



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAPÁ**  
**CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**  
**CAMPUS AGRÍCOLA PORTO GRANDE**

**MARIA FRANCELENE DIAS ABREU**

**IMPACTO DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM DOS ALUNOS DOS ANOS INICIAIS**  
**DO ENSINO FUNDAMENTAL: ESTUDO DE CASO EM UMA TURMA DO**  
**PRIMEIRO ANO DE UMA ESCOLA DO MUNICÍPIO DE PORTO GRANDE**  
**AMAPÁ**

**ABRIL - 2022**  
**PORTO GRANDE – AP**

**MARIA FRANCELENE DIAS ABREU**

**IMPACTO DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM DOS ALUNOS DOS ANOS INICIAIS  
DO ENSINO FUNDAMENTAL: ESTUDO DE CASO EM UMA TURMA DO  
PRIMEIRO ANO DE UMA ESCOLA DO MUNICÍPIO DE PORTO GRANDE  
AMAPÁ**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia – EaD do Instituto Federal do Amapá – IFAP, Campus Agrícola Porto Grande, como requisito avaliativo para obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof. Me. Tiago Caminha de Lima

**ABRIL – 2022**

**PORTO GRANDE – AP**

**Biblioteca Institucional - IFAP**  
**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**

---

A63021i Abreu, Maria Francelene Dias  
O Impacto Do Lúdico Na Aprendizagem Dos Alunos Dos Anos Iniciais  
Do Ensino Fundamental: Estudo De Caso Em Uma Turma Do Primeiro  
Ano De Uma Escola Do Município De Porto Grande Amapá / Maria  
Francelene Dias Abreu - Porto Grande, 2022.  
46 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Instituto Federal de  
Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá, Campus Porto Grande, Curso  
de Licenciatura em Pedagogia (EaD) - Polo Porto Grande, 2022.

Orientadora: Tiago Caminha de Lima.

1. Ensino Fundamental. 2. Lúdico. 3. Brincadeiras. I. Lima, Tiago  
Caminha de, orient. II. Título.

---

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica do IFAP  
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

**MARIA FRANCELENE DIAS ABREU**

**IMPACTO DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM DOS ALUNOS DOS ANOS INICIAIS  
DO ENSINO FUNDAMENTAL: ESTUDO DE CASO EM UMA TURMA DO  
PRIMEIRO ANO DE UMA ESCOLA DO MUNICÍPIO DE PORTO GRANDE AMAPÁ**

DATA DE APROVAÇÃO: 29/04/2022  
CONCEITO: APROVADO

**BANCA EXAMINADORA**

*Tiago Caminha de Lima*

---

Prof. Me. Tiago Caminha de Lima  
Orientador

(Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo – Campus Montanha)

*Brenda Rafaela Viana da Silva*

---

Prof. Me. Brenda Rafaela Viana da Silva  
2ª Examinadora  
(Universidade Federal do Ceará)

*Elayne Cristina Rocha Dias*

---

Profa. Ma. Elayne Cristina Rocha Dias  
1ª Examinadora  
(Universidade Federal de Minas Gerais – Campus Pampulha)

**ABRIL – 2022**

**PORTO GRANDE – AP**

*Superar pequenas dificuldades, uma de cada vez, em um ritmo particular é diferente para cada aprendiz.*

(Maria Montessori )

## **AGRADECIMENTOS**

Em primeiro lugar, a Deus, que fez com que meus objetivos fossem alcançados, durante todos os meus anos de estudos.

As minhas filhas e meu marido: Gilcilene Dias Abreu Pereira, Girlene Dias Abreu Pereira e Anderson Maia Cunha, por todo o apoio e pela ajuda, que muito contribuíram para a realização deste trabalho.

Aos professores Tiago Caminha de Lima, Silvio Nunes de Souza e Eloísa Assunção da Silva de Oliveira, por ter sido meu orientador e ter desempenhado tal função com dedicação e amizade. Pelas correções e ensinamentos que me permitiram apresentar um melhor desempenho no meu processo de formação profissional ao longo do curso, por todos os conselhos, pela ajuda e pela paciência com a qual guiaram o meu aprendizado.

Aos meus colegas de curso, Maria de Jesus de Sousa Pereira e Heliana Pereira, com quem convivi intensamente durante os últimos anos, pelo companheirismo e pela troca de experiências que me permitiram crescer não só como pessoa, mas também como formando.

A todos aqueles que contribuíram, de alguma forma, para a realização deste trabalho. A todos que participaram, direta ou indiretamente do desenvolvimento deste trabalho de pesquisa, enriquecendo o meu processo de aprendizado. Às pessoas com quem convivi a longo desses anos de curso, que me incentivaram e que certamente tiveram impacto na minha formação acadêmica.

