



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

KAROLINA CRUZ AMARANTE

**LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A importância da brincadeira no
aprendizado da criança**

GUARABIRA

2021

KAROLINA CRUZ AMARANTE

**LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A importância da brincadeira no
aprendizado da criança**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao departamento do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial e obrigatório para obtenção do título de pedagoga.

Área de atuação: Formação de professores

Orientador: Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira

GUARABIRA

2021

KAROLINA CRUZ AMARANTE

**LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A importância da brincadeira no
aprendizado da criança**

Trabalho de conclusão de curso
apresentado ao departamento do Curso de
Licenciatura Plena em Pedagogia da
Universidade Estadual da Paraíba, como
requisito parcial e obrigatório para
obtenção do título de pedagoga.

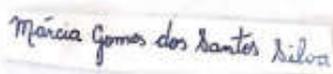
Área de atuação: Formação de
professores

Aprovada em: 29/09/2021.

BANCA EXAMINADORA



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



Profª. Ms. Monica de Fátima Guedes de Oliveira
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profª. Ms. Sheila Gomes de Melo
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

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.

A485I Amarante, Karolina Cruz.
Ludicidade na educação infantil [manuscrito] : a importância da brincadeira no aprendizado da criança / Karolina Cruz Amarante. - 2021.
27 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2021.

"Orientação : Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira ,
Coordenação do Curso de Pedagogia - CH."

1. Ludicidade . 2. Educação infantil . 3. Professor . 4.
Diversão . I. Título

21. ed. CDD 372.24

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1- Qual sua formação?	18
GRÁFICO 2- Há quanto tempo trabalha no ensino infantil?	19
GRÁFICO 3- Você utiliza com frequência a ludicidade como ferramenta para desenvolver aprendizagem dos alunos?	19
GRÁFICO 4- O lúdico é uma ferramenta essencial para ocupar os alunos quando não há um planejamento a ser cumprido?	20
GRÁFICO 5- Quando relacionamos a ludicidade a prática e teoria, é possível desenvolver aprendizagem do aluno por meio do lúdico, sem prejudicar a carga de conhecimentos e habilidades que o aluno precisa receber?	20
GRÁFICO 6- Em relação a ludicidade em sala de aula, qual método você mais utiliza?	21
GRÁFICO 7- Você conhece a BNCC?	21
GRÁFICO 8- Você utiliza a BNCC como apoio pedagógico?	22
GRÁFICO 9- Você possui dificuldade em aplicar a ludicidade em sua aula?	23
GRÁFICO 10- Você utiliza com frequência a ludicidade como ferramenta para desenvolver aprendizagem dos alunos?.....	23

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
MEC	Ministério da Educação
Art.	Artigo

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO.....	10
2.FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	11
2.1 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	11
2.2 JOGOS E EDUCAÇÃO.....	12
2.3 O L LÚDICO E A BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR.....	14
2.4 O LÚDICO NA FORMAÇÃO DOCENTE.....	15
2.5 O LÚDICO NA SALA DE AULA.....	16
3. ASPECTOS METODOLÓGICOS.....	17
4. RESULTADOS E DISCURSÕES.....	18
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	24
6. REFERÊNCIAS.....	26
APÊNDICES	

**LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A importância da brincadeira no
aprendizado da criança**

**LUDICITY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION: The importance of play in child
learning**

KAROLINA CRUZ AMARANTE

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo geral: Aprofundar o conhecimento sobre aplicação da ludicidade na educação infantil para aprimoramento das práticas pedagógicas; tem como objetivos específicos: Identificar metodologias utilizadas com frequência para introdução da ludicidade no ambiente escolar e identificar principais dificuldades relacionadas a introdução do lúdico no planejamento escolar e consequentemente na prática pedagógica do professor da educação infantil. Este trabalho configura-se como revisão de literatura com embasamento nos principais autores BETTELHEIM (1984); Vygotsky (1998); KISHIMOTO (1999) Piaget (1996); e pesquisa de campo de caráter qualitativo, onde foi aplicado questionário a 20 professores dos mais variados níveis de formação, sendo estes de escolas públicas. Foi possível afirmar que a maioria dos professores entrevistados estão cientes da importância da introdução da ludicidade em sala de aula. A ludicidade tende a ser introduzida na prática pedagógica cada vez mais, tendo em vista que tudo se modifica inclusive a educação infantil e suas ferramentas de desenvolvimento de aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade, Educação infantil, Professor, Diversão.

ABSTRACT

This article has general objective: To deepen the knowledge about the application of playfulness in early childhood education to improve pedagogical practices; Its specific objectives are: Identify frequently used methodologies to introduce playfulness in the school environment and identify the main difficulties related to the introduction of playfulness in school planning and consequently in the pedagogical practice of early childhood education teacher. This work is configured as a literature review based on the main authors BETTELHEIM (1984); Vygotsky (1998); KISHIMOTO (1999) Piaget (1996); And qualitative field research, in which a questionnaire was applied to 20 teachers of various educational levels, from public schools. It was possible to affirm that most of the teachers interviewed are aware of the importance of introducing playfulness in the classroom. Playfulness tends to be introduced in the pedagogical practice more and more, in view of the fact that everything changes, including early childhood education and its learning development tools.

KEYWORDS: Playfulness, Early Childhood Education, Teacher, Fun.

