



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS III
CENTRO DE HUMANIDADES
CURSO DE PEDAGOGIA – LICENCIATURA PLENA**

WILMA VIEIRA DA SILVA

**DESAFIOS E POSSIBILIDADES DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

**GUARABIRA,
2020**

WILMA VIEIRA DA SILVA

**DESAFIOS E POSSIBILIDADES DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO
INFANTÍL**

Artigo apresentado à Comissão de Graduação do Curso de Pedagogia – Licenciatura, Centro de Humanidades da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial e obrigatório para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira.

**GUARABIRA
2020**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S586d Silva, Wilma Vieira da.
Desafios e possibilidades da ludicidade na educação infantil [manuscrito] / Wilma Vieira da Silva. - 2020.
26 p. : il. colorido.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2020.
"Orientação : Prof. Dr. Vital Araujo Barbosa de Oliveira, Coordenação do Curso de Pedagogia - CH."
1. Lúdico. 2. Educação infantil. 3. Professor. I. Título
21. ed. CDD 372.24

WILMA VIEIRA DA SILVA

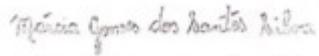
DESAFIOS E POSSIBILIDADES DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO
INFANTIL

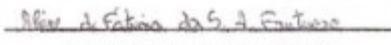
Artigo apresentado à
Comissão de Graduação do Curso
de Pedagogia – Licenciatura, Centro
de Humanidades da Universidade
Estadual da Paraíba, como requisito
parcial e obrigatório para obtenção
do título de Licenciada em
Pedagogia, sob a orientação do
Prof.Dr. Vital Araújo Barbosa de
Oliveira.

Aprovada em: 06/11/2020.

BANCA EXAMINADORA


Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira. (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof. Ms. Márcia Gomes dos Santos Silva
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


ALINE DE FATIMA DA SILVA ARAUJO

Profª. Espª. Aline de Fatima da Silva Araújo Frutuoso
Instituto Federal da Paraíba (IFPB) - Campus Patos

A Deus e a minha mãe, dedico.

AGRADECIMENTOS

À Deus primeiramente, pelo dom de viver e de chegar a esse momento.

Minha eterna gratidão e reconhecimento às pessoas cuja contribuição tornou-se decisiva para a realização deste trabalho:

A minha família, por me dar todo apoio e estímulo necessário para alcançar meus objetivos.

A toda equipe de docentes que constituíram o curso de Licenciatura Plena em Pedagogia desde 2015 até a presente data, na Universidade Estadual da Paraíba-UEPB, campus III, em especial ao professor Vital, pelas orientações. Aos meus colegas de curso pelos diversos momentos compartilhados. A todas as pessoas que, direta ou indiretamente, cooperaram para a concretização deste trabalho.

“Se a educação sozinha não pode transformar a sociedade, tampouco sem ela a sociedade muda.” [Paulo Freire](#)

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1	19
GRÁFICO 2	19
GRÁFICO 3	20
GRÁFICO 4	21
GRÁFICO 5	21
GRÁFICO 6	22

SUMÁRIO

1	1. INTRODUÇÃO.....	11
2	2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	12
2	2.1 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM.....	12
2	2.2 A BNCC E O LÚDICO.....	14
	2.3 O LÚDICO E O PROFISSIONAL DOCENTE.....	15
	2.4 AS DIFICULDADES NO USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS.....	17
3	3. METODOLOGIA.....	18
	4. RESULTADOS E DISCURSÕES.....	18
	5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	23
	REFERÊNCIAS.....	24
	APÊNDICES	

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo ressaltar diversas dificuldades e desafios enfrentados pelos profissionais docentes ao utilizar o lúdico como ferramenta no ensino-aprendizagem e procura destacar também a importância no uso das brincadeiras, brinquedos e jogos em geral para aprendizagem dos alunos da educação infantil, pois o brincar já é algo cientificamente comprovado e de suma importância para o desenvolvimento humano. Este trabalho configura-se como uma pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo de caráter qualitativo, onde foi aplicado questionário a 15 professores dos mais variados níveis de formação, sendo estes de escolas públicas e privadas. Foi possível afirmar que todos os professores entrevistados estão cientes da importância desse instrumento de aprendizagem e que todos apesar das dificuldades diariamente encontradas não deixam de utilizar o lúdico nos seus métodos de ensino. As ações lúdicas tendem a ser apontadas e aceitas como estratégias bastante significativas para serem usadas como estímulo na construção do conhecimento e alcance de objetivos propostos pedagogicamente.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico, Educação infantil, Professor.