## LISTA DE QUADROS E TABELAS

|  |    |
|--|----|
| Quadro 1 - Resumo da aplicação do questionário - O tempo de atuação na área educacional das professoras.....                     | 28 |
| Quadro 2 - Resumo da aplicação do questionário - O curso de licenciatura para as práticas lúdicas.....                           | 29 |
| Quadro 3 - Resumo da aplicação do questionário - Formação continuada.....  | 30 |
| Quadro 4 - Resumo da aplicação do questionário - Relevância da inserção de práticas lúdicas no 1º ano do ensino fundamental..... | 31 |
| Quadro 5 - Resumo da aplicação do questionário - Espaços para execução das atividades lúdicas.....                               | 31 |
| Quadro 6 - Resumo da aplicação do questionário - Atividades lúdicas desenvolvidas na sala.....                                   | 32 |
| Quadro 7 - Resumo da aplicação do questionário - Resumo da aplicação do questionário.....  | 33 |
| Quadro 8 - Resumo da aplicação do questionário - Espaços para as atividades lúdicas.....   | 33 |
| Quadro 9 - Resumo da aplicação do questionário - Materiais para as atividades lúdicas.....                                       | 34 |
| Quadro 10 - Resumo da aplicação do questionário - Resumo da aplicação do questionário.....                                       | 35 |
| Quadro 11 - Resumo da aplicação do questionário - Recursos tecnológicos na atividades lúdicas.....                               | 35 |

## **LISTA DE SIGLAS**

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

ECA - Estatuto da Criança e do Adolescente

IPAI-RJ6 - Associação das Damas da Assistência à Infância

LDBEN - Diretrizes e Bases da Educação Nacional

RCNEI - Referencial Curricular nacional para Educação Infantil

## RESUMO

O trabalho apresenta contribuições ao objeto de estudo: ludicidade. A pesquisa possui a seguinte pergunta norteadora: como a ludicidade causa impacto de forma positiva no aprendizado dos alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental?; ainda, o estudo tem como objetivo geral: descrever no seu conceito o crescimento do lúdico para o desenvolvimento da crianças no processo de ensino-aprendizagem. Os objetivos específicos da pesquisa são: a) identificar a ludicidade como forma de aprendizado mútuo entre alunos e professores; b) entender como a ludicidade implica no processo de ensino aprendizagem através de jogos e brincadeiras na sala de aula; c) Avaliar a importância de se trabalhar o lúdico com as crianças nos anos iniciais do ensino fundamental. Para alcance dos objetivos supracitados, a metodologia adotada foi a bibliográfica com acesso a bancos de dados da internet e repositórios científicos, sendo as principais fontes: o Google Acadêmico; e o Scielo. Aplicou-se um estudo de caso em campo na Escola Adão Ferreira do Município de Porto Grande Amapá. O público-alvo são alunos de cinco anos das turmas do primeiro ano (anos iniciais) do Ensino Fundamental. Se fez abordagem qualitativa participante, através de questionários. O questionário foi composto por perguntas objetivas (sim ou não); e por perguntas subjetivas (respostas com interpretação dos participantes). O estudo de caso buscou apontar para a importância do lúdico na educação dos alunos do Ensino Fundamental nas turmas do primeiro ano. Por fim, no ensino fundamental o lúdico não está ocupando o espaço de aprendizagem que deveria. É preciso levar o educador repensar as suas práticas educacionais utilizando jogos e brincadeiras para que o ensino e aprendizagem sejam significativos ao educando com a utilização da ludicidade. Por meio da prática com o lúdico a criança se apropria com mais facilidade dos conteúdos e atividades que o educador lhe propuser. É possível afirmar que as vantagens de transmitir o conhecimento ludicamente melhora: a capacidade cognitiva do educando, a potencialização da sua capacidade psicomotora, bem como, da sua capacidade de relacionar-se com seus colegas.

**Palavras-chave:** Ludicidade. Ensino Fundamental. Brincadeiras. Jogos. Lúdico.

## ABSTRACT

The article presents contributions to the object of study: playfulness. The research has the following guiding question: how does playfulness have a positive impact on the learning of students in the early years of Elementary School?; still, the study has as general objective: to describe in its concept the growth of the ludic for the development of children in the teaching-learning process. The specific objectives of the research are: a) to identify playfulness as a form of mutual learning between students and teachers; b) understand how playfulness implies the teaching-learning process through games and games in the classroom; c) Evaluate the importance of working with children in the early years of elementary school. In order to achieve the aforementioned objectives, the methodology adopted was bibliographic with access to internet databases and scientific repositories, the main sources being: Google Scholar; and Scielo. A case study was applied in the field at Escola Adão Ferreira in Porto Grande Amapá. The target audience is five-year-old students from the first year classes (initial years) of Elementary School. A participant qualitative approach was carried out, through questionnaires. The questionnaire consisted of five objective questions (yes or no); and by five subjective ones (answers with the participants' interpretation). The case study sought to point out the importance of play in the education of elementary school students in first year classes. Finally, in elementary education, the ludic is not occupying the learning space that it should. It is necessary to lead the educator to rethink their educational practices using games and games so that teaching and learning are meaningful to the student with the use of playfulness. Through the practice with the ludic, the child appropriates more easily the contents and activities that the educator proposes. It is possible to say that the advantages of transmitting knowledge through play improves: the student's cognitive ability, the enhancement of their psychomotor ability, as well as their ability to relate to their peers.

