças a contação de história que seja realizada de forma divertida e significativa, porque:

Contar histórias é um ato de amor, um momento de intimidade entre o adulto e a criança e, por isso, pode ajudar o relacionamento educador-educando. Elas são eficientes para ensinar justamente porque encantam as crianças. Não é impressionante como elas nunca se cansam de ouvir, muitas e muitas vezes, a mesma história? É fácil entender esse passinho, basta lembrar que a literatura tem como matéria-prima a emoção (Oliveira, 2003, p. 102).

Isto implica dizer que, contar histórias fortalece o vínculo entre o adulto e a criança, ensinando de forma eficaz ao despertar emoção e encanto. Além disso, é possível perceber que, quando a professora A afirma que “muitos assuntos são conteudistas” e, por isso não consegue aplicar o lúdico nessas situações, essa declaração parece ser mais uma justificativa para a ausência de atividades lúdicas em suas aulas. Isso é evidenciado quando é observado que os conteúdos abordados professora B também são conteudistas, todavia, ela sempre consegue aplicar o lúdico de forma consistente em suas aulas.

Em relação as estratégias da aplicação do lúdico, foi perguntado “como aplicar práticas lúdicas em sala de aula?”, as respostas foram:

Professora A: a aplicação né, tem a pesquisa primeiro, a gente trabalha por conteúdo, projetos, a semec manda as orientações de 15 em 15 dias, porém, se eu não gostar das orientações de lá eu posso mudar e adequar da forma que acho melhor, eu tenho total liberdade, se eu ver que alguma atividade se encaixa no planejamento, eu posso colocar ou tirar se for o caso, incluindo a ludicidade de alguma forma, porque as crianças ficam enfadadas ficando só sentadas, então elas precisam desse concreto, por isso a gente sempre coloca de alguma forma.

Professora B: através de todas as atividades, desde quando a criança entra na escola o lúdico tem que estar presente, seja na acolhida, na contação de história, num conteúdo próprio, porque a ludicidade move a criança, principalmente crianças pequenas. Temos que usar dessa estratégia para chamar atenção delas, porque já é da natureza delas, a inquietação e a curiosidade, por isso a ludicidade é importante estar em tudo.

Relacionando as respostas das entrevistas, no que tange a aplicação de práticas lúdicas, percebe-se o lúdico como algo flexível no planejamento, como ferramenta constante e integral, voltado para às necessidades das crianças, revelando a importância da integração do lúdico nos conteúdos abordados, para facilitar o processo de ensino. Dessa forma, o lúdico não deve ser limitado a momentos, ou, a atividades específicas, mas, deve ser algo integral, como um todo.

Alguns dos conteúdos abordados, além das sílabas trabalhadas de cada semana, foram cultura indígena e africana, que são conteúdos adequados para a aplicação de práticas lúdicas. À vista disso, a professora B, realizou diversas atividades, dentre elas a confecção de brinquedos e instrumentos musicais indígenas e materiais indígenas com argila, para explicar como é a arte e pintura dos indígenas. Além disso, foi realizado também, brincadeiras indígenas com as crianças. Ademais, outros exemplos de atividades lúdicas foram: brincadeiras lúdicas, como por exemplo a “Dentro e Fora”, sendo utilizado como recurso o bambolê, com o intuito de trabalhar com as crianças as noções espaciais, brinquedos como bola, carrinhos, boneca e outros objetos para que durante a brincadeira os objetos sejam explorados trocando as posições e, assim, trabalhar a psicomotricidade, que de acordo com Oliveira (2003, p. 45), “é uma ciência que cuida do indivíduo a partir do seu corpo de seus movimentos”. E ainda completa que “o melhor jeito de ajudar na educação da criança é fazê-la sentir, perceber o seu corpo” (Oliveira, 2003, p. 45).

Outras atividades lúdicas propostas pela professora B foram: a construção de uma casinha com várias janelinhas, para depois as crianças escreveram o nome dos seus familiares em cada janela e, a temática dessa atividade era “Eu e minha família”; a brincadeira da raspadinha das imagens”, para que quando as crianças raspassem a tela lessem as palavras ou as sílabas que estavam escritas; o uso de fichas coloridas para trabalhar as sílabas, ou o uso de um mini varal com as sílabas presas, para as crianças irem juntando as sílabas; o ditado estourado, que consiste em colocar palavras simples e complexas dentro de balões para as crianças estourarem e lessem as palavras; atividades como jogo da memória onde as crianças precisavam identificar pares de transporte através do tato e, a criação de transportes simples, como carros ou barcos, com os blocos ou brinquedos de encaixe disponíveis na escola; o bingo das frases, onde a professora ditava as frases e os alunos tinham que marcar com caroço de feijão ou de arroz a frase ditada, e várias outras atividades.

Diante das análises feitas, conclui-se que, uma professora adotou uma abordagem tradicional, em que o centro da aprendizagem é a própria professora, apenas repassando o conteúdo para os alunos. Em contrapartida, a professora B segue uma abordagem que o aluno é o sujeito ativo da aprendizagem, ela adota técnicas e métodos lúdicos, priorizando atividades que possibilitem a participação dos alunos, por meio de brincadeiras e jogos.

Diante os dados analisados nessa seção, os aspectos analisados estão alinhados com os objetivos específicos, principalmente ao que se refere a identificação de práticas lúdicas dos professores em sala de aula, ou seja, as atividades lúdicas realizadas pelos professores.

3.2 Formação teórica e fundamentos pedagógicos do lúdico

É de suma importância que, mesmo após a formação e atuarem na área da educação, as professoras continuem a estudar e refletir sobre a ludicidade, fundamentando-se em autores que ampliem seus conhecimentos e aprofundem suas concepções sobre o tema. Em virtude disso, foi questionado para as participantes da pesquisa se elas têm algum autor para fundamentar a prática do lúdico em suas aulas e, se a resposta for sim, quais contribuições desses autores para o lúdico. As respostas foram as seguintes:

Professora A: estou pecando nessa parte da teoria, o que eu trago de lúdico são as minhas vivências que eu tenho nos 12 anos como professora da educação infantil, e coisas que eu pesquisei de atividades na internet...

Professora B: sim, gosto muito da Ruth Rocha, da Cecília Meireles, Ziraldo. Eles são autores que eles tratam sempre a criança como infância, infância mesmo, em tudo, nos textos que eles trazem... eles influenciam muito nas minhas práticas em sala de aula.

Diante disso, observa-se que a professora A, além de não integrar o lúdico como elemento central da sua prática pedagógica, demonstra desinteresse em aprofundar seus conhecimentos sobre o tema, o que limita sua capacidade de aplicar abordagens diversificadas em suas aulas, restringindo-se apenas às suas próprias vivências, as quais ela já domina. No entanto, a professora B busca fundamentar sua prática lúdica em autores que contribuem para o lúdico na educação e, como a mesma ressaltou, abordam a infância.

