



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS OSMAR DE AQUINO
CENTRO HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA**

ISABEL CRISLANE FERREIRA LEITE

O BRINCAR COMO INSTRUMENTO DE ENSINO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

GUARABIRA

2023

ISABEL CRISLANE FERREIRA LEITE

O BRINCAR COMO INSTRUMENTO DE ENSINO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado a/ao Coordenação /Departamento do Curso Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Área de concentração: Fundamentos da Educação e Formação Docente.

Orientador: Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira

GUARABIRA

2023

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.

L533b Leite, Isabel Crislane Ferreira.

O brincar como instrumento de ensino na educação infantil[manuscrito] / Isabel Crislane Ferreira Leite. - 2023.

18 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2023.

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

1. Ludicidade. 2. Educação Infantil. 3. Aprendizagem.
I.Título

21. ed. CDD 371.12

ISABEL CRISLANE FERREIRA LEITE

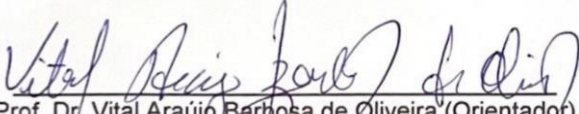
O BRINCAR COMO INSTRUMENTO DE ENSINO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado a/ao Coordenação /Departamento do Curso Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Área de concentração: Fundamentos da Educação e Formação Docentes.

Aprovada em: 10/11/2023

BANCA EXAMINADORA

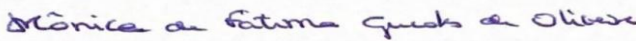


Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



P

Prof. Dr. Luandson Luis da Silva (Examinador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Me. Mônica de Fátima Guedes de Oliveira (Examinadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	7
1. O JOGO E A CRIANÇA.....	9
1.1. O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	10
1.2. O PAPEL DO BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA.....	11
1.3. O LÚDICO COMO UMA EXPERIÊNCIA INTERNA.....	12
2. ASPECTOS METODOLÓGICOS.....	12
2.1. TIPO DE PESQUISA.....	12
2.2. PÚBLICO ALVO.....	13
2.3. INSTRUMENTO DE PESQUISA.....	13
2.4. ANÁLISE DOS DADOS.....	14
3. DISCUSSÕES DOS RESULTADOS.....	14
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	16
5. REFERÊNCIAS.....	17
6. APÊNDICE- A QUESTIONÁRIO APLICADO AOS DOCENTES SELECIONADOS PARA O ESTUDO.....	18

O BRINCAR COMO INSTRUMENTO DE ENSINO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Isabel Crislane Ferreira Leite

RESUMO

Como instrumento facilitador na aprendizagem da educação infantil, o lúdico tem como premissa auxiliar as metodologias ativas que contribuem como ferramentas pedagógicas, aprimorando e facilitando a atuação dos educadores em sala de aula, Refletir e analisar concepções que fomentam a temática abordada priorizando as ideias de Luckesi (2002), Huizinga (2015), Kishimoto (2011), Brandão e Rosa (2013), Souza e Machado (2017), propõe uma abordagem mais reflexiva e, conseqüentemente, expõe um direcionamento teórico aos docentes, os conduzindo às veredas do conhecimento que complementarão idoneamente os planejamentos para o ensino infantil. Esse estudo irá demonstrar procedimentos metodológicos que estruturaram a pesquisa e quais informações foram importantes para analisar a coleta de dados. Pode-se concluir que os professores pensam de formas diferentes sobre a importância do lúdico na sala de aula, notando-se alguns desafios no desenvolvimento do trabalho pedagógico. É importante frisar que o presente trabalho pode colaborar significativamente para o estudo da Pedagogia e também para os indivíduos que labutam na educação, por revelar a necessidade de trabalhar com a ludicidade dentro da escola com as crianças.

Palavras-chave: Ludicidade. Educação Infantil. Aprendizagem.