ABSTRACT

This article aims to highlight several difficulties and challenges faced by teaching professionals when using play as a tool in teaching-learning and also seeks to highlight the importance of using games, toys and games in general for the learning of early childhood students, as playing is already scientifically proven and extremely important for human development. This work is configured as a bibliographic research and qualitative field research, where a questionnaire was applied to 15 teachers of the most varied levels of education, these being from public and private schools. It was possible to affirm that all the teachers interviewed are aware of the importance of this learning tool and that despite the daily difficulties encountered, they still use the ludic in their teaching methods. Playful actions tend to be pointed out and accepted as very significant strategies to be used as a stimulus in the construction of knowledge and achievement of pedagogically proposed objectives.

KEYWORDS: Playful, Early childhood education, Teacher.

1. INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, muito se tem discutido sobre a importância do lúdico para o desenvolvimento das crianças, seja no aspecto motor, intelectual e afetivo. A ludicidade é assunto que tem conquistado espaço no panorama nacional, por ser o brinquedo a essência da infância e com o seu uso permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento. A atividade lúdica ainda não muito bem vista por alguns, por se tratar de momentos mais descontraídos e muitos ainda preferem métodos de ensino tradicionais. Lúdico vem trazendo uma forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos, através de jogos, música e dança. O intuito é educar, ensinar e se divertir.

Brincar para as crianças pode ser considerado uma atividade tão produtiva quanto o trabalho para os adultos. Nessa perspectiva, nota-se a produtividade do simples ato de brincar como um recurso natural inerente à realidade de qualquer criança. Aprender de forma lúdica pode proporcionar muitos benefícios para as crianças. As brincadeiras direcionadas ofertam um ambiente agradável e interessante as crianças; possibilitando assim, o aprendizado de várias habilidades para sua vida social e afetiva.

No processo de ensino e aprendizagem, o papel do professor é de grande importância para que a utilização do lúdico como instrumento didático seja feito com eficiência e competência pedagógica, usando a imaginação, criatividade durante o ato de ensinar. Isso porque não existe receita. Cada situação depende de planejamento para atender às especificidades presentes na sala de aula.

Trabalhar com o lúdico no contexto escolar exige que o educador tenha bastante manejo e atenção para entender e compreender a subjetividade de cada criança, além de uma fundamentação teórica bem estruturada. É necessário que o jogo lúdico seja planejado e sistematizado para mediar a evolução e promover condições para que a criança interaja ao brincar coletivamente, desenvolvendo várias habilidades.

Pensando nisto, desenvolvemos esse trabalho para refletir sobre o conceito do lúdico, e mostrar sua relevância para o desenvolvimento da criança, sua importância metodológica para dar mais significado ao ato de

educar e as diversas dificuldades do profissional docente em utilizar a ludicidade no processo educativo.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

A palavra lúdico vem do “latim *ludus* e significa brincar” (MASSA, 2013, p. 113). Neste brincar estão incluídos os jogos e os brinquedos. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

Conforme Piaget citado por Wadsworth (1984, p. 44),

O jogo lúdico é formado por um conjunto linguístico que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que designa também um fenômeno. Portanto, permite ao educando a identificação de um sistema de regras que permite uma estrutura sequencial que especifica a sua moralidade.

Assim, nesta perspectiva, os jogos lúdicos se assentam em bases pedagógicas, porque envolvem os seguintes critérios: a função de literalidade e não-literalidade, os novos signos linguísticos que se fazem nas regras, a flexibilidade a partir de novas combinações de idéias e comportamentos, a ausência de pressão no ambiente, ajuda na aprendizagem de noções e habilidades. Desta forma, existe uma relação muito próxima entre jogo lúdico e educação de crianças para favorecer o ensino de conteúdos escolares e como recurso para motivação no ensino às necessidades do educando.