De acordo com Rau (2013, p. 39) professor precisa estabelecer uma ponte entre a sua própria concepção de ludicidade, baseado em suas vivências e, o conhecimento construído a partir de um sólido referencial teórico. Além disso, de acordo com Rau (2013, p. 63 e 64)

Por que o professor de educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental precisa estudar para brincar, ao desenvolver propostas pedagógicas com as crianças? Para responder a essa pergunta é necessário ressaltarmos dois importantes aspectos. O primeiro é o conhecimento teórico sobre o lúdico, que diz respeito ao entendimento sobre as concepções dos autores, à estrutura e à classificação dos jogos, ao papel do educador e à organização dos espaços e dos materiais. O segundo refere-se ao lúdico na educação, envolvendo questões relativas ao desenvolvimento e à aprendizagem infantil com base na ação lúdica da criança e da prática como expressão da teoria

Dessa maneira, além da fundamentação teórica sólida, e os estudos a respeito do lúdico mencionado acima pela autora, a formação continuada deve ser algo indispensável para um profissional, visto que, proporciona a atualização de conhecimentos e habilidade, contribui para um melhor desenvolvimento profissional, e proporciona qualificação profissional.

A referida autora também menciona que:

Nessa perspectiva, o professor, ao estudar a ludicidade em seus aspectos teóricos e práticos, terá a possibilidade de utilizá-la como recurso pedagógico voltado a uma práxis no processo de ensino-aprendizagem. Para que isso ocorra verdadeiramente, é preciso que a ludicidade, em suas funções lúdica e educativa, seja repensada constantemente pelo educador, observando as necessidades e os interesses de seu grupo de educandos, a reflexão sobre o que faz, por que o faz e a relação com os diferentes instrumentos pedagógicos e as várias linguagens utilizadas [...]. O lúdico utilizado pelo professor em sala de aula torna-se, então, um meio para a realização dos objetivos educacionais, e o aluno, ao praticá-lo, não se limita à sua ação livre, iniciada e mantida pelo prazer de jogar, mas participa ativamente do processo de construção do conhecimento (Rau, 2013, p. 14)

Logo, o exposto destaca que ao estudar o lúdico, o professor deve usá-lo como ferramenta pedagógica, adaptando-as às necessidades dos alunos, para tornar o processo de ensino aprendizagem eficiente e reflexivo.

No mesmo sentido, na entrevista realizada, uma das perguntas foi “Você já recebeu ou recebe formação/capacitação em relação a prática do lúdico na escola?”, as respostas foram:

Professora A: sim, na SEMEC sempre tem, sempre tem sugestões de formas de como abordar o lúdico, nas orientações da Semec sempre tem o lúdico, na orientação didática.

Professora B: sim, a SEMEC todo mês na formação que eles dão para os professores, e nas orientações didáticas que eles mandam.

De acordo com Soares (2021), uma das instituições responsáveis que abordam a formação continuada é a Secretaria Municipal de Educação, a SEMEC. De acordo com Côco (2010 apud Soares, 2021), as ações propostas pela Secretaria de Educação (SEMEC) refletem o investimento das políticas públicas em projetos formativos locais e, esses projetos por um lado, incentivam a troca de saberes entre profissionais e instituições e, por outro lado, buscam viabilizar as reformas educacionais em andamento.

Diante do exposto, entende-se que, a formação continuada é importante pois, proporciona os professores a oportunidade de se atualizarem e aprofundarem seus conhecimentos, possibilitando a reflexão crítica sobre suas práticas pedagógica. A formação continuada é fundamental para que os professores não se limitem somente às suas experiências e vivências pessoais (da mesma forma que a professora A, como exposto na sua resposta acima), mas, integrem um embasamento teórico sólido, como abordado por Rau (2013), mencionado acima. Isso amplia a capacidade do professor de aplicar metodologias eficazes, como a integração do lúdico, de forma planejada e fundamentada.

Ademais, a formação continuada que contribui para o desenvolvimento profissional e promove a qualificação do professor ou de qualquer profissional que busque uma formação continuada na sua área de atuação. Isso garante que os docentes acompanhem as transformações educacionais e, possibilita aos professores utilizarem abordagens pedagógicas eficazes no processo de ensino aprendizagem e desenvolvimento.

Por fim, essa seção foi alinhada com os objetivos específicos, especificamente ao que diz respeito as concepções de ludicidade dos professores à luz dos referenciais teóricos que embasam suas práticas.

3.3 A integração do lúdico no contexto escolar

Nessa seção, é abordada a integração do lúdico no contexto escolar, ou seja, a relação das práticas lúdicas com o contexto escolar com o currículo e como aplicá-lo na escola. O lúdico engloba várias formas de integração no contexto educacional, dentre eles o jogo como recurso pedagógico, que “implica planejamento e previsão de etapas por parte do professor para alcançar objetivos predeterminados” (Rau, 2013, p. 144). A partir do pressuposto da integração do lúdico no contexto escolar, foi perguntado “Para você, o lúdico está sendo trabalhado como deveria na escola?”, as repostas foram as seguintes:

Professora A: nós poderíamos trabalhar mais, mas, sempre procuramos colocar a criança para brincar, elas precisam, eu gostaria mais, mas, a gente sempre encaixa no planejamento.

Professora B: a gente tenta, sempre tentamos colocar o lúdico, por exemplo em uma acolhida, com contações de histórias, com fantasias, e outros materiais, com músicas, nas aulas com as professoras, nós sempre tentamos.

As repostas das professoras indicam que a escola busca incluir o lúdico nas atividades diárias, porém, de acordo com elas, poderia ser mais. Durante o período de observação, foi percebido que, as práticas lúdicas são integradas na escola, desde o momento da acolhida que acontece duas vezes no pátio, como nas acolhidas diárias em sala de aula (como mencionado pela professora B), até o encerramento das atividades. Ademais, a escola conta com recursos lúdicos, que incluem alguns jogos. Esses jogos são utilizados no reforço diário com alunos que possuem dificuldades de aprendizagem. Esses recursos foram confeccionados pelas próprias professoras da escola, sendo a maioria deles produzidos pela professora B. Ambas destacam que, o CMEI em questão, integra o lúdico em outros âmbitos da escola além da sala de aula, desde a acolhida no pátio até o encerramento das atividades, como mencionado pela professora

B. Nesse sentido, Rau (2013, p. 186), critica as escolas que não promovem essa integração, afirmando que “estão mais preocupadas em escolarizar os educandos em uma perspectiva de aquisição de conhecimento, quando sabemos que o conhecimento é algo a ser construído em qualidade e não apenas em quantidade”. A autora complementa que:

A concepção do lúdico como recreação e lazer tem como ponto principal a diversão dos participantes; os jogos recreativos são utilizados para suprir a necessidade de brincar das crianças, dos jovens e dos adultos, e deve ocorrer principalmente na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental como forma de propiciar o prazer em aprender (Rau, 2013, p. 187)

Dessa maneira, é possível alinhar a importância da integração do lúdico no contexto escolar com a crítica de Rau (2013), e compreender a importância da integração das práticas lúdicas em todo contexto escolar. Paralelo a isso, foi perguntado para as professoras: “Para você, qual o papel da escola frente a prática do lúdico?”, as respostas foram:

Professora A: é um papel fundamental, porque a escola é o lugar que as vivências acontecem, através de histórias que estimulam a imaginação, dos jogos, que estimulam a eles aprenderem as regras, com isso tudo a criança vai sempre se desenvolvendo, então o lúdico é fundamental.