1. INTRODUÇÃO

Ao observar que a ludicidade na educação infantil vem ganhando espaço em meio à ambiente escolar, este artigo tem como foco apresentar a importância da utilização do lúdico na educação infantil, que além de uma forma de diversão proporciona desenvolvimento e absorção de conhecimentos. Foi escolhido o tema **Ludicidade na educação infantil: A importância da brincadeira no aprendizado da criança**. Este presente trabalho busca apresentar a pesquisa realizada na escola de ensino público, visando o ambiente escolar com foco na ludicidade em práticas do cotidiano da educação infantil. Por meio desta pesquisa podemos obter informações acerca das práticas pedagógicas voltadas para um aprendizado de forma prazerosa e eficiente e identificar as possíveis dificuldades encontradas pelos professores na utilização do lúdico em sala de aula. Por este motivo a pesquisa foi realizada com professoras que lecionam em escolas situadas na cidade de Caiçara-PB, em turmas de maternal, pré-escolar I e pré-escolar II. A pesquisa foi bibliográfica de caráter descritivo e abordagem qualitativa quanto a discussão do tema proposto.

O objetivo geral deste artigo é aprofundar o conhecimento sobre aplicação da ludicidade na educação infantil para aprimoramento das práticas pedagógicas; objetivo específico é identificar metodologias utilizadas com frequência para introdução da ludicidade no ambiente escolar e identificar principais dificuldades relacionadas a introdução do lúdico no planejamento escolar e consequentemente na prática pedagógica do professor da educação infantil.

O brincar segundo BETTELHEIM (1984) p. 105, não é algo só de passa tempo, tem seu objetivo, seja uma brincadeira pré-elaborada ou espontânea, pois expressa o íntimo de cada criança, aquilo que almeja, deseja, expressa os mais profundos sentimentos, por isso é tão importante cativarmos o lúdico na rotina do aluno, da criança, pois devemos cativar o lúdico, a brincadeira caso não entendamos, devemos respeitar pois há um contexto expresso por meio daquele momento de brincadeira.

“Nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo. Sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas.” (BETTELHEIM, 1984, p. 105).

Quando se fala de ludicidade as primeiras visões sobre o tema, pode surgir a visão que são apenas jogos e brincadeiras, porém o tema é bem mais amplo, é desenvolver na criança a criatividade, a curiosidade, equilíbrio e concentração. Pode-

se obter tais resultados por meio da musicalização, material concreto, objetos do cotidiano, citações de histórias entre outros métodos.

O lúdico é uma palavra de origem latina: “ludus”, que significa “jogo”. Poderia significar somente jogar, mas com sua evolução tornou-se o que podemos definir como uma forma de desenvolver a criatividade e o conhecimento através de jogo, brincadeiras, músicas. (ALMEIDA **apud** VENTURINI, 2016, p. 13).

O artigo foi dividido em 6 capítulos, no qual o primeiro faz a introdução do corpo deste trabalho, o segundo capítulo apresenta fundamentação apresentando pontos de vista referente ao lúdico na educação infantil, o terceiro capítulo traz a metodologia utilizada para realização da pesquisa, quarto capítulo apresenta análise e descrições referente ao questionário aplicado com professoras das escolas situadas em Caiçara-PB, o quinto capítulo apresenta as conclusões que foram obtidas por meio da pesquisa realizada, e por último as referências bibliográficas que embasaram este trabalho.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A importância do lúdico na educação infantil

O lúdico é algo presente no cotidiano da criança, não é fruto da atualidade, pois sempre fez parte da infância construindo conceitos e desenvolvendo as competências de cada criança, além de ser algo prazeroso trazendo entusiasmo para quem pratica e resultados positivos na aquisição de conhecimento.

O lúdico faz parte de todas as esferas existentes do ser humano, e muito especialmente, na vida das crianças. Pode-se afirmar, realmente, que “brincar é viver”, uma vez que a criança aprende a brincar vivenciando a brincadeira e ao brincar acaba aprendendo. (SANTOS 1999 **apud** MORAES 2012, p. 40).

A ludicidade não é apenas uma ferramenta de desenvolvimento e sim o meio no qual se proporciona tal feito, percebe-se que o lúdico não faz parte apenas do contexto infantil como também de outras etapas da vida do ser humano, porém é algo presente com mais intensidade na vida das crianças, onde tudo é mais intenso, de forma clara pode-se observar o desenvolvimento da criança tanto em sua individualidade como em conjunto.

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) BRASIL (2018), o brincar pode acontecer de diversas formas e parceiros (crianças e adultos) entende-se como crianças, adultos, professores e familiares. Apresenta também desenvolvimentos que podem ser adquiridos por meio do ato de brincar tais como: produções culturais de

seus conhecimentos, imaginação, criatividade, experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais. Observa-se como é amplo os meios a serem desenvolvidos pelo simples ato de brincar e por ele podem alcançar diversos objetivos.

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais. (BRASIL 2018, p. 36).

Segundo Vygotsky (1998) o ato de brincar é algo além de apenas diversão, ele faz a relação de brincar e aprender, onde a criança na ação de brincar procura meios fáceis e favoráveis para uma dinâmica agradável para alcançar o objetivo de seu momento lúdico, a brincadeira também faz com que a realidade se adeque a seu momento imaginário, fazendo com que os obstáculos da vida se tornem menores ou até mesmo imperceptíveis para quem está brincando. Relaciona também a brincadeira com o aprender interligado a regras, caminhos difíceis, dificuldades, frustrações e etapas. Por meio do brincar a criança compreende que aprender pode ser tão prazeroso como o ato de brincar, e fazendo a junção dos dois pode alcançar vários objetivos na vida pessoal como no ambiente escolar.