Os jogos lúdicos oferecem condições do educando vivenciar situações-problemas, a partir do desenvolvimento de jogos planejados e livres que permitam à criança uma vivência no tocante às experiências com a lógica e o raciocínio e permitindo atividades físicas e mentais que favorecem a sociabilidade e estimulando as reações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas.

Conforme Santos (1999, p.12), para a criança “brincar é viver”. Esta é uma afirmativa muito usada e bem aceita, pois como a própria história da

humanidade nos mostra, as crianças sempre brincaram e brincam, e certamente, continuarão brincando. Para Vygotsky;

É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva, pois a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras. (1984, p. 27).

Sendo o ato de brincar, atitude natural desenvolvida por todos durante a infância.

2.2 A BNCC E O LÚDICO

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento que regulamenta quais são as aprendizagens essenciais a serem trabalhadas nas escolas. Conforme definido na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/1996), a Base deve nortear os currículos dos sistemas e redes de ensino das Unidades Federativas, como também as propostas pedagógicas de todas as escolas públicas e privadas de Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio, em todo o Brasil. A BNCC estabelece conhecimentos, competências e habilidades que se espera que todos os estudantes desenvolvam ao longo de sua trajetória escolar. Orientada pelos princípios éticos, políticos e estéticos traçados pelas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica.

Dando ênfase a Educação Infantil, o desenvolvimento se dá por meio das brincadeiras e do relacionamento entre as crianças e adultos de um determinado ambiente. Esse desenvolvimento ocorre no cotidiano e também no ambiente familiar, uma das funções da escola é diversificar e ampliar as aprendizagens das crianças, direcionando de maneira intencional as atividades, brincadeiras, experiências e a todas as práticas que são propostas na escola. De acordo com a BNCC,

A instituição escolar precisa promover oportunidades ricas para que as crianças possam, sempre animadas pelo espírito lúdico e na interação com seus pares, explorar e vivenciar um amplo

repertório de movimentos, gestos, olhares, sons e mímicas com o corpo, para descobrir variados modos de ocupação e uso do espaço com o corpo.(BRASIL, 2017,p.41)

O brincar, portanto, oportuniza muitas possibilidades para que a criança experimente, interaja, explore, crie, se expresse, cabendo ao professor oferecer os recursos e espaços planejados de maneira intencional para a promoção do desenvolvimento de cada uma delas.

o lúdico é um método indispensável para o desenvolvimento do aluno na educação infantil, porém é necessário proporcionar a criança um ambiente descontraído para estimular a criatividade, o interesse e a interação do mesmo, proporcionando assim uma aprendizagem de qualidade

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções. (BRASIL, 2017, p.37)

Por isso, a brincadeira não deve ser considerada como um “tempo ou espaço” separado do cotidiano da criança na escola. Ao contrário, a brincadeira deve ser um meio para facilitar todos os tipos de interação na sala de aula e para a aprendizagem em si. Visto que a brincadeira contribui em diversas áreas da aprendizagem de uma criança, cabe a nós professores, temos o cuidado de criar, planejar, organizar, refletir e mediar ações intencionais para que a criança vivencie uma diversidade de experiências, de maneira que possa promover desenvolvimento pleno da criança.

2.3 O LÚDICO E O PROFISSIONAL DOCENTE

O papel do profissional docente na aprendizagem dos seus alunos é, indiscutivelmente essencial. A educação lúdica pode ser para o professor competente um instrumento de unificação, de libertação e de transformação das reais condições em que se encontra o educando. É uma prática

desafiadora, inovadora, possível de ser aplicada. A atuação do educador voltada ao desenvolvimento de seus alunos possui aspectos muito importantes que aqui será destacado.

O professor deverá agir como facilitador das brincadeiras, podendo assim promover momentos em que orienta e dirige o processo, com outros momentos em que as crianças sejam responsáveis pelas suas próprias atitudes e brincadeiras.