Professora B: o lúdico não tem que estar presente sempre, não só em sala de aula, mas, em todos os compartimentos da escola, seja nos corredores, no pátio, nas paredes, nos brinquedos, na interação de funcionários com crianças, crianças com funcionários, da gestão com criança, professor e criança. O lúdico precisa estar presente em tudo, porque a criança não está inserida não só na sala de aula, mas inserida na escola como um todo, então ela tem que ter essa interação com o lúdico, seja através das brincadeiras, da conversação, da contação de histórias, então o lúdico é de extrema importância.

Diante das respostas das professoras, conclui-se que o lúdico não deve ser limitado à sala de aula, deve permear todos os aspectos do contexto escolar, assim como exposto por Rau (2013). De acordo com a referida autora:

Partindo da reflexão de que nem sempre a aprendizagem e o prazer andam juntos, muitas vezes educadores apontam que em relação ao jogo, no contexto escolar, as experiências sobre o lúdico, como a recreação, revelam a visão do lúdico apenas como diversão e em momentos livres, o que empobrece as possibilidades de intervenção no processo de ensino-aprendizagem das crianças (Rau, 2013, p. 188)

A afirmação da autora promove uma reflexão a respeito da crítica à visão limitada do lúdico no contexto escolar, em que o jogo e a brincadeira são entendidos como apenas momentos de diversão e lazer, desconsiderando o potencial pedagógico das práticas lúdicas como instrumento pedagógico e de aprendizado. Dessa forma, é possível relacionar a pergunta

“Para você, qual o papel da escola frente a prática do lúdico?” com a ideia de que a escola tem o papel crucial para ampliar o entendimento do que lúdico é e, como integrá-lo de forma significativa no processo de ensino aprendizagem.

Dessa maneira, no contexto escolar, as práticas lúdicas não devem ser vistas como apenas momentos de descontração, porém, devem ser valorizadas como ferramenta pedagógica eficaz, que contribuem para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças.

As respostas das professoras, especialmente da professora B, deixam claro que a ludicidade precisa ser integrada em todos os aspectos da escola, não somente na sala de aula, mas, permear todos os momentos e, em todos os setores. Assim, entende-se que o papel da escola é ser o instrumento facilitador do lúdico, igualmente exposto por Rau (2013, p. 42): “assim, é preciso que delimitemos esforços para garantir à criança um espaço que possibilite a ação lúdica, ou seja, um ambiente no qual ela tenha a oportunidade de escolher os jogos, os materiais e o modo de explorar e criar suas brincadeiras”.

No que se refere à integração do currículo com o lúdico, a pergunta foi “Qual a relação entre a abordagem curricular do lúdico e prática escolar?”, de acordo com as professoras:

Professora A: a ludicidade é presente nas atividades diárias, nos conteúdos das disciplinas, no planejamento, em todo esse processo

Professora B: a ludicidade está numa acolhida, nas atividades promovidas em sala de aula, numa música, no planejamento que a gente tem, em tudo... em todos os assuntos abordados das disciplinas e nas atividades cotidianas da escola.

Portanto, a partir das respostas, entende-se que a relação do lúdico com o currículo é a ludicidade ser presente em todos os aspectos da educação, nos conteúdos abordados, nas atividades realizadas, em sala de aula como fora da sala de aula, sendo a escola como mencionado anteriormente, um facilitador do lúdico. Isso quer dizer que, a escola deve proporcionar e possibilitar as atividades lúdicas, atuando como ambiente que apoia e favorece as práticas lúdicas como parte importante do processo educativo, igualmente exposto por Stabenow, (2011, p. 49)

[...] sem a pretensão de atribuir à escola o papel que cabe à família, a escola parece ser um local para que o brincar aconteça de diferentes modos, contribuindo para o desenvolvimento integral da criança e também para alfabetização e o letramento, o que constitui, sem sombra de dúvida, um dos fundamentos para a aquisição do conhecimento.

Portanto, diante disso, também se conclui que, a escola desempenha um papel fundamental no desenvolvimento integral da criança, possibilitando o brincar de diferentes

formas. Relacionando ao currículo e, com as falas das professoras sobre a relação do currículo com o lúdico, é possível afirmar que, essa relação é revelada na inclusão de atividades lúdicas de maneira planejada e intencional no processo de ensino. Isso quer dizer que, o currículo não deve apenas ser um conjunto de conteúdos acadêmicos e didáticos, mas, deve integrar as práticas lúdicas que englobam o brincar, o jogo, o brinquedo e as formas de aprendizagem criativas que fogem do ensino conteudista, reconhecendo o valor do lúdico para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos alunos. No currículo, o lúdico pode ser integrado na metodologia dos professores, no desenvolvimento integral, pois, envolve o desenvolvimento global da criança, valorizando não apenas o aprendizado formal, que é referente à leitura, escrita e a matemática, mas, o desenvolvimento integral da criança. Também se revela na formação de professores, pois, para que a escola se torne um ambiente que inclui o lúdico, é fundamental que o currículo de formação docente inclua a importância da prática lúdica no processo de ensino, capacitando os professores a integrarem as brincadeiras e jogos em suas práticas pedagógicas de forma eficaz. Joia (2014, p. 48 a 50), corrobora essa afirmação da seguinte forma:

Ainda sobre o currículo das universidades e o papel docente, Moyles (2002) nos chama a atenção para o fato que, não obstante a vasta produção teórica, legitimando a importância do brincar no processo de desenvolvimento da criança, os professores ainda se sentem inseguros sobre como inserir a brincadeira no contexto educacional. Falta-lhes embasamento teórico capaz de ressignificar o brincar no processo de ensino/aprendizagem, na relação professor/aluno e aluno/aluno, pois os jogos e brincadeiras acontecem quase que como prêmio às crianças que acabaram a lição, aos horários de intervalos, ou ao final do período, evidenciando, assim, a dicotomia entre a “ensinagem” escolar e a aprendizagem prazerosa. Nesse contexto, o professor acha difícil mensurar a aprendizagem por meio de outros instrumentos que não sejam as fichas e os relatórios [...] Uma pesquisa coordenada por Carneiro e Dodge (2007) faz dois apontamentos extremamente importantes. O primeiro, voltado para as práticas pedagógicas, revela que as atividades lúdicas, de modo geral, são restritas e quase sempre dirigidas [...]. O segundo apontamento está relacionado aos currículos das unidades de ensino que, de modo geral, são muito conteudistas.