ABSTRACT

As a facilitating instrument in the learning of early childhood education, the ludic premise is to help active methodologies that contribute as pedagogical tools, improving and facilitating the performance of educators in the classroom. (2002), Huizinga (2015), Kishimoto (2011), Brandão and Rosa (2013), Souza and Machado (2017), proposes a more reflective approach and, consequently, exposes a theoretical direction to teachers, leading them to paths of knowledge that will ideally complement the plans for early childhood education. This study will demonstrate methodological procedures that structured the research and what information was important to analyze the data collection. It can be concluded that teachers think differently about the importance of play in the classroom, noting some challenges in the development of pedagogical work. It is important to emphasize that the present work can contribute significantly to the study of Pedagogy and also to individuals who work in education, as it reveals the need to work with playfulness within the school with children.

Keywords: Ludicity. Child education. Learning.

1. INTRODUÇÃO

O brincar desempenha um papel importante na infância, pois, faz parte da vida do infante, antes mesmo de ingressar em uma instituição de ensino. Logo, a criança se desenvolve na medida em que interage com o meio no qual está envolvida. Isto é, com o convívio entre familiares, amigos e, posteriormente, em uma instituição de ensino.

Neste contexto, o presente trabalho teve como ponto principal o brincar como instrumento de ensino na educação infantil, devido às metodologias lúdicas inseridas na sala de aula encontradas nas experiências proporcionadas pela graduação, adquirindo mais conhecimentos sobre os processos de aprendizagem designados pela educação. As vivências dos educandos e educadores no âmbito escolar, como também os planejamentos que garantem a execução dessa proposta fazem nortear reflexões sobre a verdadeiro desafio e a verdadeira finalidade das atividades lúdicas no ensino infantil.

No ambiente escolar, a ludicidade possui a capacidade de transformar a aula, proporcionando momentos de alegria e aprendizagem significativa. Logo, torna-se uma ferramenta pedagógica indispensável, podendo ser incorporada às aulas através de jogos, brincadeiras, dança, música, poemas, histórias dentre outros. Conseqüentemente, com o uso de jogos e brincadeiras incorporados às aulas, a criança aprende por meio da diversão. Ainda, vale ressaltar que as atividades podem ser desenvolvidas em grupo ou separadamente. Ou seja, ao brincar a criança desenvolve habilidades sociais, psicológicas, cognitivas e motoras.

A proposta deste trabalho envolve reflexões acerca do uso dos jogos e brincadeiras no cotidiano escolar, tendo como justificativa a curiosidade e a aproximação com a temática em uma disciplina do curso de pedagogia, ofertado pela Universidade Estadual da Paraíba, onde foi possível realizar discussões teóricas sobre o uso dos jogos e brincadeiras e sua relação com a criança. Nota-se que o brincar exerce uma função primordial no desenvolvimento da aprendizagem na educação infantil. É através dele que a criatividade do sujeito se formula, contribuindo para um conhecimento concreto, abrangendo os aspectos humanos. É importante destacar que a significação do brincar não está ligada apenas a diversão, apesar do sentido ser sinônimo, sua função perante a criança é desenvolver a memória, a concentração e sua individualidade.

Com o lúdico, o sujeito em formação educacional concretiza a sua interação com os demais colegas, aperfeiçoando suas habilidades e sensações quando se depara com diversas situações.

A participação entre grupos, a gana de vencer ou o inteligível ato de gerar uma ação que não será avaliada, diminui a pressão diante dos estudos trazendo um sentimento prazeroso em realizar as atividades. Contudo, é necessário proporcionar diferentes interações, apresentando várias habilidades. Ademais, o estímulo propulsiona a coordenação motora com a finalidade de mostrar para criança a melhor forma de brincar, junto com a autoproteção e o autocuidado.

Embora o lúdico tenha ganhado mais espaço na educação, ainda existe profissionais despreparados para trabalhar com a ludicidade na sala de aula, ou mesmo em ambientes externos com fins educativos. A prática lúdica requer um planejamento estratégico, visando alcançar os objetivos de desenvolvimento através da atividade proposta. Nessa perspectiva, este trabalho de pesquisa partirá da seguinte problemática: como os professores da educação infantil utilizam a ludicidade como ferramenta pedagógica nos municípios? Partindo desse questionamento, este trabalho foi desenvolvido no município de Guarabira e Araçagi, na Paraíba, ampliando o conhecimento do brincar como instrumento de ensino na educação infantil.