**Keywords:** Playfulness. Elementary School. jokes. Games. Ludic.

## SUMÁRIO

|          |   |           |
|----------|---|-----------|
| <b>1</b> | <b>INTRODUÇÃO</b> .....   | <b>12</b> |
| <b>2</b> | <b>O IMPACTO DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM DOS ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL</b> ..... | <b>15</b> |
| 2.1      | HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO INFANTIL NO BRASIL .....                                    | 17        |
| 2.2      | O LÚDICO E SUAS BASES LEGISLATÓRIAS .....   | 21        |
| 2.3      | LUDICIDADE, BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E JOGOS.....                                 | 22        |
| <b>3</b> | <b>METODOLOGIA</b> .....  | <b>26</b> |
| <b>4</b> | <b>RESULTADOS E DISCUSSÃO</b> .....   | <b>28</b> |
| <b>5</b> | <b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....   | <b>38</b> |
|          | <b>REFERÊNCIAS</b> .....  | <b>39</b> |
|          | <b>APÊNDICES</b> .....  | <b>42</b> |
|          | APÊNDICE A – Questionário elaborado pelo Microsoft Word – (PÁGINA 1) .....        | 42        |
|          | APÊNDICE B – Questionário elaborado pelo Microsoft Word – (PÁGINA 2) .....        | 43        |
|          | APÊNDICE C – Questionário elaborado pelo Microsoft Word – (PÁGINA 3) .....        | 44        |
|          | <b>ANEXOS</b> .....   | <b>45</b> |
|          | ANEXO A – Resumo das respostas do questionário 1 – (PÁGINA 1).....                | 45        |
|          | ANEXO B – Resumo das respostas do questionário 1 – (PÁGINA 2) .....               | 46        |
|          | ANEXO C – Resumo das respostas do questionário 2 – (PÁGINA 1) .....               | 47        |
|          | ANEXO D – Resumo das respostas do questionário 2 – (PÁGINA 2).....                | 48        |
|          | ANEXO E – Resumo das respostas do questionário 3 – (PÁGINA 1).....                | 49        |
|          | ANEXO F – Resumo das respostas do questionário 3 – (PÁGINA 2).....                | 50        |
|          | ANEXO G – Resumo das respostas do questionário 3 – (PÁGINA 3).....                | 50        |
|          | ANEXO H – Resumo das respostas do questionário 3 – (PÁGINA 4).....                | 52        |

## 1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa possui como temática: estudo de caso em uma turma do primeiro ano de uma escola do município de Porto Grande Amapá. A relevância da pesquisa com a ludicidade na Educação Infantil com ênfase no Ensino Fundamental I (anos iniciais) se dá a respeito do amplo campo de conteúdo disponível para facilitar o processo de aprendizagem das crianças, uma vez que, o lúdico integra o mundo infantil da vida de todo ser humano.

O olhar sobre o lúdico não deve ser visto apenas como diversão, mas sim, de grande importância no processo de ensino-aprendizagem na infância. Com isso, a aprendizagem acontece por meio da brincadeira e outras atividades necessárias para o desenvolvimento integral do aluno de forma que o peso de uma avaliação rígida e com critérios definidos não seja prioridade nesse processo. Ainda, utilizar a ludicidade como ferramenta pedagógica enseja muitos benefícios à educação do aluno do Ensino Fundamental.

A pesquisa corrobora para mostrar como o impacto do lúdico se torna fator essencial na aprendizagem, uma vez que, o mundo infantil é diferente visto pelos olhos dos adultos. Sendo primordial destacar o impacto positivo do lúdico pelos olhos das crianças através de jogos e brincadeiras que fazem o seu desenvolvimento de forma saudável e atrativas aos seus olhos. Na literatura brasileira conversa-se sobre esse impacto que a ludicidade proporciona à aprendizagem, portanto, este artigo sistematiza as ideias ao entorno do lúdico na atualidade.

Entender detalhes qualitativos, sociais, educacionais, humanos entre outros que a ludicidade proporciona ao desenvolvimento integral dos alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental agrega ao mundo dos conhecimentos pedagógicos e rompe preconceitos e negligência neste nível escolar por parte dos professores, dos pais e outras pessoas adultas que inconscientemente propagam pensamentos negativos em relação a efetividade do lúdico. Deste modo a pesquisa buscou resposta à pergunta norteadora: como a ludicidade causa impacto de forma positiva no aprendizado dos alunos dos anos iniciais do ensino fundamental?;

O estudo tem como objetivo geral: descrever no seu conceito o crescimento do lúdico nas turmas do primeiro ano do ensino fundamental para o desenvolvimento da crianças no processo de ensino-aprendizagem na escola pesquisa por meio da ludicidade. Sendo os objetivos específicos: a) identificar a ludicidade como forma de aprendizado mútuo entre alunos e professores; b) entender como a ludicidade implica no processo de ensino aprendizagem através de jogos e brincadeiras na sala de aula; c) avaliar a importância de se trabalhar o lúdico com as crianças nos anos iniciais do ensino fundamental.

Tangente a metodologia adotada, aplicou-se um estudo de caso na escola investigada do município de Porto Grande Amapá. O público-alvo são alunos de cinco anos das turmas do primeiro ano (anos iniciais) do ensino fundamental. A pesquisa compreende uma abordagem qualitativa participante, tal abordagem consiste na participação por meio de entrevistas envolvendo questionários, entrevistas com as professoras convidadas para a pesquisa, intervenção nas turmas com atividades lúdicas apresentadas às professora para aplicação e desenvolvimento com os público pesquisado (tumas do primeiro ano do ensino fundamental).