Portanto, a partir do exposto, conclui-se que, os professores se sentem inseguros para aplicar o lúdico de maneira efetiva no ensino, devido à falta de formação teórica adequada nos currículos de pedagogia.

Ademais, Rau (2013, p. 60), aborda essa questão quando ressalta que:

Assim, criar um espaço, nos currículos de formação docente, que aborde o lúdico como práxis educativas escolar, pode ser uma alternativa por meio da qual o educador conheça a realidade do seu grupo de crianças, seus interesses e necessidades, comportamentos, conflitos e dificuldades e que, paralelamente, constitua um meio de estimular os desenvolvimentos cognitivo, social, linguístico e cultural, propiciando aprendizagens específicas

Isto implica dizer que, é necessário a inclusão do lúdico nos currículos de formação docente, para que o educador compreenda as necessidades da criança e estimule seu desenvolvimento.

Em suma, diante do exposto, entende-se a importância da integração do lúdico no ambiente escolar, não se restringindo apenas ao lazer ou recreação, ou como um “prêmio” por bom comportamento, conforme exposto por Joia (2014), entretanto, deve ser visto como ferramenta pedagógica e, que contribui para o desenvolvimento integral, isto é, o desenvolvimento cognitivo, desenvolvimento social, desenvolvimento emocional e desenvolvimento motor. No currículo, as práticas lúdicas devem ser intencionais e planejadas, englobando os conteúdos e atividades diárias, tanto dentro e fora da sala de aula. Também, a formação docente precisa incluir a utilização do lúdico de forma eficaz e reconhecer a sua importância para o aprendizado e o desenvolvimento integral infantil.

O lúdico deve ser integrado a diversas áreas de conhecimento, possibilitando a motivação, reflexão e interação, visto que, esses fatores influenciam o aprendizado das crianças. Nessa seção, complementamos os objetivos específicos no que se refere as verificações das atividades lúdicas realizadas pelos professores, analisando a integração do lúdico na escola.

3.4 Desafios e resultados da aplicação do lúdico na prática pedagógica

Nessa seção, são abordados os resultados observados e as dificuldades enfrentadas ao utilizar o lúdico em sala de aula, a partir dos dados coletados por meio da observação e entrevista. Sobre resultados observados foi feita a seguinte pergunta: “Você percebeu algum progresso na aprendizagem dos alunos após o uso de práticas lúdicas nas aulas?”:

Professora A: assim, a ludicidade vem desde o início do ano, eles vão desenvolvendo pelas vivências mesmo na escola, do começo do ano para cá eles desenvolvendo, o motor, no cognitivo, e esse desenvolvimento é atrelado a atividades, né, quanto mais eles desenvolvem a gente pode explorar, de acordo com o desenvolvimento deles. As atividades lúdicas são usadas desde o começo do ano, claro que tem momentos que é muito conteudista, livro, que não dá pra usar o lúdico, mas em geral eles desenvolveram sim. Com o lúdico eles aprendem mais, se interessam mais.

Professora B: sempre, sempre que é aplicado em cada atividade. No momento que é aplicado a gente percebe os avanços, tanto na interatividade, na interação da criança, no aprendizado, escrito ou falado, gestual oralidade. Eu percebo em todo processo de aprendizado, tanto de leitura como escrita, na coordenação motora, na oralidade, constantemente.

Diante da resposta da professora A, é possível concluir que o lúdico possibilita os seguintes resultados: o desenvolvimento gradual, visto que, de acordo com a mesma, a ludicidade é aplicada desde o início do ano e, que ao longo do tempo, as crianças desenvolvem habilidades cognitivas e motoras, por meio dessas atividades lúdicas; a conexão com o desenvolvimento da criança, pois, as atividades lúdicas segundo ela permitem acompanhar o desenvolvimento da criança e, é possível ajustar as atividades conforme as necessidades de cada criança, possibilitando um aprendizado adequado e progressivo ao nível de cada aluno; maior interesse e aprendizado, dado que, segundo ela, as atividades lúdicas despertam o interesse das crianças, proporcionando um aprendizado mais eficaz. A professora reconhece que utiliza apenas o livro em determinados momentos, por serem relacionados a conteúdos mais teóricos. Durante o período de observação, notou-se que o uso de atividades teóricas continuamente, como mencionado pela professora, dessa forma, o lúdico é excluído do processo de ensino.

Associamos a fala da professora A com Oliveira (2003, p. 8), quando a autora menciona que:

Ao empregar os jogos na escola, você oferecerá à criança uma espécie de terapia pessoal e grupal no processo de socialização e convivência com os colegas, além de ajudá-la a: [...] desenvolver e aprimorar os aspectos psicomotores, cognitivos, facilitando o processo de alfabetização

Logo, entende-se que, os jogos na escola ajudam as crianças no desenvolvimento pessoal social e cognitivo e, facilita a alfabetização.

De acordo com Dias et al., 2019, p. 22):

No que se refere à importância da ludicidade no processo de aprendizagem na educação infantil e sua aplicação como recurso didático-pedagógico no contexto educacional, afirma-se que: o brincar, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade (LEAL, 2011, p.18) [...] Considera-se que o uso da ludicidade é fundamental, pois permite o desenvolvimento cognitivo, emocional, afetivo, psicomotor e a socialização entre as crianças [...]. Ludicidade refere-se aos jogos, brincadeiras, dinâmicas, exercícios, cantigas, sendo uma estratégia poderosa na aquisição do conhecimento e evolução da aprendizagem para a criança. No processo de ensino-aprendizagem a utilização de recursos lúdicos constitui um instrumento facilitador a esse processo, utilizado enquanto estímulo para as crianças.

Isto significa que, o lúdico é importante para o desenvolvimento cognitivo, emocional psicomotor e social da criança, facilitando o processo de ensino aprendizagem.

Em relação à resposta da professora B, conclui-se que, os resultados proporcionados pelo lúdico são: o desenvolvimento integral, pois, a resposta indica que as atividades lúdicas contribuem de forma significativa para o desenvolvimento motor, cognitivo, social e emocional;

o aumento do interesse e da participação das crianças; percepção de avanços contínuo, pois, ela observa os constantes progressos nas diversas habilidades das crianças, destacando a interação social e coordenação motora.