Este trabalho tem o objetivo de analisar como os professores da educação infantil utilizam a ludicidade como ferramenta pedagógica, examinar a concepção dos professores da educação infantil acerca da ludicidade e verificar se os professores foram preparados para trabalhar com o lúdico na educação. Logo, averiguar se os docentes realizam o planejamento das atividades lúdicas, como também pesquisar se a escola possui os materiais e espaços adequados para realização das atividades lúdicas.

O presente trabalho está organizado em quatro partes, a primeira tratará de uma conversa com teóricos que abordam o assunto, apresentando o surgimento dos jogos e brincadeiras e o seu papel no desenvolvimento da criança; na segunda, será apresentada a metodologia abordando o tipo de pesquisa e qual sua finalidade, o universo e a amostra, a coleta e a análise dos dados; na terceira parte será tratada as entrevistas com profissionais que atuam na educação infantil; e na última parte breves considerações acerca do estudo realizado.

1. O JOGO E A CRIANÇA

Em primeiro lugar, os jogos e brincadeiras sempre estiveram presentes na sociedade, contribuindo para provocar sentimentos de euforia no dia-dia do indivíduo, fazendo com que as crianças interajam umas com as outras. Os jogos e brincadeiras são importantes características lúdicas, sendo válido destacar o significado de *ludus*, no latim, que remete ao brincar. Ou seja, o lúdico é a brincadeira e a diversão. Huizinga define o jogo como:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana. (apud MASSA, 2015, p.118)

Partindo desse pressuposto, dependendo do contexto histórico o seu significado sofre variações pelos processos socioculturais. De acordo com Sant' Anna, o brincar “[...] sempre foi algo natural, vivido por todos e também utilizado como um instrumento com um caráter educativo para o desenvolvimento do indivíduo.” (2011, p. 20). Em seus estudos, aponta a miscigenação como nascimento dos jogos e brincadeiras que foram herdadas das gerações passadas que são usadas até os dias atuais. Além disso, afirma que os povos indígenas e os africanos, ao ensinar seus costumes e tradições utilizavam do lúdico na caça, na pesca, na brincadeira e na dança ou na construção de seus próprios brinquedos (2011, p. 20). Logo, aprendiam ludicamente atividades para a sua sobrevivência, diferentemente dos portugueses que enxergavam o lúdico como momentos de lazer.

A criança não nasce sabendo brincar, ela precisa aprender, por meio das interações com outras crianças e com os adultos. Ela descobre, em contato com objetos e brinquedos, de certas formas de uso desses materiais. Observando outras crianças e as intervenções da professora, ela aprende novas brincadeiras e suas regras. (Kishimoto, p.1)

Dessa forma, as crianças constroem brincadeiras lúdicas a partir da imaginação que é fomentada por intermédio do seu cotidiano, surgindo oportunidades de criação de novas brincadeiras. Entretanto, com todos esses processos o infante tem um conhecimento da realidade com a ajuda de um responsável que permita detalhar seu universo, influenciando

suas concepções e seus sentimentos, possibilitando enxergar, fantasiosamente, um entretenimento nas coisas ao seu redor. O ato de observar as ações de outras pessoas, também pode elaborar ideias interacionais, pois por meio do convívio as concepções se fundem, transmitindo conhecimentos e criando novos processos lúdicos.

1.1. O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O brincar é uma noção historicamente definida. É uma atividade social infantil, desenvolvida por crianças entendidas como protagonistas do seu meio social, sendo a brincadeira uma ação cultural da humanidade. De forma intencional ou não, brincar alegra, ensina e possibilita novas descobertas.