Um bom educador deve dar o tempo necessário às crianças para que as brincadeiras ou jogos surjam se desenvolvam e se encerrem.

Observar as brincadeiras das crianças e colher informações para incrementá-las em futuras oportunidades.

Preparar o espaço e o ambiente de forma que estimule na criança a necessidade de brincar, além de facilitar a seleção das brincadeiras. Procurar sempre participar das várias brincadeiras e questionar com as crianças sobre as mesmas.

O educador deve respeitar o desejo da criança que queira participar ou não das atividades lúdicas e instituir uma situação diferente para que essa criança se sinta incluída, como por exemplo, auxiliar nos materiais.

Buscar sempre desenvolver nos jogos de regras boas atitudes entre as crianças, enfatizando que o mais importante é participar dos jogos e brincadeiras.

No momento dos jogos ou brincadeiras é importante que o professor esclareça de forma simples e objetiva as regras às crianças. E mudá-las ou adaptá-las de acordo com as faixas etária dos alunos.

Estimular nas crianças a socialização do espaço lúdico e dos brinquedos desenvolvendo assim atitudes de cooperação, conservação e manutenção dos jogos e brinquedos.

O professor deve instigar a imaginação infantil, deve ainda oferecer materiais dos mais complexos aos mais simples para que tudo aconteça. Os brinquedos ou jogos fornecidos pelo professor podem ser mais estruturados ou serem confeccionados com material reciclado.

É importante que o educador providencie ou promova um espaço para as crianças brincarem ao ar livre, onde possam movimentar-se, montar casinhas ou participar de alguma brincadeira que necessite desse espaço

2.4 AS DIFICULDADES NO USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS

Todos nós sabemos que a missão do professor de educação infantil é bastante complexa, e que sem dúvidas ele precisa ter dom para executar a tarefa de ensinar e também ter amor ao que se faz. Temos a noção de que as crianças tendem a chegar à escolas cada vez mais instruídas, com perguntas cada vez mais difíceis para respondermos, por esses e vários outros motivos que nós como educadores precisamos nos aliar as ferramentas necessárias no aprendizado na educação infantil. O lúdico é sem dúvidas uma ótima opção para trabalhar na educação infantil, usar brincadeiras para interpretar qualquer coisa ou situação. Porque, sabemos que todo ser humano na sua infância possui a necessidade de brincar, que o brincar é uma experiência rica e também um direito de todos.

Ser educador é saber lidar com as situações cotidianas escolares da melhor forma possível, buscando sempre explica as crianças que o jogo não esta sendo trabalhado para saber quem é o melhor da sala, não precisa haver brigas ou até mesmo choro, procurar utilizá-los, acalmá-los, pois os mesmos precisam ter controle das suas atitudes, embora ainda sejam bem pequenos. É necessário que crianças que aprendam desde cedo o exercício de saber se controlar, de dar a vez, de ser generoso e solidário com os demais colegas e que isso seja uma constante no dia a dia das crianças levando esses valores para vida toda.

Em primeiro lugar, o educador deve estar muito bem preparado para trabalhar com educação infantil, pois ele precisa transmitir certa confiança para seus alunos, para que os educandos saibam que a partir de suas dificuldades terão alguém que irá ajudar com suas dúvidas quando necessário. A escolha dos jogos e brincadeiras que serão desenvolvidas é sem dúvidas uma grande dificuldade do profissional docente. Tudo deve ser muito bem planejado e com antecedência, pois, sabemos que nem todos terão o mesmo desempenho no que é proposto.

3. METODOLOGIA

Para a construção desse trabalho deste foi feito uma grande pesquisa bibliográfica em busca de autores que tratem da importância do lúdico como ferramenta pedagógica. Um dos autores citado neste artigo é Friedman e segundo ele:

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo. (FRIEDMAN, 2010, p. 3)

Este trabalho configura-se como uma pesquisa de campo de caráter qualitativo. A pesquisa foi feita através de um questionário com 10 questões objetivas (Apêndice A). Através do aplicativo de mensagens o WhatsApp o questionário foi aplicado a 15 docentes dos mais variados níveis de formação e trabalham nas escolas públicas e privadas. Por tanto, segundo Minayo (2010, p.57) o método qualitativo pode ser definido com

[...] é o que se aplica ao estudo da história, das relações, das representações, das crenças, das percepções e das opiniões, produtos das interpretações que os humanos fazem a respeito de como vivem, constroem seus artefatos e a si mesmos, sentem e pensam. (MINAYO, 2014, p. 57).