Realizou-se a pesquisa bibliográfica com acesso a bancos de dados da internet e repositórios científicos, como: Google Acadêmico e Scielo. Os procedimentos metodológicos envolveram: coleta, seleção, análise e sistematização das informações condizentes com a temática da pesquisa e objeto de estudo: ludicidade. Por fim, se realizou análise documental dos seguintes documentos: o Estatuto da Criança e do Adolescente com a Lei 8.069 de 13 de julho de 1990, (BRASIL, 1990); A lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional n. 9.394/96, (BRASIL, 1996); O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil de 1998, (BRASIL, 1998); e a Base Nacional Comum Curricular, (BRASIL, 2018), tal processo serve para sistematizar bases fundamentais que defendem o objeto de estudo: ludicidade.

O estudo de caso buscou apontar para a importância do lúdico na educação dos alunos do Ensino Fundamental, evidenciando-se a efetividade através do lúdico na prática pedagógica. Tal investigação traçou entender os recursos humanos envolvidos no processo do ensino e aprendizagem em relação as atividades lúdicas aplicadas no cotidiano: dos alunos, dos professores, auxiliares educacionais e direção escolar, que trabalham no processo de ensino.

Aplicação de um estudo de caso serviu para o entendimento do objeto 'ludicidade' nas aulas nos anos iniciais do ensino fundamental. Se explorou os paradigmas que envolve a utilização do uso das brincadeiras, dos jogos, da música e das danças com os alunos. Consonante a isto, e complementarmente à esta presente Seção 1, com caráter introdutório e de apresentação da pesquisa, a estrutura deste trabalho está disposta da seguinte forma:

A seção 2, elenca a visão dos intelectuais que este trabalho se embasou, trazendo as principais ideias trabalhadas no transcorrer do artigo, as quais compreendem: a ludicidade com seus benefícios na aprendizagem dos alunos do Ensino Fundamental; aborda como atividades com jogos, brinquedos entre outros contribuem para a formação dos alunos do fundamental I. Pinheiro, Santos e Filho (2013), discutem a possibilidade de buscar uma forma de educar que esteja ligada ao aprender lúdico através dos processos educacionais, sendo a ludicidade o espelho para esse aprender, pois a criança precisa sentir, tocar, ter o seu entendimento de criar

suas próprias realidades para que desenvolva seu aprendizado de forma prazerosa. E, descobrir o mundo de maneira lúdica.

A seção 2.1, busca evidenciar o processo histórico da Educação Infantil no Brasil, com embasamento teórico, principalmente, na pesquisa dos autores: Nascimento (2015); Kuhlmann Jr. (2000); Freitas e Kuhlmann Jr. (2002); e Kuhlmann Jr. e Magalhães (2010); entre outros. Ainda, traça uma linha do tempo que contribui para o entendimento cabal do surgimento de instituições próprias para o atendimento a criança pequena.

A seção 2.2, apresenta bases legislatórias que defendem a ludicidade para que o desenvolvimento integral do aluno seja efetivado por meio do lúdico e seus elementos, sendo: o Estatuto da Criança e do Adolescente com a Lei 8.069 de 13 de julho de 1990, (BRASIL, 1990); A lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional n. 9.394/96, (BRASIL, 1996); O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil de 1998, (BRASIL, 1998); e a Base Nacional Comum Curricular, (BRASIL, 2018). Muito relevante destacar como O RCNEI de 1998 menciona a criança em se tratando do processo educacional, enfatizando que ela é um sujeito social e histórico, onde devem considerar suas características afetivas, emocionais, sociais e cognitivas. Sendo assim, as crianças são classificadas como seres que enxergam e sentem o mundo de uma maneira correta.

A seção 2.3, detalha e diferencia a ludicidade, brinquedos, brincadeiras e jogos. Ainda, apresenta a visão de alguns autores que estudam sobre a ludicidade da literatura especializadas enfocando a efetividade dos elementos lúdicos. Conforme Moraes e Araújo (2016), garantir um espaço de ludicidade na instituição de ensino é garantir um ensino e aprendizagem com uma perspectiva de um ambiente de socialização, de edificação de relação com o outro, de assimilação de diferentes culturas, de aprendizado, resolução e escolhas; ampliação a imaginação; e capacidade criadora do educando. Ressaltasse que a ludicidade só ocorre em espaços propícios.

A seção 4, apresenta os resultados e discussões, o qual de forma sintética verifica que a atividade lúdica em si, esteve presente desde os primórdios da humanidade. No ensino fundamental o lúdico não está ocupando o espaço de aprendizagem que deveria. Vários teóricos, como: Vygotsky (1998); Matos (2013); Antunes (2002); Carvalho (2003); Wajskop (2009); Kishimoto e Ono (2008); Gumieri e Treviso (2016); Malaquias e Ribeiro (2013), apoiam essa prática, pois com o lúdico a criança se apropria com mais facilidade dos conteúdos e de todas as propostas que o educador lhe propuser.

Ao final, as considerações finais trazem os achados principais e sínteses da pesquisa.

## 2 O IMPACTO DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM DOS ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL

A seção 2, elenca a visão dos intelectuais que este trabalho se embasou, trazendo as principais ideias trabalhadas no transcorrer do artigo, as quais compreendem: a ludicidade com seus benefícios na aprendizagem dos alunos do ensino fundamental; aborda como atividades com jogos, brinquedos entre outros contribuem para a formação dos alunos do fundamental I.