Na primeira etapa da educação básica, “as aprendizagens e o desenvolvimento das crianças têm como eixos estruturantes as iterações e a brincadeira”. (BRASIL, 2018, p. 38). Diante disso, ao planejar uma aula, o professor deve determinar o que pretende alcançar com a atividade proposta. No entanto, é importante monitorar essas atividades para determinar se os alunos apresentam dificuldades de aprendizagem. Dessa forma, os professores podem desenvolver novas estratégias para garantir o direito das crianças de aprender e se desenvolver plenamente.

BRANDÃO e ROSA destacam um agrupamento de tipos de brincadeiras lúdicas que proporcionam e enfatizam aprendizagens direcionadas as crianças no âmbito escolar e fora dele, “como os jogos de faz de conta (de papéis, simbólico, imaginativo ou sociodramático); Jogos tradicionais infantis; jogos de construção; jogos de regras; jogos didáticos ou educativos”. (2013, p.55). Nessa perspectiva a defesa do desenvolvimento educacional infantil a partir das tipologias citadas, estabelecem condições favoráveis para que as infantis tenham o lúdico em seu cotidiano, nas situações espontâneas ou planejadas nos estabelecimentos educativos como escolas e creches.

Entretanto o lúdico não se limita, apenas, aos jogos citados, mas também na linguagem verbal, nas brincadeiras de faz de conta, nas leituras, nas encenações e nas palavras. Representa um conjunto de ações dinamizadas que caracterizam a veracidade educativa para a criança na educação infantil. Nesse sentido, de acordo com Brandão e Rosa:

No planejamento de tais brincadeiras, necessitamos, portanto, considerar as motivações e as possibilidades infantis nas diferentes faixas etárias, os objetivos de

aprendizagem, considerando-se a relevância dos conhecimentos e habilidades para vida das crianças, e as condições físicas e temporais do espaço escolar. (2013, p. 66).

Logo, é importante salientar que as brincadeiras lúdicas devem ser consideradas como uma alternativa que possibilita situações avaliativas por intermédio das observações gradativas sobre a criança, propondo estratégias a partir do brincar infantil. Contribui no desenvolvimento da criança e auxilia na aprendizagem, no desenvolvimento social, cultural e pessoal, assim proporciona a socialização e a aquisição do conhecimento.

12. O PAPEL DO BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

O brincar é o mesmo que se divertir, aguça as dimensões cognitivas e fisiológicas do sujeito. Na infância as brincadeiras são cruciais para o desenvolvimento da afetividade das crianças.

Toda criança, no ato de brincar, desenvolve a imaginação como elemento primordial para as habilidades interacionais e motoras. O brincar, inicialmente na infância, é fundamental no desenvolvimento infantil, como um caminho a ser percorrido desvendando características sensoriais e emocionais, principalmente na relação com seus responsáveis.

Souza e Machado descreve o primor do brincar e repugna todo e qualquer método que retira da criança o direito do brincar, como por exemplos o trabalho infantil e o abandono escolar junto à negligência dos responsáveis perante a aprendizagem educacional.

Crianças que brincam são mais saudáveis e felizes. É por meio da brincadeira que a criança recria o mundo à sua maneira e, desse modo, vai descobrindo o funcionamento do mundo real, ou seja, a organização dos espaços, a sucessividade do tempo, as ações e os sentimentos dos indivíduos. Em contrapartida, no mundo contemporâneo, milhões de crianças são submetidas diariamente a trabalhos prejudiciais à saúde e aos estudos. (2017, p. 78).

É importante compreender o brincar como direito da criança podendo o indivíduo conhecer e vivenciar jogos e brincadeiras, ampliando o repertório de diversão dos protagonistas fortalecendo o universo lúdico infantil, concretizando o desenvolvimento de habilidades para o seu cotidiano.