Após o análise do material coleta percebemos que todos os docentes que fizeram parte desta pesquisa tem consciência da importância do uso do lúdico para o desenvolvimento do seus alunos e a maior parte deles buscam inovar as aulas apesar das dificuldades encontradas diariamente.

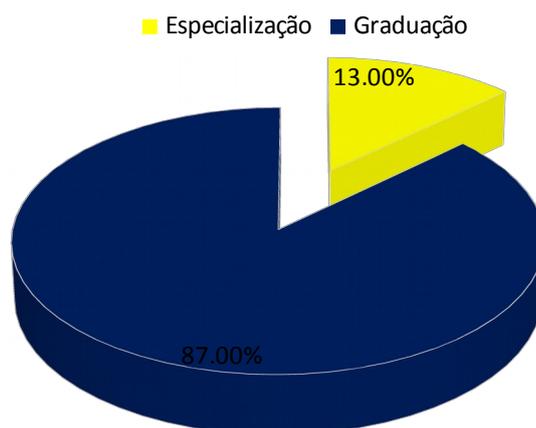
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A respeito do levantamento de dados desta investigação as questões foram formuladas exclusivamente pela investigadora, a pesquisa aconteceu no início de 2020, especificamente no mês de março, onde começou a grande pandemia pelo novo coronavírus aqui no Brasil e devido a esse cenário este

levantamento de dados ocorreu via aplicativo de massagem. O questionário aplicado buscou contribuir para a formação do profissional docente, explorando as diversas dificuldades e maneiras da utilização do lúdico como ferramenta pedagógica.

Sobre a primeira questão indagada na pesquisa o gráfico 1 mostra a respeito do nível formação dos docentes, representado no gráfico a seguir.

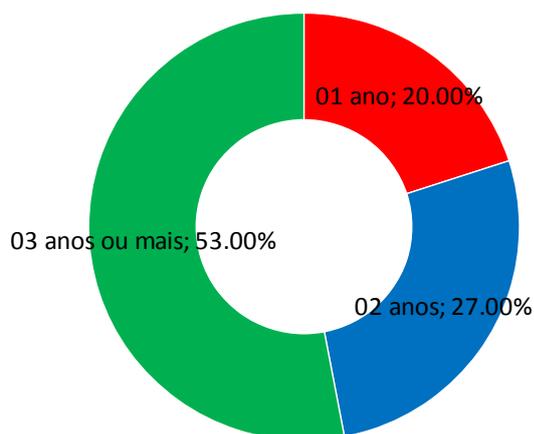
Gráfico 1: Nível de formação dos docentes entrevistados



Fonte: Pesquisadora, 2020.

Como se pode observar no Gráfico 1, todos os docentes entrevistados possuem nível superior para atuar como professores mas, apenas uma pequena parcela possui algum tipo de especialização.

Gráfico 2: Tempo de trabalho na educação infantil



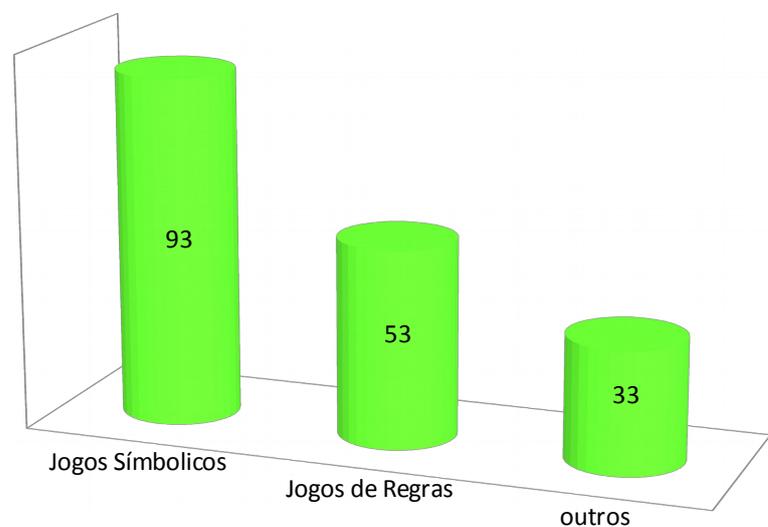
Fonte: Pesquisadora, 2020.