Pinheiro, Santos e Filho (2013), discutem a possibilidade de buscar uma forma de educar que esteja ligada ao aprender lúdico através dos processos educacionais, sendo a ludicidade o espelho para esse aprender, pois a criança precisa sentir, tocar, ter o seu entendimento de criar suas próprias realidades para que desenvolva seu aprendizado de forma prazerosa.

E, descobrir o mundo de maneira lúdica. Ainda, o trabalho do autor ressalta que o brincar é da infância, o qual possibilita um repertório de desenvolvimentos: cognitivo, social, biológico, motor e afetivo. Com isso, a ação do brincar proporciona prazer e satisfação. No jogo a criança se socializa e aprende. Igualmente relevante, a criança pequena pode reproduzir sua realidade através da imaginação, expressando angústia e dificuldade que seria difícil de expressar através de palavras. Cabe destacar que as atividades lúdicas fazem com que a criança tenha um desenvolvimento integral, sendo de extrema importância que a ludicidade seja valorizada pelos educadores, e os próprios pais.

Fantacholi (2011), explica que por meio da ludicidade a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo sua liderança, e sendo liderada, enquanto compartilha sua alegria de brincar. Ainda, o autor analisa a importância do brincar no desenvolvimento da aprendizagem na Educação Infantil, sob a visão psicopedagógica para conhecer o significado do brincar, conceituar os principais termos utilizados para designar o ato de brincar, sendo para isso, essencial compreender o universo lúdico no qual a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo.

Com isso, aprende respeitar a existência dos outros, estabelece relações sociais, constrói conhecimentos, desenvolvendo-se integralmente. Portanto, verifica-se que os benefícios que o brincar proporciona no ensino-aprendizagem são substanciais, sendo que as atividades com os jogos, brincadeiras e brinquedos influenciam na socialização da criança.

Montessori (1949), traz uma reflexão em forma de metáfora na sua obra: a criança; a qual continua fortemente válida na atualidade. Ela apresenta de forma clara o problema da infância que era latente na época. A metáfora é a seguinte:

O problema social da infância é como uma pequena planta que mal brotou do solo e que atrai pela sua frescura. Constataremos, porém, que esta planta possui raízes resistentes e profundas, difíceis de extirpar. É preciso escavar, escavar profundamente, para descobrir que tais raízes se espalham em todas as direções e se estendem longe, como um labirinto. Para arrancar a planta seria necessário remover toda a terra, (MONTESSORI, 1949, p.10).

Refletindo o exposto, na atualidade, se faz valioso entender a forma mais adequada que uma criança pode aprender e desenvolver-se, sendo essencial conhecer, ainda considerar a subjetividade e visão que a criança encara o mundo, primando por respeitá-la. A “planta” que mal brotou equivale a desconsideração pela forma da criança encarar o mundo munida pela imposição de autoridade que adultos têm para controlar os jeitos da criança.

No livro, Montessori (1949), destaca que é importante a observação de dois tipos de humanidades: a da vida adulta e a infância da criança. Nesta ótica, a ludicidade é eficaz para adentrar nesse mundo infantil, bem como, entendê-lo na formação da personalidade da criança. Então, trazendo uma metáfora também, é a “enxada” para arrancar o mal do descompromisso com a infância, isso inclui: autoridade e controle nos jeitos da criança; preconceitos com atividades lúdicas que envolvem jogos, brincadeiras e outros; e o desrespeito à subjetividade e visão de mundo da criança.

Lillard (2005), detalha sobre a importância de se proporcionar atividades que preparem para a vida cotidiana, frisando que a autonomia está relacionada com ser independente, ou seja, fazer as atividades de vida diária sozinho. Isso pode ser facilmente trabalhado por meio da ludicidade. A autora faz fortes críticas sobre a educação atual, a qual se baseia em duas visões ultrapassadas, sendo elas: a visão da criança como um quadro em branco e a segunda que a escola seria uma espécie de fábrica para modelar as crianças.

Isso ocorre porque o nascimento do ensino público em massa coincidiu com a era da eficiência. A eficiência é um objetivo louvável, mas levou à criação de um sistema escolar que trata as crianças como se fossem todas iguais. Sendo que, o modelo de fábrica tem uma série de consequências que resultam em condições de aprendizado abaixo do ideal. Portanto, deve-se questionar sua relevância para as condições sociais e econômicas de hoje, pois a iniciativa individual e obediência cega aos sinos de uma fábrica não é chave para o progresso.

Silva (2016), corroboram sobre a finalidade de levar o educador a repensar as suas práticas na educação dos alunos, utilizando jogos e brincadeiras para que o ensino e aprendizagem sejam significativos ao educando. Assim, verifica-se que o lúdico e seus elementos tem forte peso na aprendizagem da educação dos alunos, com ênfase a do Ensino Infantil/Fundamental.

## 2.1 Histórico da Educação Infantil no Brasil

A seção 2.1, busca evidenciar o processo histórico da Educação Infantil no Brasil, com embasamento teórico, principalmente, na pesquisa dos autores: Nascimento (2015); Kuhlmann Jr. (2000); Freitas e Kuhlmann Jr. (2002); e Kuhlmann Jr. e Magalhães (2010); entre outros. Ainda, traça uma linha do tempo que contribui para o entendimento cabal do surgimento de instituições próprias para o atendimento de crianças pequenas.