Embora a professora B não mencionar explicitamente o termo “cognitivo”, entende-se que ela aborda isso quando menciona “no momento que é aplicado a gente percebe os avanços, tanto na interatividade, na interação da criança, no aprendizado, escrito ou falado, gestual oralidade”, uma vez que, a expressão “avançar na aprendizagem”, se refere ao desenvolvimento cognitivo das crianças, incluindo a aquisição de saberes e, quando menciona “aprendizado, escrito ou falado”, isso se refere ao desenvolvimento de competências cognitivas específicas, como a escrita, leitura e a oralidade, visto que, são aspectos fundamentais do processo cognitivo de aprendizagem. Além disso, quando se refere ao “gestual”, também se relaciona ao aspecto cognitivo, pois, engloba a comunicação e expressão, que são aspectos que envolvem processos mentais de expressão e interpretação.

É possível associar a fala da professora B com Friedmann (1996) apud Rau (2013), que afirma o desenvolvimento psicomotor – esquema corporal, lateralidade, equilíbrio, coordenação motora, organização espaço temporal, ritmo e controle respiratório - podem ser observados durante a prática pedagógica do jogo. De acordo com Lima (2008, p. 26):

Uma outra visão concebe o jogo como “Instrumento didático”; nessa perspectiva, a brincadeira é tratada como um meio preparatório para a aprendizagem e domínio de conteúdos escolares das diferentes áreas. A intervenção do educador é diretiva e sua meta é desenvolver nas crianças habilidades escolares específicas e noções previamente definidas, preparatórias para aprendizagens de conteúdos. Materiais, objetos, brinquedos pedagógicos, jogos didáticos e autoinstrutivos são oferecidos para o desenvolvimento da coordenação motora, noção espaço-temporal, domínio de formas, dimensões, cores, letras, formas e números.

A partir dessa afirmação, entende-se que o jogo é uma ferramenta que prepara as crianças para apreenderem conteúdos escolares específicos, com a orientação do educador. Além disso, o uso do jogo na educação infantil, favorece a exploração do conhecimento, porque, envolve a motivação interna das crianças, característica do lúdico, no entanto e, ao utilizar o jogo de forma metafórica, o brinquedo educativo ganha um importante papel na educação infantil, auxiliando na construção do conhecimento de maneira significativa (Kishimoto, 2017).

Em relação às dificuldades para a efetivação do lúdico na escola, foi feita a seguinte pergunta: “Você já teve alguma dificuldade de praticar a ludicidade em suas aulas? Ou seja, há algum empecilho/desafio para que a prática lúdica enfrente para que seja efetivada na escola?”, as repostas foram:

Professora A: minha maior dificuldade é a confecção de materiais, por conta do tempo, é muita coisa para fazer.

Professora B: em nenhum momento tive dificuldade de exercer a prática lúdica na sala de aula, porque a escola em si já trabalha a ludicidade, então não tenho dificuldade e também porque eu gosto muito disso, da ludicidade, nessa junção de teoria e prática, sempre trabalho nessa linha. E na escola nunca tive nenhum empecilho, porque a escola em si é lúdica, desde a acolhida, a contação de história, em sala de aula, com músicas, interação, então nunca tive nenhuma dificuldade nisso.

A partir das repostas, conclui-se que, as dificuldades para implementar a ludicidade na escola varia. A maior dificuldade da professora A é a falta de tempo para preparar materiais lúdicos e, para a professora B não há dificuldades, visto que, para ela é algo natural a inclusão do lúdico nas suas práticas e, a escola facilita a ludicidade, pois, a escola como um todo busca integrar o lúdico em todas as atividades diárias da escola. É possível relacionar as respostas das professoras com Rau (2013, p. 99):

Como organizar o espaço e o ambiente para os jogos e as brincadeiras? Os estudos de Kishimoto (2008) apontam a necessidade da criação de espaços como sala de jogos e outros locais que permitam às crianças ter mais liberdade e possibilidades diferentes nos seus movimentos. As áreas de jogos exteriores podem ser anexas a salas de atividade na escola, influenciando favoravelmente a sensibilidade da criança. Os espaços livres das escolas, como áreas de jogo e pátios de recreação, podem ser organizados de modo que sua disposição não perturbe o aprendizado nem a circulação fácil entre esses espaços e as salas de atividades.

Diante do exposto, conclui-se que, é importante organizar os espaços de jogos e atividades nas escolas, para que haja a liberdade de movimento, sem prejudicar o aprendizado.

A professora A relata que sua maior dificuldade é a falta de tempo, a professora B não possui dificuldades, pois, a escola proporciona condições para a integração da ludicidade. a autora destaca a importância de um espaço escolar organizado para favorecer a prática do lúdico. Visto que, a criação de áreas específicas, como salas de jogos e espaços externos, pois, possibilitam maior liberdade de movimento para as crianças, o que facilita a prática de jogos e brincadeiras. Quando a escola possibilita espaços adequados, como pátio de recreações, contribui significativamente para a efetivação do lúdico, favorecendo o aprendizado dos alunos. Assim, a organização do ambiente escolar, incluindo a criação de espaços que incentivam a ludicidade é, fundamental para a superação das dificuldades no processo de implementação do lúdico, como menciona a professora A, que ressalta que a escola proporciona situações e atividades lúdicas diariamente.

Nessa última seção, abordamos os objetivos específicos, considerando a contribuição do lúdico no processo de ensino aprendizagem e desenvolvimento das crianças mediante o trabalho das professoras.

4 CONCLUSÕES REFLEXIVAS

A presente pesquisa possibilitou identificar o conceito de lúdico e sua relevância para a educação, destacando as contribuições que oferece ao processo de ensino aprendizagem e desenvolvimento. O estudo permitiu compreender como o lúdico impacta positivamente no desenvolvimento dos alunos, promovendo um aprendizado mais eficaz e dinâmico. Além disso, a hipótese levantada no início - “atualmente, os professores não incluem o lúdico nas suas metodologias em sala de aula, o que pode resultar em dificuldades de aprendizagem para os alunos” - foi confirmada em parte, pois, observou-se que existem professores que utilizam o lúdico como ferramenta pedagógica, uma vez que, a professora A não adota essa abordagem, enquanto a professora B integra na sua metodologia. No que se refere, à confirmação de que a ausência do lúdico ocasiona alunos com dificuldade de aprendizagem, ela se mostrou verdadeira, enquanto os alunos que têm professores que utilizam lúdico apresentaram melhor desempenho.