1.3. O LÚDICO COMO UMA EXPERIÊNCIA INTERNA

Na primeira etapa da educação básica, o foco está no desenvolvimento integral da criança. Logo, abrange aspectos cognitivos, psicológicos, motores e sociais. Entretanto, inserir o lúdico nas atividades na sala de aula não se limita a introduzir um jogo ou brincadeira classificado usualmente como lúdico na sala de aula. De acordo com Luckesi a ludicidade é “um fenômeno interno do sujeito, que possui manifestações no exterior” (2002, p.3). Logo, o que torna a atividade lúdica é o prazer e satisfação decorrente da realização da mesma. Partindo desse pressuposto, apesar de praticar as atividades em grupo, cada indivíduo vivencia o momento lúdico individualmente. Entretanto, a atividade considerada divertida para uns, pode não ser algo agradável para outros. Ou seja, apesar de praticar as atividades em grupo, cada indivíduo vivencia de modo particular a experiência, tornando a ludicidade interna. Logo, o que torna a atividade lúdica é o prazer e satisfação decorrente da realização da mesma.

Dessa forma, é de fundamental importância que o educador, ao trabalhar com atividades lúdicas, acompanhe a participação dos alunos e, principalmente, se o exercício proposto está alcançando o seu objetivo de desenvolvimento. Ainda, de acordo com Luckesi (2014), os educadores precisam estar bem emocionalmente e preparados cognitivamente. Portanto, ensinar de uma forma que promova a aprendizagem dinâmica e divertida exige uma entrega total por parte do educando e do educador.

2. ASPECTOS METODOLÓGICOS

2.1. TIPO DE PESQUISA

Sabe-se que a pesquisa é um trabalho de investigação na qual o pesquisador tem como objetivo descobrir algo. Dessa forma, o trabalho partiu do método dedutivo adotando a linha da pesquisa exploratória com a abordagem qualitativa, pois, foi preciso buscar mais informações a respeito da ludicidade como ferramenta facilitadora do processo de ensino e aprendizagem na educação infantil.

2.2. PÚBLICO ALVO

A pesquisa foi realizada inicialmente na Creche Eusa Belarmino dos Santos Lima, no município de Guarabira – PB. O ambiente escolar possui um total de 63 alunos, com três turmas, Berçário, Maternal I e II, em período integral. Além disso, dispõe de uma diretora e uma coordenadora pedagógica, o corpo docente é composto por sete professoras. Posteriormente, o estabelecimento educacional informou que o corpo docente é composto por três professoras.

Em virtude dos fatos citados anteriormente, o universo da pesquisa foi ampliado incluindo a Creche Tia Julia, no Distrito de Canafístula no município de Araçagi – PB. O ambiente possui um total de 64 alunos, com duas turmas, maternal I com 27 alunos e maternal II com 37 alunos em período integral. Além disso, dispõe de uma diretora e uma coordenadora pedagógica, o corpo docente composto por cinco professores e uma cuidadora. Ainda, foi coletada informações da Escola municipal Bom Jesus, no Sítio Piabas no município de Araçagi – PB. O ambiente possui um total de 29 alunos divididos em 1º, 2º, 3º, 4º, 5º ano e maternal, pré I e II. Além disso, possui uma diretora, uma coordenadora pedagógica e três professores.

2.3. INSTRUMENTO DE PESQUISA

Para realização da coleta de dados foi utilizado o questionário, o qual define-se como “a técnica de investigação composta por um conjunto de questões que são submetidas a pessoas com o propósito de obter informações [...]” (GIL, 2008, p. 121). Esse instrumento foi escolhido devido a grande quantidade de informações que se pode obter e o tempo disponível para realização da pesquisa. Para tanto, foi fomentado um questionário composto por quatorze questões, abertas e fechadas aos professores selecionados para o estudo com o intuito de obter informações e o conhecimento da realidade do estabelecimento educacional trabalhado inicialmente. Foram feitas visitas ao local inicial e conversas presenciais ou pelo aplicativo de mensagens *whatsapp*. Após realizar a entrega do questionário impresso, as participantes enviaram as respostas pelo aplicativo de mensagens instantâneas. Entretanto, como já mencionado, foi realizado outra coleta de dados as instituições de ensino trabalhadas posteriormente, a qual seguiu do mesmo modo.