Conforme o Gráfico 2, perceber que mais de 50% por docentes tem bastante experiência com a sala de aula e assim com o uso do lúdico na educação.

Com as questões 3 e 4 da nossa pesquisa obtivemos 100% das respostas sim. Por tanto, a partir da questão 3 podemos concluir que todos os docentes utilizam brinquedos, brinquedos e atividades lúdicas em sala de aula.

Já na questão 4 foi feito uma indagação sobre a influencia do lúdico no processo de aprendizagem das crianças, onde os docentes mais uma vez responderam de forma unânime. Logo vemos que os professores utilizam jogos, brincadeiras e outras ferramentas lúdicas e possuem consciência da importância do mesmo.

Gráfico 3: Brincadeiras usadas na sala de aula



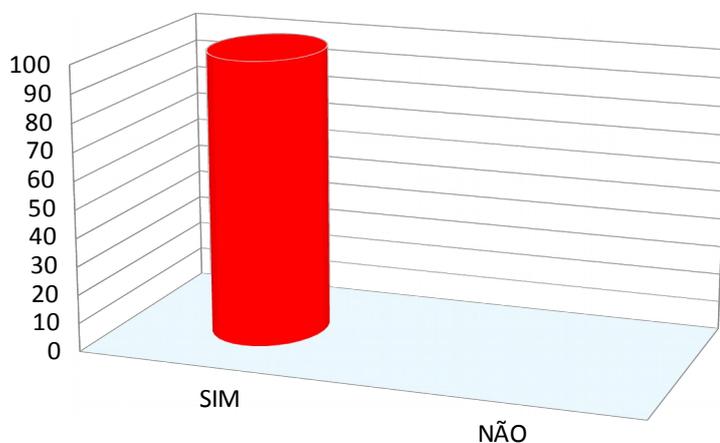
Fonte: Pesquisadora, 2020.

O Gráfico 3 nos mostra as principais brincadeiras utilizadas pelos colegas docentes em suas aulas, podemos ver que jogos que buscam assimilar a realidade são os mais utilizados entre os docentes, em seguida temos jogos de regras e por ultimo outros como quebra-cabeça, bonecos, fantoches e jogos computadorizados que tem como objetivos entreter e proporcionar conhecimento.

A questão 6 referi-se ao simples ato de brincar e se o mesmo faz parte do processo de aprendizagem. As respostas dos entrevistados foram 100% sim.

Na 7ª questão traz a seguinte pergunta, “Você acredita que o lúdico é capaz de melhorar a relação aluno–professor?” As repostas foram unânime e todos acreditam que sim, o lúdico pode trazer melhoras a essa relação tão importante .

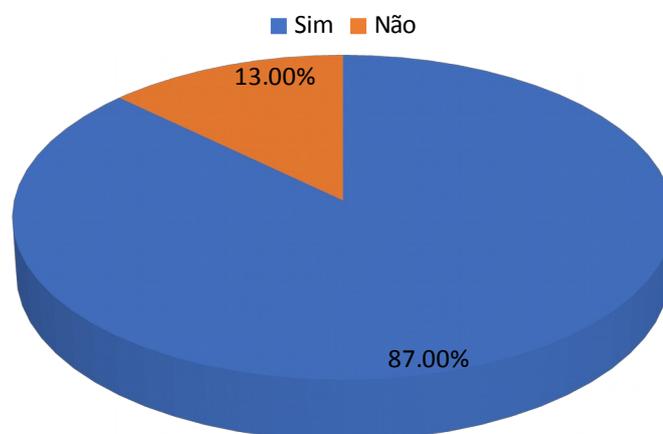
Gráfico 4: O uso de jogos melhora o desenvolvimento psicomotor das crianças?