Além disso, a partir do trabalho, conclui-se que o lúdico é fundamental para desenvolvimento da criança, facilitando a aprendizagem, sociabilidade e habilidades cognitivas. As atividades lúdicas devem ser intencionalmente planejadas para atingir os objetivos educacionais. Conclui-se também que, o lúdico auxilia na construção de vínculos afetivos, resolução de problemas, comunicação e cooperação. A pesquisa também, foi importante para a compreensão de que lúdico é importante para o processo de ensino aprendizagem e deve ser utilizado como recurso pedagógico, para possibilitar um aprendizado significativo. Também, auxilia na quebra de barreiras entre o real e o imaginário. Também, a partir do estudo teórico, compreende-se que, é necessário o planejamento intencional das atividades lúdicas e, atividades lúdicas podem ser por meio de jogos e brincadeiras, utilizadas como ferramentas de ensino. O professor deve também criar um ambiente dinâmico e interativo

Ademais, a partir da realidade observada no CMEI, conclui-se que o lúdico facilita o processo de ensino, visto que, partir das práticas lúdicas adotadas pela professora B, a turma demonstra um alto rendimento e desempenho escolar, alunos participativos e motivados. Ademais, por meio da observação, constatamos que a maioria dos alunos estão avançados no processo de leitura e escrita. Portanto, é corroborado que, o uso jogos, brincadeiras e atividades interativas, são importantes para o processo de ensino. Essas atividades, estimulam a criatividade e a participação ativa da criança e, desenvolve habilidades sociais e cognitivas. As atividades lúdicas melhoram o desempenho escolar, pois, as práticas lúdicas motivam a participação ativa dos alunos. Em contrapartida, abordagem tradicional gera desinteresse de

baixo rendimento, conforme percebido na turma da professora A. Além disso, a escola precisa ser um facilitador da prática lúdica, proporcionando o ambiente de integração dessas práticas.

É possível inferir que o estudo contemplou seus objetivos, pois foi constatado que as práticas lúdicas impactam positivamente no processo de ensino aprendizagem. Também, o estudo possibilitou a compreensão das práticas lúdicas realizadas pelas professoras na sala de aula e quais suas contribuições. Foi possível, ainda, fazer uma reflexão sobre qual é a melhor abordagem a seguir como docente. Também, o estudo promoveu o entendimento de que é necessário a valorização do aluno como sujeito ativo do processo de ensino e a garantia de práticas lúdicas que integrem as necessidades individuais de cada criança.

Para finalizar, o trabalho se faz relevante para professores da educação infantil e até mesmo do ensino fundamental menor, para discentes do curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, todo profissional da educação e a qualquer pessoa que se interesse pelo tema, pois a ludicidade se torna ferramenta fundamental para o desenvolvimento integral do aluno. A pesquisa em questão pode ajudar os educadores, estudantes e pesquisadores ao mostrar como a aplicação de práticas lúdicas possibilitam a aprendizagem integral do aluno. Ademais, os dados concretos que foram apresentados sobre os benefícios possibilitados pelo lúdico, podem orientar os leitores desse trabalho, especialmente aos educadores e futuros educadores, mostrando como a aplicação do lúdico de forma eficaz facilita o processo de ensino aprendizagem e desenvolvimento.

A relevância social deste estudo fica evidente, uma vez que incentiva os profissionais da educação a diversificarem e renovarem suas práticas pedagógicas, transformando o ensino mais significativo, dinâmico, eficaz e integral.

REFERÊNCIAS

ABREU, Jânio Jorge Vieira de. **Metodologia da pesquisa e do trabalho científico**. Teresina: FUESPI, 2015. v. 1. 198p.

ARAÚJO, Wagnês Barbosa de. **Saberes e relatos docentes sobre a pré-escola: entre o lúdico e a reinvenção da aprendizagem**. 2023. 167 p. Dissertação (Mestrado Profissional em formação de professores) - Universidade Estadual do Paraíba, Centro de Educação, Campina Grande, 2023.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil-RCNEI**. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. Vol. 1. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_voll.pdf;

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC): educação é a base**. Brasília, DF: Editora do MEC, 2018.

BRASIL. Constituição (2024). **Lei nº 14.826**, de 21 de março de 2024. Institui a parentalidade positiva e o direito ao brincar como estratégias intersectoriais de prevenção à violência contra crianças; e altera a Lei nº 14.344, de 24 de maio de 2022.. Diário oficial da União: seção 1. Brasília, DF. Disponível em: <https://pesquisa.in.gov.br/imprensa/jsp/visualiza/index.jsp?data=21/03/2024&jornal=515&pagina=3&totalArquivos=149>. Acesso em: 20 out. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais da educação infantil**. Brasília: MEC, SEB, 2010.

BOGDAN, C. Robert; BIKLEN, Sari Knopl. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e métodos**. Portugal: Porto Editora, 1994.

SOARES, Letícia Cassavana. **O brincar na educação infantil: enunciações docentes em um contexto de formação continuada**. Vitória: Edifes, 2021. 157 p.

GIARDINI, Marta. Chegou a vez dos jogos de tabuleiro na educação. In: Próspero [et al] (Org). **Ludicidade, educação e neurociências da retrospectiva de infância a projetos interventivos**. São Paulo: Gênio Criador, 2021. 233p. (Coleção Brincar e Educação; vol. 1)

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2008.

JOIA, Adelaide. **Brincando para aprender ou aprender brincando: a ludicidade no cotidiano da creche**. 2014. 154f. Tese (Doutorado) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Programa de Pós-Graduação em Educação: Currículo, 2014

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

LIMA, José Milton. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional**. São paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação, 2008.

LIMA, Antônio Araujo et al. O Lúdico em clássicos da filosofia: Uma análise em platão, Aristoteles e Rousseau. In: Editora Poisson Belo Horizonte (Org). **Educação no Século XXI – Volume 29**. Belo Horizont: Poisson, 2019.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e atividades lúdicas na prática educativa** [livro eletrônico]: compreensões conceituais e proposições. 1. ed. - São Paulo: Cortez, 2023. EPub.

Nasário, Júlio Cesar [et al.]. **Jogos lúdicos**: o relato de uma vivência. 2 ed. -Rio do Sul: Unidavi – Propex, 2014. 126p.

OLIVEIRA, Denise Soares. **Oficinas de recreio**. São Paulo: Paulinas, 2003. (Coleção expressão)

PIEROTE, Eliene Maria Viana de Figueirêdo. **Corpo, Lúdico e Educação**: Relações e Implicações no Processo de Aprendizagem. Teresina: UAB, 2014.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica [livro eletrônico]. Curitiba: Ibplex, 2013. ePub.