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação de emancipação da criança em relação às condições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um simbolizado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, por que o brinquedo está unido ao prazer e ao mesmo tempo, aprende, aprende a seguir caminhos mais difíceis subordinados a regras e por conseguinte renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia a ação impulsiva constitui o caminho para o prazer do brinquedo. (VIGOTSKY, 1998, P. 130).

2.2 Jogos e educação

O jogo relacionado a educação passa por uma sequência com mudanças de entendimento com decorrer dos anos, KISHIMOTO (1999) cita três concepções de jogos infantis e educação antes da revolução romântica (1) Recreação; (2) Uso de jogos para favorecer o ensino de conteúdos escolares e (3) Diagnostico de personalidade infantil e recurso para ajudar o ensino às necessidades infantis.

Inicialmente se dá a concepção de jogo voltado apenas para recreação, momento descontração, esforço físico como jogos de correr, saltar, gesticular,

também jogos intelectuais como xadrez, cartas e por fim escolar como material dourado.

O jogo visto como recreação, desde a antiguidade greco-romana, aparece como relaxamento necessário a atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar (Aristóteles, Tomás de Aquino, Sêneca, Sócrates). Por longo tempo o jogo fica limitado a recreação. (KISHIMOTO, 1999. P. 28).

A brincadeira, o jogo vai modificando com o passar dos períodos e no Renascimento sai da visão de apenas recreação e passa a ser intitulado como favorecimento de desenvolvimento da inteligência e facilitando aprendizagem e assimilação de conteúdos de quem o pratica, de forma a ser visto como forma adequada para desenvolver aprendizagem de conteúdos escolares.

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 aprendizagem dos conteúdos escolares. (KISHIMOTO, 1999. P. 28).

A brincadeira infantil passa a ser observada por psicólogos como meio de estudar, analisar e compreender os comportamentos de crianças de modo que seja de forma espontânea e extrovertida, a criança passa a expressar seus medos, desejos, anseios. Para psicólogos, especialmente freudianos, a brincadeira infantil é o meio de estudar a criança e perceber seus comportamentos (KISHIMOTO, 1999).

A escola está interligada a educação, e segundo GADOTTI (1992) a escola não deve apenas transmitir o conhecimento, precisa intervir, mediar e se preocupar com um todo, como aquele aluno irá desenvolver futuramente, por isto o educador precisa conhecer seu aluno, e por meio da troca de experiência adquirir o conhecimento necessário para utilizar o lúdico de forma positiva.

A escola não deve apenas transmitir conhecimento, mas também se preocupar com a formação global dos alunos, numa visão em que o conhecer e o intervir no real se encontrem. Mas, para isto, é preciso saber trabalhar com as diferenças: é preciso reconhecê-las, mas não camuflá-las, aceitando que, para conhecer a mim mesmo preciso conhecer o outro. (Gadotti, 1992. P. 82).

Com o passar dos anos percebe-se como a ludicidade, o jogo e a brincadeira vem se fortalecendo no ambiente educativo, propiciando desenvolvimento por meio da espontaneidade de forma prazerosa e significativa, desenvolvendo o individual de forma inteira, e o brinquedo é o meio de alcançar objetivos pré-estabelecidos.

O uso de brinquedo/jogo educativos com fins pedagógicos remete-nos para relevância desse instrumento para situações de ensino aprendizagem e desenvolvimento infantil. Se consideramos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processo interativo, desenvolvendo o ser inteiro com suas cognições, afetividade, corpo, interação sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-las. (KISHIMOTO, 1999. p. 36).

Os jogos e brincadeiras são de suma importância, pois, está presente no cotidiano da criança, seja de forma espontânea ou pré-estabelecida pelos professores.

2.3 O lúdico e a base nacional comum curricular

A Base Nacional Comum Curricular é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica (BRASIL, 2018) a fim de contribuir para alinhamento de objetivos, formação de professores, à avaliação, à elaboração de conteúdos educacionais e aos critérios para a oferta de infraestrutura adequada para o pleno desenvolvimento da educação.

A BNCC apresenta duas etapas da educação básica nos eixos estruturais das práticas pedagógicas: interações e brincadeiras. De forma a devolver aprendizagem por meio do convívio, interações e socialização, a junção destes dois eixos permite que o aluno desenvolva diversos objetivos, seja por meio dos campos de experiências:

- Traços, sons, cores e formas.
- Escuta, fala, pensamento e imaginação.
- Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

Ainda de acordo com as DCNEI, em seu Artigo 9º, os **eixos estruturantes das práticas pedagógicas** dessa etapa da Educação Básica são as **interações** e a **brincadeira**, experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização. (BRASIL, 2018).

O ministério da educação MEC elaborou a BNCC buscando um ensino justo, inclusivo e democrático, para auxiliar os educadores da educação básica, é um documento rico de informações, de fácil entendimento e acesso seja em meios digitais ou impressos.

A BNCC da educação infantil está dividida estruturalmente de forma a propiciar acessibilidade dos professores da educação básica.

A Base Nacional Comum Curricular está dividida da seguinte forma:

Direitos de Aprendizagem e Desenvolvimento

- Conviver.
- Brincar.
- Participar.
- Explorar.
- Expressar.
- Conhecer-se.

Campos de Experiências

- O eu, o outro e o nós.
- Corpo, gestos e movimentos.
- Traços, sons, cores e formas.
- Escuta, fala, pensamento e imaginação.