Fonte: Pesquisadora, 2020.

O Gráfico 4 mostra que todos os entrevistados apontaram que os jogos utilizados em sala de aula melhora o desenvolvimento psicomotor das crianças.

Gráfico 5: Escola que possui propostas para utilização do lúdico como ferramenta pedagógica

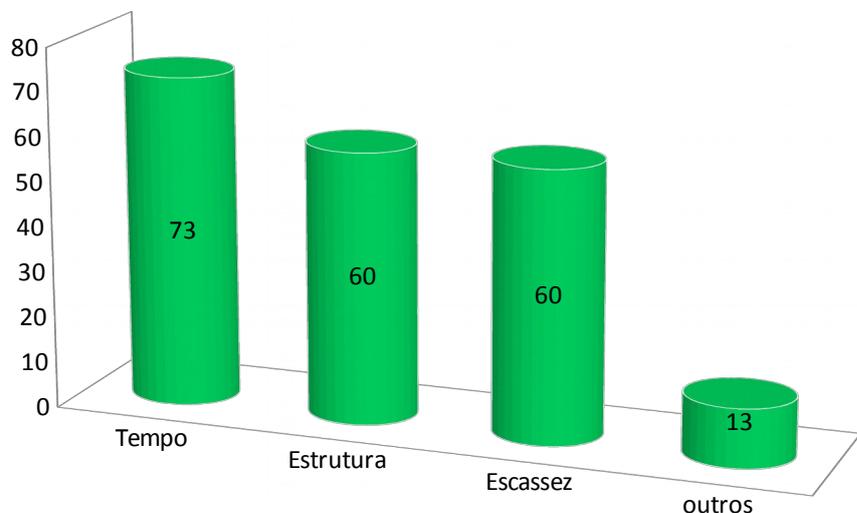


Fonte: Pesquisadora, 2020.

A partir dos números obtidos através da pesquisa, podemos observar no Gráfico 5 que uma grande parte das escolas possuem sim alguma proposta

para a utilização dos jogos e brincadeiras nas aulas como ferramenta pedagógica.

Gráfico 6: Dificuldades enfrentadas para trabalhar com o lúdico



Fonte: Pesquisadora, 2020.

O Gráfico 6 corresponde as dificuldades que encontradas diariamente pelos professores na utilização do lúdico em sala de aula. 73% dos professores afirmaram que sofrem com a falta de tem para confecção dos materiais lúdicos. 60% assinalaram que a falta de estrutura física e escassez de recursos pedagógicos é bastante freqüente e por último, 13% relataram outras dificuldades enfrentadas como a falta de conhecimento por parte da família sobre a importância do lúdico para o desenvolvimento dos alunos.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. (...) Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais. (LOPES, 2006, p.110)

O brincar é próprio de ser humano, por isso se aprende melhor e mais rápido de essa atitude natural for transformada em ferramenta pedagógica.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer do desenvolvimento deste trabalho pude compreender que a brincadeira para a criança constitui além do divertimento outros benefícios fundamentais com: ajudar a criança a se comunicar através da voz, do gesto, dos movimentos; ajudar a desenvolver o equilíbrio, fortalecer os músculos, dominar os reflexos, respeitar as regras; favorecer a convivência em grupo, a formação do caráter, o desempenho, a vivacidade, a fantasia, as emoções, os sentimentos, entre outros, proporcionando á criança desenvolvimento físico e psicológico.

As brincadeiras, os jogos, os brinquedos estimulam a curiosidade, iniciativa e autoconfiança no aluno, proporcionando aprendizagem, desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração da atenção. Através da brincadeira a criança se exercita sem cansaço e consegue realizar atividades que talvez não conseguisse se não estivesse motivada pela situação lúdica e livre de obrigatoriedade. Independente do tipo de vida que se leve, adultos, jovens e crianças todos precisam da brincadeira e de alguma forma de jogo, sonho e fantasia para viver.