2.4. ANÁLISE DOS DADOS

Como mencionado acima, a pesquisa foi desenvolvida seguindo a abordagem qualitativa. Logo, no que confere a análise de dados, foi adotado a análise de conteúdo, a qual busca compreender e aprofundar as características de um discurso, colhendo as informações mais importantes. (RICHARDSON, 1999, p. 224)

3. DISCUSSÕES DOS RESULTADOS

O trabalho buscou investigar como vem sendo inserido os jogos e brincadeiras pelos docentes da primeira etapa da educação básica, nos municípios de Guarabira e Araçagi, ambos no estado da Paraíba. Conforme posto acima, foi aplicado um instrumento de pesquisa através do questionário respondido virtualmente com seis professores, contudo é válido apresentar os dados coletados refletindo sobre os mesmos fundamentando-se nos teóricos que embasaram esse estudo. É válido ressaltar que os nomes dos professores serão representados pelas letras A, B, C, D, E e F.

Os profissionais da educação que participaram da pesquisa são do sexo feminino, evidenciando a predominância de mulheres na área, principalmente na educação infantil. A faixa etária das participantes da pesquisa não foi informada por todas. Foi questionado também acerca da formação acadêmica, as entrevistadas A, B e C possuem licenciatura em pedagogia, sendo que a C possui especialização, entretanto as outras não informaram.

No que concerne o tempo de docência, as professoras C e D informaram que trabalham há dois anos e A, B e F há três anos e já professora B atua há vinte anos. Ainda, foi levantado o questionamento de que se as mesmas receberam alguma formação para trabalhar com os jogos e brincadeiras nas aulas, todas responderam que sim, com a ressalva das professoras D, E e F fizeram a importância da formação continuada.

Como pode ser observado, a maioria não possui um grande quantitativo em relação aos anos de experiência prática proporcionada pela jornada de trabalho, entretanto, demonstram conhecimento na área, como pode-se observar ao questionar o que elas entendiam por ludicidade. A professora A pontuou que “A ludicidade está ligada ao imaginário da criança, que direcionado a educação desenvolve um papel primordial no processo de ensino-

aprendizagem. As demais obtiveram concepções semelhantes. A resposta da B foi que é uma “Maneira de ensinar brincando”, a C disse que é “Uma educação voltada a diversão, correr, dançar...”. A docente D colocou como “Algo divertido”, a E definiu como “Ensinar de forma divertida” e a F “Algo atraente e divertido”

Nesse contexto, o lúdico é associado a criança e o ato de brincar, aos brinquedos e brincadeiras que, de acordo com Sant’ Anna, “[...] sempre foi algo natural, vivido por todos e também utilizado como um instrumento com um caráter educativo para o desenvolvimento do indivíduo.” (2011, p. 20).

De acordo com BRANDÃO e ROSA, pode-se destacar algumas atividades lúdicas que podem ser trabalhadas na sala de aula “como os jogos de faz de conta (de papéis, simbólico, imaginativo ou sociodramático); Jogos tradicionais infantis; jogos de construção; jogos de regras; jogos didáticos ou educativos”. (2013, p.55). Ao questionar a frequência em que era realizada essas atividades pontuadas por elas como lúdicas e que fazem parte do dia-a-dia das crianças na instituição de ensino em que lecionam, todas responderam que era algo que estava sempre incluso.

Partindo da perspectiva de que para o professor planejar e executar as atividades, sejam elas lúdicas ou não, é necessário que o estabelecimento educacional disponha de materiais e infraestrutura adequadas para exercer a prática docente. As professoras A, D, E e F relataram não possuir dificuldades quanto a isso. Entretanto, as professoras B e C informaram a falta de materiais seguros e espaços adequados. Logo, como observação, interferem negativamente na prática do professor, limitando-a.

Ao questionar o que poderia melhorar para contribuir com o uso do lúdico nas aulas a professora B enfatizou a falta de um local e materiais apropriados, a professora A respondeu que “Os materiais são ótimos, aqui me refiro a escola pública e falo especificamente de minha realidade, cada escola tem uma... as vezes o que falta é a boa vontade por parte do professor, é sempre bom enfatizar que: nossos alunos valem! Valem o esforço, o trabalho e a dedicação de cada aula, cada detalhe pensado e planejado”.