RIO DE JANEIRO, BRASIL. **Versão Atualizada do Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA**, Lei Federal nº 8.069 de 13 de Julho de 1990. Rio de Janeiro: Centro de Defesa dos Direitos da Criança e do Adolescente (CEDECA). 2023, 215 p.

RICHARDSON, Roberto Jarry. **Pesquisa social**: métodos e técnicas; colaboradores José Augusto de Souza Peres... et al.). - 3 ed. - 14 reimpr. - São Paulo: Atlas, 2012.

SANT'ANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto. A história do lúdico na educação. **Revemat**: revista eletrônica de educação matemática, [S.L.], v. 6, n. 2, p. 19-36, 10 maio 2012. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5007/1981-1322.2011v6n2p19> . Acesso em: 15 out. 2024.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico** [livro eletrônico]. 1 ed. – São Paulo: Cortez, 2013. e- Pub.

STABENOW, Feb. **Narrativas de Professores Alfabetizadores**: O Lugar do Lúdico na Alfabetização. 2011. 155 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2011.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. **Educação em Revista**, Marília [S.L.], v. 7, n. 1-2, p. 1-16, 13 set. 2021. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.36311/2236-5192.2006.v7n1-2.603>. Acesso em: 18 out. 2024.

APÊNCIDES

APÊNDICE A – ROTEIRO DE ENTREVISTA

APÊNDICE B – ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO

APÊNDICE A – ROTEIRO DE ENTREVISTA

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUI - UESPI/CAMPUS CLOVIS MOURA

CURSO: LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

PROFESSOR ORIENTADOR (A):

ALUNA PESQUISADORA:

1. O que você entende por práticas lúdicas em sala de aula?
2. Você aborda a prática do lúdico em suas aulas? Se sim, como?
3. Você já recebeu ou recebe formação/capacitação em relação a prática do lúdico na escola?
4. Para você, o lúdico está sendo trabalhado como deveria na escola?
5. Qual a relação entre a abordagem curricular do lúdico e prática escolar?
6. Você tem como base algum autor para fundamentar a prática do lúdico nas suas aulas?
Quais? Qual contribuição eles trazem para o lúdico?
7. Para você, qual o papel da escola frente a prática do lúdico?
8. Como aplicar práticas lúdicas em sala de aula?
9. Você percebeu algum progresso na aprendizagem dos alunos após o uso de práticas lúdicas nas aulas?
10. Você já teve alguma dificuldade de praticar a ludicidade em suas aulas? Ou seja, há algum empecilho/desafio para que a prática lúdica enfrente para que seja efetivada na escola?

APÊNDICE B – ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUI - UESPI/CAMPUS CLOVIS MOURA

CURSO: LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

PROFESSOR ORIENTADOR (A):

ALUNA PESQUISADORA:

- Observar a metodologia do professor em sala, seu comportamento e as atividades trabalhadas. Também, observar o comportamento dos alunos e, a receptividade da turma para com o professor;
- Descrever a sala de aula, a escola e toda sua dependência;
- Descrever a acolhida e todas as atividades e ações nesse momento;
- Observar se o professor faz atividades lúdicas em sala de aula, identificando se suas aulas são lúdicas ou apenas transferência de conteúdos e uso de atividades escritas apenas;
- Buscar identificar se os alunos conseguem evoluir na aprendizagem diante da metodologia adotada pelo professor;
- Responder por meio da observação as indagações a seguir:
 1. O planejamento diário contempla a ludicidade?
 2. As aulas são agradáveis para os alunos? O professor permite que os alunos participem ativamente das aulas?
 3. O professor desenvolve estratégias para possibilitar a ludicidade em suas aulas?
 4. As aulas possuem um aspecto tradicional em que as únicas atividades são de escrita? O professor apenas repassa o conteúdo ou inclui brincadeiras lúdicas e jogos lúdicos na sua metodologia?

ANEXOS

ANEXO A - DECLARAÇÃO DE INFRAESTRUTURA

**ANEXO B – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE /
PROFESSORA A**

**ANEXO C – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE /
PROFESSORA B**

ANEXO A - DECLARAÇÃO DE INFRAESTRUTURA



PREFEITURA MUNICIPAL DE TERESINA - PMT
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA – SEMEC
NOME DA ESCOLA OU INSTITUIÇÃO / PAPEL TIMBRADO

DECLARAÇÃO DE INSTITUIÇÃO E INFRAESTRUTURA

Enquanto diretor (a) responsável pela instituição, eu _____ estou de pleno acordo com o/a Professor/a Orientador/a Eliene Maria Viana de Figueiredo Pierote e a discente do Curso de Licenciatura em Pedagogia da UESPI, _____, responsáveis pelo projeto intitulado: “Lúdico na Educação Infantil: experiência em um CMEI de Teresina - PI” a realizarem a pesquisa proposta no projeto supracitado que tem como objetivo analisar como os professores utilizam as atividades lúdicas em suas aulas, e de que forma contribuem para o para o processo de ensino aprendizagem e desenvolvimento das crianças na Educação Infantil em um CMEI. A pesquisa será realizada com a participação de dois (02) professores/as que se comprometeram em realizar o estudo de forma livre, espontânea e sigilosa, tendo a garantia de que será respeitado o anonimato dos participantes e todos os princípios éticos da pesquisa de acordo com a resolução 510/2016 CNS/MS. Nesse sentido, concordo em autorizar a execução da respectiva pesquisa na referida escola, declarando estar ciente da corresponsabilidade como instituição coparticipante do projeto de pesquisa, e do compromisso no resguardo da segurança e bem-estar dos participantes da pesquisa nela recrutados, dispondo de infraestrutura necessária para a garantia de tal segurança e bem-estar, o que inclui: oferecer o local apropriado para a realização das entrevistas e observação com os/as professores/as e; garantia da confidencialidade, anonimato e não utilização das informações em prejuízo de outros; emprego de dados somente para fins previstos nesta pesquisa; retorno dos benefícios obtidos através deste estudo para as pessoas participantes, escola e comunidade onde foi realizado. Fica

garantido ainda que, caso necessário, a qualquer momento, como instituição coparticipante desta pesquisa, poderemos revogar esta autorização, se comprovada atividades que causem prejuízo a esta ou a qualquer dado que comprometa o sigilo da participação de seus integrantes. Declaro, ainda, que não recebemos qualquer pagamento por esta autorização, bem como os partícipes também não receberão qualquer tipo de pagamento.

Teresina - PI, ____de outubro de 2024.