A Base Nacional Comum Curricular apresenta os direitos de aprendizagem e desenvolvimento na educação infantil pontuando, por meio deste instrumento de apoio docente, o professor de acordo com a BNCC (BRASIL, 2018) Fornece condições para que as crianças aprendam em situações nas quais possam desempenhar um papel ativo em ambientes que as convidem a vivenciar desafios e a sentirem-se provocadas a resolvê-los, nas quais possam construir significados de suma importância sobre si, os outros e o mundo social e natural.

A BNCC é um material riquíssimo que deve ser consultado frequentemente, pois além de auxiliar no planejamento educacional apresenta dicas de como podemos desenvolver e trabalhar campos das experiências.

2.4 O lúdico na formação docente

A formação do professor é primordial para um bom desenvolvimento de seus alunos, porém a formação é apenas uma parcela do total, pois o professor além de conhecimentos teóricos fornecidos por meio da formação, teóricos, leituras bibliográficas e teóricos renomados, precisa vivenciar a prática, conviver e conhecer a particularidade de seu aluno, por meio de relações do convívio diário, o educador pode utilizar-se de instrumentos para enriquecer sua prática como: Contação de

história, jogos lúdicos, brincadeiras, musicalização e material concreto. Segundo MACARET (1991, P. 12) A prática da aula deve ser esclarecida pelos princípios teóricos e melhorados pelos resultados da investigação. A teoria pedagógica só pode erguer-se a partir de uma prática conhecida e refletida. O educador precisa ter as duas partes teoria e prática, pois, a teoria assegura as informações necessárias para que a prática seja realizada de forma correta ou apropriada para um bom desenvolvimento do aluno.

Antes de lidar com a ludicidade do aluno, é preciso que o professor desenvolva a sua própria. A capacidade lúdica do professor que precisa ser paciente trabalhado. O professor que, não gosta de brincar, esforça-se por fazê-lo, normalmente assume postura artificial. Facilmente identificada pelo aluno. As atividades propostas não andam[...] em decorrência, muitas vezes os professores deduzem que brincar é uma bobagem mesmo, e que nunca deveria ter dado essa atividade em sala de aula. A saída deste processo é um trabalho mais consciente e coerente do professor no desenvolvimento de sua atividade lúdica (KISHIMOTO, 2000, p. 122).

O professor deve apresentar segurança, conforto e acolhimento a seus alunos, pois ele é visto como exemplo a ser seguido, responsável por mediar a assimilação de conhecimento, estará em convivência diariamente, auxiliando na construção de indivíduos conscientes, pensantes e críticos na sociedade. O professor auxilia a interação, convivências e impõe regras, é um profissional que está no início das formações das demais profissões, todo profissional teve seu primeiro contato com ambiente escolar, com colegas e professores, e sempre terá uma professora disposta a auxiliar essas crianças a desvendarem o mundo, o lúdico, o novo e surpreendente mundo do conhecimento.

A esperança de uma criança, ao caminhar para escola é encontrar um amigo, um guia, um animador, um líder – alguém muito consciente e que se preocupe com ela e que a faça aprender a tomar consciência de si e do mundo (ALMEIDA, 1987, P. 195).

2.5 O lúdico na sala de aula

O lúdico pode ser encontrado em diversas situações e ambientes do cotidiano das pessoas, mais quando o relacionamos em sala de aula buscamos fazer a ligação da diversão, do prazer, expressão de sentimentos com o aprender, o lúdico traz a brincadeiras como uma atividade social, que faz a interação entre a criança e o mundo, como foi citado anteriormente nas habilidades da BNCC, uma ótima ferramenta de trabalho em sala de aula, pois a escola vem se modificando ao longo dos tempos, antes a educação podia ser vista como sincronização de conhecimentos, algo rígido e sem abertura para diálogos e interação entre professores e alunos.

O lúdico é eminente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, o princípio de toda descoberta e toda criação. (SANTO AGOSTINHO **apud** SOUZA, 1996, p. 45)

Mas a educação como toda humanidade sofre modificação e a cada momento se aperfeiçoa mais, e viu no lúdico como um impulso positivo para assimilação e construção de conhecimentos, cada vez mais comum depararmos com atividades com foco na ludicidade, há professores que se identificam com jogos e brincadeiras, como há professores que não ainda tem como linha de pensamento educação de forma tradicional.

A educação e escolas devem utilizar o lúdico como suplemento para ensino aprendizagem. Segundo Piaget (1996, p. 49) “brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades”, é brincado que as crianças desvendam o mundo, conhecem o novo, se divertem, quando tomamos a educação tão prazerosa quanto a brincadeira fazemos com que a aprendizagem surja de forma espontânea sem pressão, a criança ao brincar além de se divertir e aprender, se torna uma criança reflexiva e consiste de suas interações.

3. ASPECTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa caracterizou-se como revisão literaria, foi utilizado livros, artigos e documentos, cuja fundamentação teórica foi coletada por meio de obras já existentes e encontradas em mídias digitais e de material particular do pesquisador que serviram como base para análise e interpretação do material coletado no ambiente campo de pesquisa em conjunto com o tema estudado, segundo PRODANOVE (2013).

Elaborada a partir de material já publicado, constituído principalmente de: livros, revistas, publicações em periódicos e artigos científicos, jornais, boletins, monografias, dissertações, teses, material cartográfico, internet, com o objetivo de colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o assunto da pesquisa. (PRODANOVE, 2013, p. 54).

O presente artigo foi embasado por meio da pesquisa qualitativa tendo em vista que foi empregado questionário como instrumento de coleta de dados utilizando estatísticas para comparação de dados, além da interpretação dos dados, foi utilizado embasamento por meios de autores que abordam temas citados neste trabalho.