Nessa mesma perspectiva as docentes D, E e F concluíram que cabe ao professor também o esforço de incluir a ludicidade na aula, ainda destacaram o uso de brinquedos produzidos através de matérias recicláveis. Cabe destacar o comentário da entrevistada C, a mesma respondeu que “Cada um contribuindo com mais amor, mais criatividade, empatia, deixando o pessoal da porta pra trás da sala de aula”. De acordo com Luckesi (2014), os

educadores precisam estar bem emocionalmente e preparados cognitivamente para atuar em sala, principalmente com o uso dos jogos e brincadeiras.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O lúdico é uma ferramenta pedagógica indispensável para auxiliar o professor na tarefa de proporcionar momentos de desenvolvimento e aprendizagem mais dinâmica, contribuindo também para manter o ambiente escolar acolhedor e interessante. “É por meio da brincadeira que a criança recria o mundo à sua maneira e, desse modo, vai descobrindo o funcionamento do mundo real [...]” (SOUZA; MACHADO; 2017, p. 78). Ou seja, ao brincar a criança desenvolve habilidades sociais, psicológicas, cognitivas e motoras.

Diante das discussões abordadas ao longo deste trabalho ficou evidente que o lúdico é algo essencial como uma forma de aprendizagem e expressão, sendo objeto de criação e intervenção que evidencia a experiência de saberes concreta. Ao analisar os dados coletados não foi revelada nenhuma dificuldade perante aos entrevistados sobre a ludicidade em relação às atividades com objetivos de aprendizagem de conteúdos cognitivos e em relação ao desenvolvimento das crianças. Entretanto, foram apontadas dificuldades relacionadas ao espaço e aos materiais por alguns docentes, ocasionando em limitações no planejamento e execução dessas atividades.

É de fundamental importância ressaltar que, apesar dos desafios, os profissionais da educação entrevistados evidenciam que o uso dos jogos e brincadeiras é indispensável nas aulas, de modo especial na educação infantil. Ainda, a ressalva feita por algumas das professoras sobre o uso de brinquedos confeccionados a partir de materiais recicláveis, trazendo uma reflexão acerca das práticas voltadas a educação ambiental nas escolas.

Métodos e concepções revelam que o brincar colabora positivamente para a formação do indivíduo. A ação do brincar, a dinâmica do jogo são elementos correspondentes à necessidade da criança em sua totalidade, portanto os profissionais da educação devem incorporar em suas metodologias de ensino e nas práticas do âmbito escolar a ludicidade, definindo-a como caminho do conhecimento, priorizando significativamente a aprendizagem do educando.

5. REFERÊNCIAS

BRANDÃO, Ana Carolina Perrusi; ROSA, Ester Calland de Sousa (Orgs.). **Ler e escrever na educação infantil: discutindo práticas pedagógicas**. 2º ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2011.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BN> Acesso em: 03 de mar. de 2022.

CARVALHO, Wyara da Silva. **A Educação Inclusiva nas Escolas da Zona Rural no Município de Sapé-PB**. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Estadual da Paraíba. Guarabira, p.55. 2021.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6º Ed. São Paulo: Atlas, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil**. Anais do Seminário Nacional: currículo e movimento Perspectivas Atuais Belo Horizonte, novembro de 2010.

LUCKESI, Cipriano. Ludicidade e formação do educador. **Revista entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014. Disponível em: <<https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/download/9168/8976>>. Acesso em: 29 de mar. De 2022.

LUCKESI, C. C.. **Ludicidade e atividades lúdicas**: uma abordagem a partir da experiência interna, Coletânea. Educação e Ludicidade – Ensaio 02, GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, pág. 22 a 60. Educação e Ludicidade. Ensaio, Salvador, Bahia, n.02, p. 22-60, 2002.

MALHEIROS, Bruno Taranto. **Metodologia da Pesquisa em Educação**. Rio de Janeiro: LTC, 2011.

MINAYO, Mª C. S. **Trabalho de campo**: contexto de observação, interação e descoberta in Minayo, Mª C S (Org.) Pesquisa Social – teoria, método e criatividade. 34º ed. Petrópolis, RJ: vozes, 2015.