Assinatura / Carimbo do Diretor/a



ANEXO B – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E
ESCLARECIDO – TCLE / PROFESSORA A



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ – UESPI
CAMPUS CLÓVIS MOURA - CCM
CURSO: LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE /
PROFESSORAS**

Você está sendo convidado (a) a participar como voluntário (a) da pesquisa intitulada “Lúdico na Educação Infantil: experiência em um CMEI de Teresina – PI”, tendo como pesquisadora a graduanda _____ e Pesquisadora Responsável, a orientada _____. O objetivo geral do trabalho é analisar como os professores utilizam as atividades lúdicas em suas aulas, e de que forma contribuem para o processo de ensino aprendizagem e desenvolvimento das crianças na Educação Infantil em um CMEI. Terá como instrumento a observação e a entrevista guiada realizada com os/as professores/as do ____.

As entrevistas serão gravadas, transcritas e analisadas. Essa investigação trará benefícios aos participantes da pesquisa, possibilitando reflexões e aprendizados a respeito da importância do lúdico para o processo de ensino aprendizagem e desenvolvimento. Destaco, que esta pesquisa pode trazer riscos como constrangimentos, intimidações e exposição indevida dos participantes. No entanto, para evitar qualquer mal-estar aos participantes do estudo, evitaremos qualquer procedimento que venha submetê-los a estas situações, preservando sua integridade. Serão adotadas medidas para evitar e minimizar possíveis desconfortos, iniciando por garantir que as ações ocorram em espaços reservados e com a garantia de total sigilo, privacidade e caso venha

a ocorrer algum constrangimento, mal-estar, ou algum tipo de dano à pessoa participante, serão tomadas as providências no sentido de saná-las. A/o participante terá o tempo necessário para decidir, autonomamente, sua participação ou não na pesquisa, terá o direito à liberdade para recusar sua participação, para retirar seu consentimento em qualquer fase da pesquisa. Terá, ainda, o direito de receber assistência (integral e imediata) por danos, de forma gratuita, requerer indenização por danos, receber ressarcimento de gastos (incluindo os de acompanhantes). Às/aos participantes serão garantidos o acesso aos resultados da pesquisa, assim como, a confiabilidade dos seus dados e de sua privacidade na pesquisa. Todas/os as/os participantes receberão orientações e esclarecimentos de suas dúvidas e poderão recorrer aos contatos, descritos abaixo, para obter qualquer informação sobre a pesquisa e, ainda, poderão entrar em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa – CEP, localizado à rua Olavo Bilac, 2335/Centro Sul, em Teresina, ou pelo telefone: (86) 3221-4749, e-mail: comitedeeticauespi@hotmail.com. O CEP/UESPI tem por finalidade identificar, definir, orientar e analisar as questões éticas implicadas nas pesquisas científicas que envolvam seres humanos, individual e/ou coletivamente, direta ou indiretamente, observando a defesa da integridade e dignidade dos participantes da pesquisa no desenvolvimento dentro de padrões éticos. Este documento é assinado em duas (02) vias ao serem rubricadas em todas as páginas e assinada, ao seu término, pelo participante ou representante legal, assim como pelo pesquisador responsável, sendo que o participante receberá uma via.

Teresina - PI, _____de _____de 2024.

Assinatura do Pesquisador Responsável - Orientador

Assinatura da aluna Pesquisadora - autora

Assinatura do/a participante – colaborador/a

Contato:

Aluna pesquisadora:

Endereço:

Cidade: CEP **Telefone: Email:**

Pesquisador Responsável: **Telefone: Email:**

Endereço: CEP

ANEXO C – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE / PROFESSORA A



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ – UESPI
CAMPUS CLÓVIS MOURA - CCM
CURSO: LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE / PROFESSORAS

Você está sendo convidado (a) a participar como voluntário (a) da pesquisa intitulada “Lúdico na Educação Infantil: experiência em um CMEI de Teresina – PI”, tendo como pesquisadora a graduanda _____ e Pesquisadora Responsável, a orientada Prof^a Dra. Eliene Maria Viana de Figueiredo Pierote. O objetivo geral do trabalho é analisar como os professores utilizam as atividades lúdicas em suas aulas, e de que forma contribuem para o processo de ensino aprendizagem e desenvolvimento das crianças na Educação Infantil em um CMEI. Terá como instrumento a observação e a entrevista guiada realizada com os/as professores/as do _____.

As entrevistas serão gravadas, transcritas e analisadas. Essa investigação trará benefícios aos participantes da pesquisa, possibilitando reflexões e aprendizados a respeito da importância do lúdico para o processo de ensino aprendizagem e desenvolvimento. Destaco, que esta pesquisa pode trazer riscos como constrangimentos, intimidações e exposição indevida dos participantes. No entanto, para evitar qualquer mal-estar aos participantes do estudo, evitaremos qualquer procedimento que venha submetê-los a estas situações, preservando sua integridade. Serão adotadas medidas para evitar e minimizar possíveis desconfortos, iniciando por garantir que as ações ocorram em espaços reservados e com a garantia de total sigilo, privacidade e caso venha a ocorrer algum constrangimento, mal-estar, ou algum tipo de dano à pessoa participante, serão tomadas as providências no sentido de saná-las. A/o participante terá o tempo necessário para decidir, autonomamente, sua participação ou não na pesquisa, terá o direito à liberdade para recusar sua participação, para retirar seu consentimento em qualquer fase da pesquisa. Terá,

ainda, o direito de receber assistência (integral e imediata) por danos, de forma gratuita, requerer indenização por danos, receber ressarcimento de gastos (incluindo os de acompanhantes). Às/aos participantes serão garantidos o acesso aos resultados da pesquisa, assim como, a confiabilidade dos seus dados e de sua privacidade na pesquisa. Todas/os as/os participantes receberão orientações e esclarecimentos de suas dúvidas e poderão recorrer aos contatos, descritos abaixo, para obter qualquer informação sobre a pesquisa e, ainda, poderão entrar em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa – CEP, localizado à rua Olavo Bilac, 2335/Centro Sul, em Teresina, ou pelo telefone: (86) 3221-4749, e-mail: comitedeeticauespi@hotmail.com. O CEP/UESPI tem por finalidade identificar, definir, orientar e analisar as questões éticas implicadas nas pesquisas científicas que envolvam seres humanos, individual e/ou coletivamente, direta ou indiretamente, observando a defesa da integridade e dignidade dos participantes da pesquisa no desenvolvimento dentro de padrões éticos. Este documento é assinado em duas (02) vias ao serem rubricadas em todas as páginas e assinada, ao seu término, pelo participante ou representante legal, assim como pelo pesquisador responsável, sendo que o participante receberá uma via.

Teresina - PI, _____de _____de 2024.

Assinatura do Pesquisador Responsável - Orientador

Assinatura da aluna Pesquisadora - autora

Assinatura do/a participante – colaborador/a

Contato:

Aluna pesquisadora:

Endereço: Cidade: CEP Telefone: Email:

Pesquisador Responsável:

Telefone: **Email:**

Endereço: CEP