Nascimento (2015 p.1-2) diz: “Realizar uma revisão histórica sobre a infância e a Educação Infantil no Brasil nos leva a compreender o contexto histórico-social e cultural no qual se construiu e consolidou o atendimento às crianças pequenas.”, então, implica refletir questões, como: a história da infância, família, população, urbanização, trabalho e das relações de produção. Além da história das demais instituições educacionais.

Silva (2007), corrobora com tais ideias, pois pensar a criança e sua educação, historicamente, exige o esforço de articular os discursos e as práticas ao contexto socioeconômico e cultural de sua criação. Com isso, os principais marcos da Educação Infantil no Brasil são apresentados na sequência.

Uma das instituições mais duradoras de atendimento à infância desvalida no Brasil, foi a Roda dos Expostos. Por mais de um século, foi a única instituição de assistência à criança abandonada no Brasil, sendo extinta somente em 1950. Sua origem é italiana na Idade Média, no país de Marselha. Mais tarde estendeu-se por outros países, como: Portugal, Alemanha e Brasil. No Brasil as primeiras “rodas dos expostos” foram instaladas na cidade de Salvador na Bahia no século XVII, e no Rio de Janeiro no século XVIII, (NASCIMENTO, 2015); e (TRABALHOS, 2022). O funcionamento inicial das instituições da infância no Brasil se consolidou por instituições filantrópicas devido à ausência de atuação do Estado.

[...] A não participação do Estado no funcionamento inicial das instituições de atendimento infantil permite, por um longo período, que este seja realizado por entidades de natureza filantrópicas, privadas e religiosas, [...] Como outros exemplos desse tipo de instituição, temos a abertura em 1883 da Associação Brasileira Protetora da Infância Desamparada, (NASCIMENTO, 2015, p.17441).

Schueler (2000), apresenta a Associação Brasileira Protetora da Infância Desamparada. Seu fim é velar menores de ambos os sexos vagabundos ou destituídos de amparo de família, proporcionando-lhes, na medida de seus recursos: educação moral e religiosa, instrução primária, ensino agrícola de caráter prático, inculcando-lhes o gosto e o hábito dos trabalhos da lavoura, para desenvolvimento deste ramo da indústria nacional.

Kuhlmann Jr. (2000), relata que foi uma das primeiras entidades que se preocupou com a questão da infância em âmbito nacional. Ainda, a Associação das Damas da Assistência à Infância, ligada ao IPAI-RJ6, auxiliava na manutenção do Instituto e em 1908 fundou-se a creche Sra. Alfredo Pinto para atender os filhos das empregadas domésticas.

Nascimento (2015), traz que a influência da assistência científica contribui neste processo para racionalizar a organização assistencial no atendimento à criança. Com isso, médicos e dirigentes das instituições concebidas para este fim buscavam na ciência a solução para o “problema da infância”. Sendo que, a assistência médico-higienista é um ponto de destaque nesse movimento. Entretanto, esse movimento, como aponta Kuhlmann Jr (2000), ao mesmo tempo em que faz a defesa da criança, carregou os limites da concepção da “assistência científica”, que parte do preconceito pela pobreza e trata as instituições como dádiva e não como direito a ser oferecido por instituições privadas, desobrigando o Estado.

Kuhlmann Jr. e Magalhães (2010), fornecem alguns detalhes relevantes sobre a educação em meados do século XX. Na época deixava-se de lado a prescrição de dar a conhecer a verdade e se defendia uma educação moral e profissional, ficando em segundo plano uma educação intelectual. Ainda, atuava-se sobre cada educando individualmente ao invés de uma coletividade. Com isso, se enxergava os homens de ciência como os detentores da verdade, os quais tinham capacidade de efetuar a distribuição social sob controle para melhoria da raça e do cultivo ao nacionalismo.

Diante disso, são organizados os congressos científicos internacionais das mais diversas modalidades. Na órbita das Exposições Universais, foram realizados em conjunto com países da Europa, Estados Unidos e América Latina os Congressos Pan-americanos da Criança, (NASCIMENTO, 2015). Percebe-se que a partir daqui o papel das crianças começa a ser mais valorizado e pensado de forma mundial. Mostra-se também que o percurso foi se delineando por instituições não governamentais, fazendo com que o direito a infância fosse rebaixado a meras atividades assistencialistas. Apesar disso ser algo não convencional para se constituir o direito, foi graças a essas iniciativas que a infância se constituiu como direito depois.

Portanto, as primeiras tentativas de atender à infância brasileira foram marcadas pelas iniciativas assistenciais e filantrópicas articuladas aos interesses jurídicos, empresariais, políticos, médicos, pedagógicos e religiosos, visando proteger a infância ocorreu a criação de várias associações e instituições para atendê-la nos mais diversos aspectos, como: saúde, sobrevivência, direitos sociais, educação, moral e religiosa. Adiante, se apresenta como era as bases do sistema educacional infantil de hoje.