O lúdico e por tanto uma ferramenta pedagógica pedrosa na construção do conhecimento, sendo assim o educador deve usufruir desse artifício motivador e estimulante na transformação dos indivíduos.

As atividades Lúdicas precisam ocupar um lugar essencial na educação, pois proporcionam aos alunos uma melhor compreensão dos conteúdos aplicados. Sendo assim, as diferentes habilidades podem ser associadas através do lúdico é ver como o brincar na escola pode ser uma ferramenta para criação de um ambiente criativo.

Podemos concluir então, que são diversas as dificuldades encontradas pelos profissionais docente na busca por educar. Hoje mais que nunca se reconhece que o Lúdico e importante no meio educacional, mesmo assim, á muito a ser trabalhado para que esse tabu seja esquecido completamente.

6. REFERÊNCIAS

MASSA, M. de S. **Ludicidade**: Da Etimologia da Palavra à Complexidade do Conceito. Disponível em

http://periodicos.uesb.br/index.php/aprender/article/viewFile/5485/pdf_39

Acesso 30 de Março de 2020

SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedo e infância**: um guia para pais e educadores. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

WADSWORTH, B. **Jean Piaget para o professor da pré-escola e 1º grau**. São Paulo, pioneira, 1984.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

SANT'ANNA, Alexandre ; NASCIMENTO, Paulo Roberto do . **A história do lúdico na educação**. REVEMAT, e ISSN 1981-1322, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011

KISHIMOTO, Tizuka Morchida. Jogos Infantis; O jogo, a criança e a educação. 6 ed.

MINAYO, M.C. de S. (2010). **O desafio do conhecimento: Pesquisa Qualitativa em Saúde**. (12ª edição). São Paulo: Hucitec-Abrasco Petrópolis: Vozes, 1999.

FRIEDMANN, Adriana. Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

LOPES, Vanessa Gomes. Linguagem do corpo e movimento. Curitiba: FAEL, 2006. MACARINI, Samira, M.; Vieira, Mauro L. O brincar de crianças escolares na brinquedoteca. In: Revista Brasileira de Crescimento e desenvolvimento humano, v16, n1 São Paulo: Portal de revistas USP, 2006.

APÊNDICES

APÊNDICE A- Questionário aplicado aos professores entrevistados.



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS III
CENTRO DE HUMANIDADES
CURSO DE PEDAGOGIA

Prezada Professora, como aluna do curso de Licenciatura em Pedagogia, solicito sua contribuição para preenchimento desse questionário, que é parte da nossa pesquisa para construção do nosso Trabalho de Conclusão de Curso, o qual tem por finalidade conhecer sua prática pedagógica voltada para ludicidade. Para tanto, tal entrevista, composta por seis questões abertas. Desde já agradecemos sua colaboração e garantimos o sigilo dos dados.

QUESTIONÁRIO

1. Qual sua formação?
 graduação especialização mestrado doutorado
2. Quanto tempo trabalha com este nível de ensino?
 01 ano 02 anos 03 anos 04 anos ou mais
3. Você utiliza brinquedos e brincadeiras em sala de aula? sim Não
4. Você acha que o lúdico interfere no processo de aprendizagem das crianças?
 sim não
5. Quais brincadeiras lúdicas você aplica em sala de aula?
 Jogos simbólicos Jogos de regras Outros:
 Especifique: _____
6. Você acredita que o processo de brincar faz parte do processo de aprendizagem do ser humano? Sim Não
7. Você acredita que o lúdico é capaz de melhorar a relação aluno-professor ou professor-aluno? Sim Não
- 8- Na sua opinião a utilização dos jogos em sala de aula melhora o desenvolvimento psicomotor das crianças?
 Sim Não
9. A escola possui uma proposta de utilização de brincadeira como jogos e brinquedos?
 Sim Não
10. Quais as dificuldades que você enfrenta para trabalhar com a ludicidade?
 tempo estrutura física escassez de recursos pedagógicos outros
 especifique: _____