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 de questionário, foi aplicado a 20 docentes dos mais variados níveis de formação e trabalham nas escolas públicas e privadas da cidade de Caiçara.

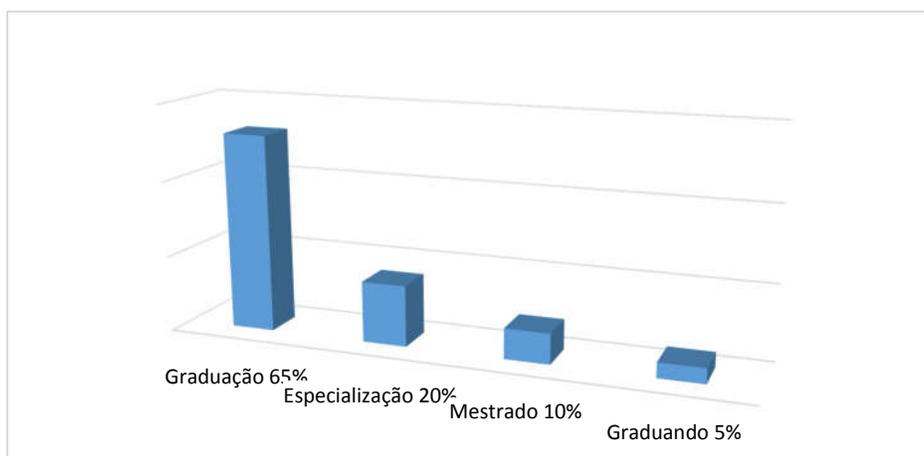
Ao analisar o material coletado por meio do questionário pode-se dizer que este trabalho teve uma contribuição positiva na coleta de dados, desta forma sendo possível analisar e debater de tais respostas.

4. ANÁLISE DE RESULTADOS

4.1 A ludicidade na educação infantil por meio da perspectiva do professor

Neste tópico serão analisadas e expostas as reflexões acerca dos dados obtidos por meio do questionário aplicado com as professoras da educação infantil do município de Caiçara, Utilizando a temática LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A importância da brincadeira no aprendizado da criança. Foram aplicadas 10 questões objetivas.

GRÁFICO 1: Qual sua formação?

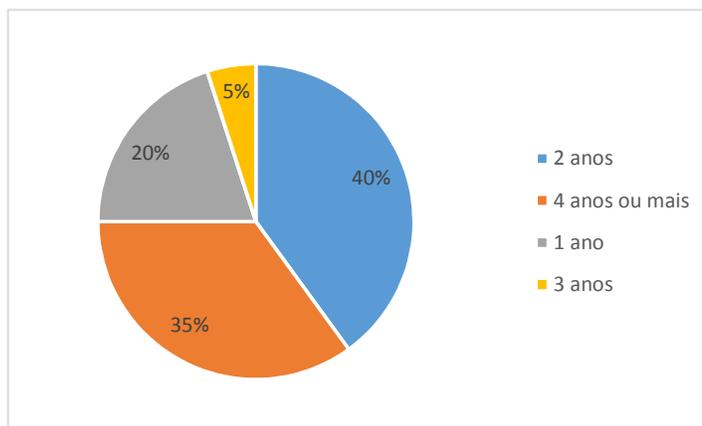


Fonte: Pesquisadora, 2021.

O Gráfico 1 apresenta 65% dos professores que contribuíram com esta pesquisa são graduados, 20% especialistas e apenas 10% possui mestrado, e uma pequena parcela com 5% em formação. A maior parte dos professores são que atuam na educação infantil são graduados, desta forma foi possível verificar que este gráfico se relaciona com Art. 62. A formação de docentes para atuar na educação básica far-se-á em nível superior, em curso de licenciatura plena, admitida, como formação

mínima para o exercício do magistério na educação infantil e nos cinco primeiros anos do ensino fundamental, a oferecida em nível médio, na modalidade normal. (Redação dada pela lei nº 13.415, de 2017)

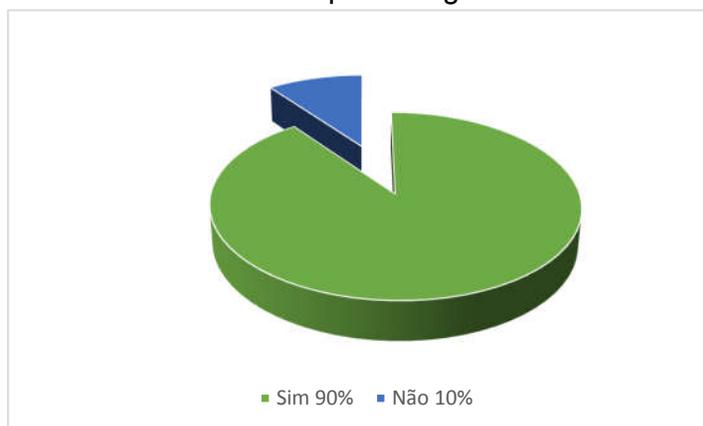
GRÁFICO 2: Há quanto tempo trabalha no ensino infantil?



Fonte: Pesquisadora, 2021.

O Gráfico 2 mostra que 40% dos professores lecionam a mais de 2 anos no ensino infantil, seguido de 35% com 4 anos ou mais, 20% 1 ano e uma pequena parcela leciona a tres anos com uma porcentagem de 5%. Com estas respostas é possível verificar que a educação infantil há professores iniciantes como veteranos.