Kishimoto e Ono (2008); Kishimoto (1999); Silva e Sousa (2017), abordaram a realidade da infância no Brasil colonial e dos diversos modelos institucionais como creches, asilos e internatos constituídos para atender crianças que apresentavam carências diversas, com isso, pontuam que a história do Jardim de Infância, no Brasil, inicia-se em 1875, ocasião em que Joaquim Menezes Vieira e sua esposa, D. Carlota, inauguram uma instituição com o objetivo de atender crianças entre 5 e 7 anos. Esta instituição foi identificada como Jardim de Infância, já que se justificava como necessária para o desenvolvimento intelectual ou fase preparatória para o primário, mas, por vezes, foi confundida com asilo infantil, caracterizada como instituição de caridade.

De acordo com a autora, esta confusão terminológica deve-se à falta de discernimento sobre os objetivos das referidas instituições, firmada por veículos de comunicação e em discursos políticos da época. Para Andrade (2018), as mudanças econômicas, sociais e políticas que ocorreram na sociedade contribuíram para a criação de creche, visando a ideia de infância e a contribuição da criança perante a sociedade.

Conforme análise da plataforma digital: Educação Infantil (2021), somente no século XIX é que surgiu o termo jardim de infância. Criado por um pedagogo alemão, Friedrich Froebel (1782-1852) apud SOETAD (2013). Amante da botânica e defensor revolucionário do papel ativo do aluno, ele defendia que a criança é como “flor que desabrocha”. Portanto, deveria ser nutrida e cuidada como planta, referência ao jardim.

Naquela época, a infância era vista como uma fase em que a criança era um mini adulto que deveria obedecer e se vestir como adulto. Brincar era um luxo para classes mais abastecidas e não tinha a importância que se tem hoje, nem livre expressão e socialização. A proposta pedagógica por trás do termo era baseada em brincadeiras livres, inventadas pelas crianças e mediadas pelo educador. Ao professor cabia a mediação e não a transmissão autoritária do conteúdo. Durante o ensino, usava-se argila, terra, barbante e areia para estimular a imaginação e habilidades motoras.

Campos e Pereira (2015), relatam que as instituições pré-escolares surgem no Brasil mediante a necessidade de atendimento assistencialista para a criança e sua família, e como resultado da articulação de interesses: políticos, médicos, pedagógicos, religiosos. Pesquisadores da área focalizam que as instituições de educação da criança estão em estreita relação com a história da infância e da família, da constituição da sociedade capitalista, da urbanização e da industrialização, das mudanças na organização familiar, da participação da mulher no mercado de trabalho. É notável nos diferentes discursos referentes as diversas propostas para a educação da infância brasileira sempre alegaram levar em conta as

necessidades da criança, priorizando o desenvolvimento do indivíduo, quer seja uma educação moralizante, quer seja uma educação para a emancipação.

Nascimento (2015), elucida que a trajetória histórica do atendimento à criança e das instituições de educação infantil no Brasil esteve fortemente ligada aos ideais de progresso e modernização do país. O movimento em prol da infância nos finais do século XIX e início do XX, não tinha nela seu único foco, mas também foi uma tendência que se delineou com base em outros interesses como, disciplinar corpos e mentes na relação entre as formas sociais, políticas, econômicas e culturais, fazendo desta forma com que algumas mudanças influenciassem outras.

Kuhlmann Jr. (2010), observa que o adulto constata seu poder de convencimento e comando sobre as crianças e passa a usá-lo para controlar o acesso aos materiais e o seu uso, para tentar dirigir cada momento da vida da criança na instituição, mesmo os chamados de atividades livres. As propostas para o jardim de infância reconheciam a especificidade do atendimento educacional a uma criança em idade anterior à escolar, sobre uma concepção didática e intenção disciplinar. Na realidade atual presencia-se a permanência de uma visão simplificada de educação infantil, sem clareza de qual educação se pretende proporcionar nas instituições destinadas às crianças pobres, o que acaba por sugerir um modelo escolarizante, totalmente inadequado à faixa etária atendida.

Para Kuhlmann Jr. (2000), hoje as crianças pequenas são submetidas a uma disciplina escolar arbitrária em que, distante do compromisso com o conhecimento, as instituições desconsideram sua função de prestar também os cuidados necessários às crianças pequenas, prevalecendo a intenção em controlar os alunos para que sejam obedientes à autoridade.

Em consonância às ideias de Nery (2015), a educação é um ato de buscar, de trocar, de interação e apropriação, sendo assim, é uma ação conjunta entre as pessoas que cooperam e interagem em busca do conhecimento. A infância é a fase que as crianças mais brincam. É através das brincadeiras que elas se realizam, expressando seus desejos e sentimentos.

Portando, ao se dedicar em buscar formas de elevar a educação dos alunos do ensino fundamental (turmas do 1º ano), deve-se considerar que a ludicidade traz consigo os seus elementos para auxiliar de forma positiva neste processo, os quais também envolvem: jogos, brincadeira, faz de conta, brinquedos, entre muitos outros. O professor fica com um importante papel neste processo da educação dessas crianças, pois ele deve saber manusear, pensar e planejar como seria a melhor forma de utilização desses elementos supracitados para levar o aluno ao desenvolvimento integral no âmbito escolar.