MASSA, Monica de Souza, **Ludicidade**: da Etimologia da Palavra à Complexidade do Conceito, Aprender – Cad. De Filosofia e Psic. Da Educação, Vitória da Conquista, Ano IX, n. 15, p. 111-130, 2015.

RICHARDSON, Roberto Jarry. **Pesquisa Social**: métodos e técnicas. 3ª ed. São Paulo: Atlas, 1999.

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

SOUZA, Anike Laurita de; MACHADO, Vanessa dos Santos. **Corpo e movimento: manual do professor**. V.1. São Paulo: Evoluir cultural, 2017.

6. APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO APLICADO AOS DOCENTES SELECIONADOS PARA O ESTUDO

Prezado(a) professor (a), somos estudantes do curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) e estamos realizando um estudo sobre o uso dos jogos e brincadeiras na educação infantil, no município de Guarabira. Ressalto que sua identidade será mantida em sigilo durante todo o processo de construção e divulgação dos dados. Desde já, agradeço pela sua participação e colaboração. Atenciosamente,

Isabel Crislane Ferreira Leite

1. Dados pessoais do entrevistado:

Dados de Identificação do professor

Nome: _____ **Idade:** _____

Escolaridade: _____

1- Em sua concepção o que vem a ser o lúdico?

2- Qual a importância de trabalhar com a ludicidade na sala de aula?

3- De qual maneira o professor deve incentivar a ludicidade na sala de aula?

4- Quanto tempo você trabalha na educação infantil?

5- Você recebeu alguma formação para trabalhar com a ludicidade na sala de aula?

6- Você se sente preparado para ministrar aulas utilizando os jogos e brincadeiras?

Sim Não

7- No ambiente em que você trabalha, há um planejamento educacional pedagógico? Se sim, descreva como ele é desenvolvido.

8- Com que frequência você costuma inserir jogos e brincadeiras nas aulas?

9- Quais os jogos e brincadeiras você costuma praticar em sala de aula?

10- Ao inserir os jogos e brincadeiras no cotidiano escolar, você utiliza apenas a sala de aula ou faz o uso de ambientes externos?

11- A escola oferece uma estrutura adequada para trabalhar de forma dinâmica?

Sim Não

12- Você encontra dificuldades de introduzir o lúdico nas aulas por falta de materiais?

Sim Não

13- O ambiente escolar oferece brinquedos seguros e de qualidade para as crianças?

Sim Não

14- Com relação á estrutura e os materiais pedagógicos, o que você acredita que pode melhorar para contribuir com o uso dos jogos e brincadeiras na aula?

AGRADECIMENTOS

Primeiramente à Deus, a minha mãe Ivonete e meu pai José por ter me apoiado nessa minha trajetória estudantil. Em especial ao meu esposo Felipe por ter me incentivado nesse trajeto. Agradeço a minha sobrinha Edwirges que foi fundamental na minha admissão na Universidade.

Dedico também a minha irmã Clariana que teve uma participação fundamental desse meu trajeto acadêmico dando um apoio nos momentos em que necessitei de um ombro abrigo, a minha irmã Cristina que contribuiu na minha escolha pelo curso de pedagogia, além de mostrar caminhos para facilitar meu aprendizado. Agradeço também aos meus irmãos Clizenaldo, Salmir, Junior e Crisnaldo que de uma certa forma me incentivou a não desistir. Vocês foram essenciais e sou imensamente grata por todo o apoio e incentivo.

Além disso, agradeço a minhas amigas Ana Karolina, Caylane, Sara Oliveira e Jardelly que me entenderam e apoiaram, pela dedicação, companheirismo e amizade deixando mais leve esses quatro anos na universidade e me deram suporte durante esse tempo, compartilhando momentos de estudos e descontrações ao longo dessa jornada. Dedico também ao meu orientador, Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira, que sempre esteve presente para contribuir no meu crescimento como futura pedagoga.

Por fim, essa trajetória acadêmica é a realização de um sonho e não teria sido possível sem o apoio de cada um de vocês. Muito obrigada!