GRÁFICO 3: Você utiliza com frequência a ludicidade como ferramenta para desenvolver aprendizagem dos alunos?

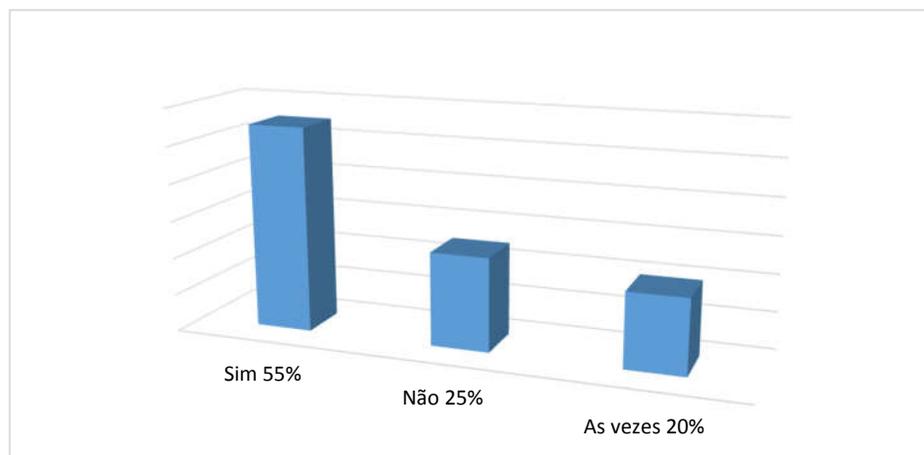


Fonte: Pesquisadora, 2021.

O Gráfico 3 apresenta que com maioria de 90% dos professores utilizam com frequência a ludicidade como ferramenta de desenvolvimento da aprendizagem de seus alunos, e apenas 10% dos professores respondem não. Segundo Piaget (1996)

brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades, e por isso cabe ao professor utilizar de forma prazerosa e positiva o lúdico em sala de aula.

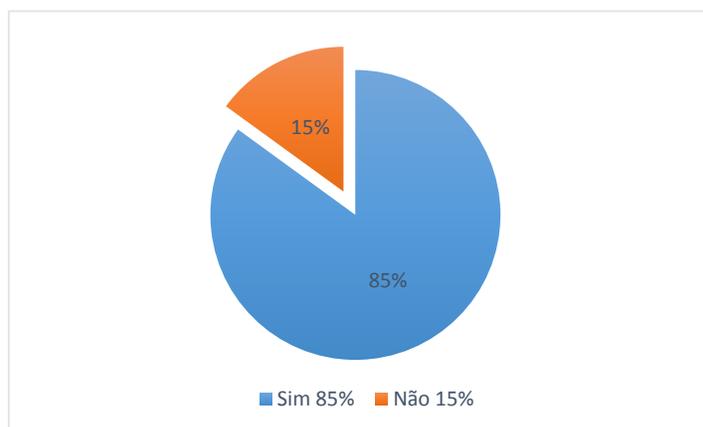
GRÁFICO 4: O lúdico é uma ferramenta essencial para ocupar os alunos quando não há um planejamento a ser cumprido?



Fonte: Pesquisadora, 2021.

O Gráfico 4 apresenta que 55% dos professores responderam sim, que o lúdico é uma ferramenta essencial para ocupar os alunos quando não há um planejamento a ser cumprido, 25% dos professores respondem não e 20% respondeu as vezes. Com estas respostas pode se observar que as maiores parcelas dos professores utilizam o lúdico como ocupação de seus alunos quando não se planejam. Segundo KISHIMOTO (2000) em decorrência, muitas vezes os professores deduzem que brincar é uma bobagem mesmo, e que nunca deveria ter dado essa atividade em sala de aula, poré é notável a importância de se planejar e não utilizar o lúdico apenas como uma opção para um planejamento não elaborado.

Gráfico 5: Quando relacionamos a ludicidade a prática e teoria, é possível desenvolver aprendizagem do aluno por meio do lúdico, sem prejudicar a carga de conhecimentos e habilidades que o aluno precisa receber?



Fonte: Pesquisadora, 2021.

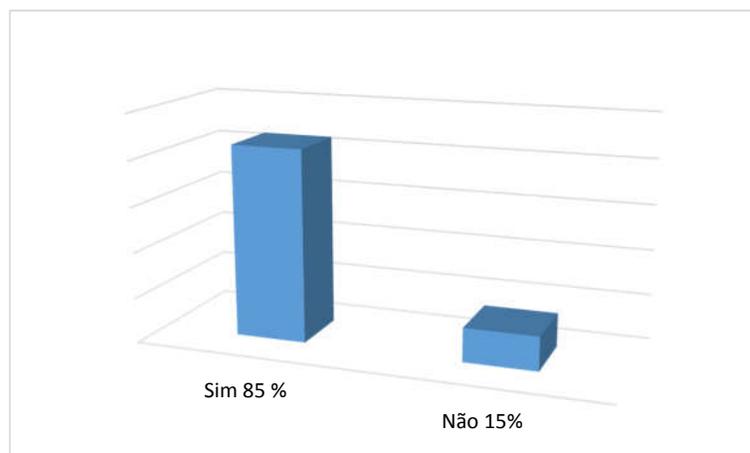
O Gráfico 5 apresenta que 85% dos professores respondem sim, afirmando que é possível desenvolver aprendizagem do aluno por meio do lúdico, sem prejudicar a carga de conhecimentos e habilidades que o aluno precisa receber, e apenas 15% respondeu que não.

GRÁFICO 6: Em relação a ludicidade em sala de aula, qual método você mais utiliza?



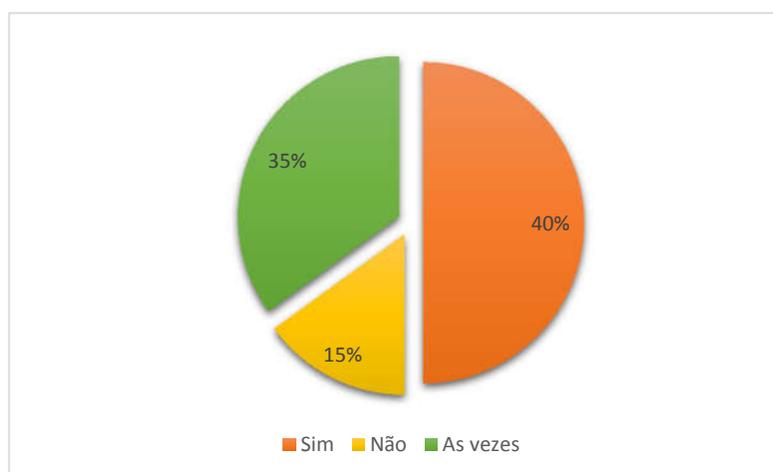
Fonte: Pesquisadora, 2021.

O Gráfico 6 apresenta os métodos mais utilizados em sala de aula, com maioria de 35% temos a contação de história, seguido de brincadeiras com 30%, jogos com 20% e matérias de sucata com 10%, e com minoria de 5% músicas.

GRÁFICO 7: Você conhece a BNCC?

Fonte: Pesquisadora, 2021.

O Gráfico 7 apresentou que 85% dos professores conhecem a BNCC e 15% dos professores não conhecem a BNCC. Por meio destas respostas foi possível saber que uma grande parcela dos professores conhece a BNCC, que de fato é uma ferramenta pedagógica de suma importância.

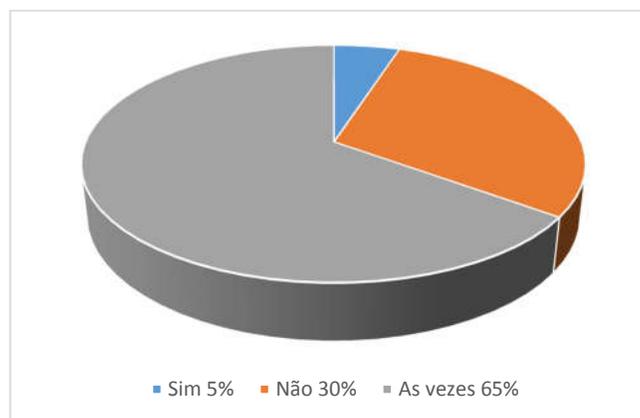
GRAFICO 8: Você utiliza a BNCC como apoio pedagógico?

Fonte: Pesquisadora, 2021.

O gráfico 8 apresenta que 40% dos professores utilizam a BNCC como apoio pedagógico, porém 36% só utiliza as vezes e 15% não utiliza. Apresentando uma divergência em relação ao gráfico 7 onde maioria dos professores conhecem a BNCC, mas quando é para utilizá-la como apoio pedagógico já há uma diminuição para 40% dos professores. BRASIL (2011) A BNCC da educação infantil está dividida estruturalmente de forma a propiciar acessibilidade dos professores da educação

básica, sendo assim de suma importância que os professores da educação básica a conheça como a utilize como ferramenta de aprimoração de conhecimento.

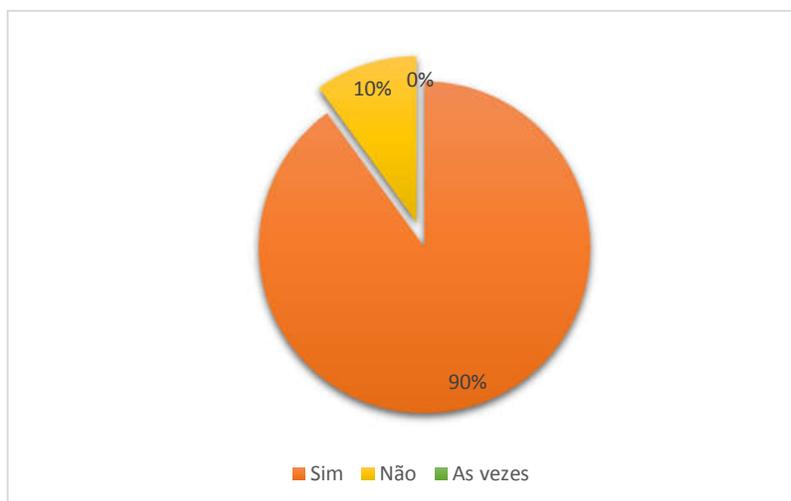
Gráfico 9: Você possui dificuldade em aplicar a ludicidade em sua aula?



Fonte: Pesquisadora, 2021.

O Gráfico 9 apresenta que 65% dos professores possui dificuldade as vezes em trabalhar a ludicidade em sala de aula, 30% não possui dificuldade e uma minoria de 5% possui dificuldade. Quando relacionando a ludicidade em relação a aplicação em sala de aula, obtivemos uma resposta positiva no qual 65% dos professores afirmam não ter dificuldade.

Gráfico 10: Você utiliza com frequência a ludicidade como ferramenta para desenvolver aprendizagem dos alunos?



Fonte: Pesquisadora, 2021.

O Gráfico 10 apresenta 90% das respostas sim para utilização da ludicidade como ferramenta de desenvolvimento de aprendizagem dos alunos, e apenas 10%

das respostas foram não. Pode-se observar que a ludicidade em maior parte das respostas é que as vezes é utilizados pelos professores da educação básica.

A contribuição dos professores por meio do questionário foi positiva, pois propiciou entendimento sobre a ludicidade em sala de aula e material apoio pedagógico para um bom desenvolvimento de seus alunos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a realização deste artigo buscou-se compreender a importância da ludicidade na educação infantil, uma forma de enriquecer os conhecimentos sobre a ludicidade e sua evolução, saindo do ato de só brincar como passa tempo, depois tornou-se um método para descontrair e facilitar no expressar de sentimentos, medos e desejos das crianças que a prática e na educação surge como ferramenta, meio de aprimorar as práticas educativas.

Este artigo propiciou encontrar as perguntas e indagações referente a ludicidade na educação infantil. Ao contruir este artigo encontrei a educação infantil como um novo ambiente, rico de conhecimento e que por muitas vezes e visto como um local de apenas cuidar de crianças pequenas, porém no corpo deste projeto podemos observar como é minucioso a importância e introdução da ludicidade. Também foi bastante positivo analisar parte por parte da BNCC, pois ela é riquíssima em detalhes sobre habilidades e áreas de conhecimento, facilitando o planejamento do educador.

Podem estar se perguntando, mais o foco deste artigo é a introdução e importância da ludicidade na educação infantil? Sim exatamente, porém o público alvo de pesquisa foram as professoras, pois por meio das respostas delas foi possível interligar a ludicidade e prática e planejamento pedagógico, conseguimos idealizar um ambiente de execução de tais práticas e por meio daí, foi possível absorver a melhor forma de utilizar tais instrumentos como produtora de conhecimento, como podemos observar a ludicidade é um campo extremamente extenso e não se remete apenas a uma brincadeira ou uma contação de história, e este artigo veio nos apresentar tais respostas.

Por fim percebe-se que por mais que surjam dificuldades na introdução da ludicidade na educação infantil, quando se busca compreender e absorver novos conhecimentos as dificuldades passam a ser impulsos positivos para uma melhor educação, em especial a educação infantil, como foi citado anteriormente, a educação infantil é o ambiente onde tudo é mais intenso e podem surgir novas experiências vivenciadas e troca de conhecimentos por meio da relação do cotidiano escolar.

6. REFERÊNCIA

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: edições Loyola, 1987.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

BETTELHEIM, Bruno. Uma vida para seu filho. São Paulo: Artmed, 1984.

GADOTTI, Moacir. Diversidade Cultural e educação para todos. Rio de Janeiro: Graal, 1992.

Lei de Diretrizes e Bases - Lei 9394/96 | Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996
Artigo 62 da Lei nº 9.394 de 20 de Dezembro de 1996.

MIACARET, Gaston. A formação de professores. Coimbra: Semeclina, 1991.

MORAES, Ingrid Merklrt. **A Pedagogia do Brincar Interseções da Ludicidade e da Psicomotricidade Para o Desenvolvimento Infantil**. Dissertação (Mestrado em Educação). Americana: Centro Universitário Salesiano. UNISAL – SP.2012.

PRODANOVE, Cleber Cristiano. Metodologia do trabalho científico [recurso eletrônico]: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico / Cleber Cristiano Prodanov, Ernani Cesar de Freitas. – 2. Ed. – Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

ROLIM, Amanda Alencar machado; GUERRA, Siena Sales Freitas; TASSIGNY. Mônica Mota. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil: *on the pay in learning and child development*, 1998.

KAUARK, Fabiana. Metodologia da pesquisa: guia prático / Fabiana Kauark, Fernanda Castro Manhães e Carlos Henrique Medeiros. – Itabuna: Via Litterarum, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 3. Ed. São Paulo: Cortez, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 4. Ed. São Paulo: Cortez, 2000.

VENTURINI, Daniela Mazzini. A importância da ludicidade na escola e na perspectiva de professores atuantes nos anos iniciais do ensino fundamental, 2016.

APÊNDICES



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

APÊNDICE A- Questionário aplicado aos professores entrevistados

Prezado (a) Professor (a), 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, com finalidade conhecer sua prática pedagógica voltada para ludicidade. Este questionário é composto por 10 questões abertas. Desde já agradecemos sua colaboração e garantimos o sigilo dos dados.

1. Qual sua formação?

graduação especialização mestrado doutorado outros

2. Há quanto tempo trabalha no ensino infantil?

01 ano 02 anos 03 anos 04 anos ou mais

3. A ludicidade é importante para o desenvolvimento de seus alunos?

sim não

4. Você utiliza com frequência a ludicidade como ferramenta para desenvolver aprendizagem dos alunos?

sim não as vezes

5. O lúdico é uma ferramenta essencial para ocupar os alunos quando não há um planejamento a ser cumprido?

sim não as vezes

6. Quando relacionamos a ludicidade a prática e teoria, é possível desenvolver aprendizagem do aluno por meio do lúdico, sem prejudicar a carga de conhecimentos e habilidades que o aluno precisa receber?

sim não as vezes

7. Em relação a ludicidade em sala de aula, qual método você mais utiliza?

Contação de história brincadeiras jogos material de sucata musica
 outros

8. Você conhece a BNCC?

sim não

9. Você utiliza a BNCC como apoio pedagógico?

sim não as vezes

10. Você possui dificuldade em aplicar a ludicidade em sua aula?

sim não as vezes