## 2.2 O Lúdico e suas Bases Legislatórias

A seção 2.2 apresenta as principais bases legislatórias que defendem ou fazem apologia a ludicidade como forma de ensino às crianças pequenas, para que o desenvolvimento integral dos alunos seja efetivado por meio do lúdico e seus elementos, como: jogos, brincadeiras, brinquedos, faz de conta e outros. São essas bases: o Estatuto da Criança e do Adolescente com a Lei 8.069 de 13 de julho de 1990 - ECA, (BRASIL, 1990); A lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDBEN, n.º 9.394/96, (BRASIL, 1996); O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil - RCNEI de 1998, (BRASIL, 1998); e a Base Nacional Comum Curricular - BNCC, (BRASIL, 2018).

Toda criança de acordo com o que determina o ECA: Lei 8.069, de 13 de julho de 1990, no Art. 7: tem o direito de se divertir toda criança terá o direito de brincar e divertir-se cabendo à sociedade e a autoridade pública garantir a ela o exercício pleno desse direito. A LDBEN: Lei n. 9.394/96 em seu Art. 29, expressa que a educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.

Embora diante do século XXI, ainda existem muitas escolas que funcionam no sistema tradicional de ensino, fazendo com que seja limitado a ação educativa do educando, e acaba deixando de incluir no planejamento educacional, jogos e brincadeiras. Para Freire (1996), ensinar implica em respeitar os saberes dos educandos e não simplesmente transferir os conteúdos sem discutir o porquê daqueles conteúdos, sabendo que essas atividades trabalham os movimentos livres e espontâneos do educando.

O RCNEI de 1998, menciona a criança como um sujeito social e histórico, onde devem considerar suas características afetivas, emocionais, sociais e cognitivas. Sendo assim, as crianças são classificadas como seres que enxergam e sentem o mundo de uma maneira correta. Ainda, defende o brincar como uma atividade necessária no cotidiano escolar, por possibilitar às crianças momentos de experiências e ampliação de novas descobertas.

Através desse ato as crianças se desenvolvem em diferentes aspectos, como, por exemplo, em relação a autonomia, a cognição, linguagem, a motricidade, entre outros, visto que nas brincadeiras as crianças têm a oportunidade de participar, criar, interagir umas com as outras e assim resolver situações que venham surgir durante as atividades favorecendo assim uma melhor compreensão e capacidade de resolução. E por fim, na BNCC a ludicidade vem

reforçada pelos seis direitos das crianças sendo um deles o brincar como fio condutor perpassante dos cinco campos de experiências, (MELO; ALMEIDA, 2020).

### **2.3 Ludicidade, Brinquedos, Brincadeiras e Jogos**

A seção 2.3, detalha e diferencia a ludicidade, brinquedos, brincadeiras e jogos. Ainda, apresenta a visão de alguns autores que estudam sobre a ludicidade da literatura especializadas enfocando a efetividade dos elementos lúdicos.

Por definição a ludicidade visa mais ao divertimento que a qualquer outro objetivo. Matos (2013), mostra a dimensão que a atividade lúdica desempenha na vida do ser humano, pois o autor vê que a ludicidade como algo essencial para o homem. Ele interpreta que não importa a idade da pessoa, mas que em todas as idades o ser humano gosta de brincar, essa brincadeira só toma dimensões e proporções diferentes, sendo assim, o lúdico tem grande importância para a humanidade.

Ainda, afirma que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. Muitos educadores ainda não dão a real importância ao “brincar”, sendo que isso facilita no desenvolvimento pessoal, social e cultural do aluno. O educador precisa compreender que para o educando, o lúdico é um facilitador no processo de aprendizagem. A ludicidade, tão importante para a saúde mental humana, precisa ser mais considerada; o espaço lúdico da criança está merecendo maior atenção, pois é o espaço para a expressão mais genuína do ser, é o espaço de exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

Conforme Moraes e Araújo (2016), garantir um espaço de ludicidade na instituição de ensino é garantir um ensino e aprendizagem com uma perspectiva de um ambiente de socialização, de edificação de relação com o outro, de assimilação de diferentes culturas, de aprendizado, resolução e escolhas; ampliação a imaginação; e capacidade criadora do educando. Ressaltasse que a ludicidade só ocorre em espaços propícios.

Calixto e Batista (2017), mostram que o lúdico possibilita as crianças muitos benefícios ao seu desenvolvimento e aprendizagem. Através do prazer é possível adquirir conhecimentos, propor desenvolvimento em vários aspectos, como: cognitivo, motor, social, afetivo, consolidados legalmente pelo Estatuto da Criança e Adolescente, da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (9.394/96).

Assim, a ludicidade é o querer fazer, por gosto e prazer, sendo primordial à aprendizagem. Por isso, a ludicidade é tão eficaz. Calixto e Batista (2017), concordam que o

brinquedo tem um amplo valor na educação infantil, por isso cabe ao professor desenvolver estratégias para utilizar isso a seu favor e também de seus alunos.

Vygotsky (1998) faz uma reflexão dizendo que o brinquedo cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina a desejar, relacionando seus desejos a um “eu” fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Dessa maneira as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade. Assim, o brinquedo traz uma forte responsabilidade e afetividade à criança.

Moraes e Coelho (2021), enfatizam a importância que o brinquedo tem na vida da criança, tendo visto que o mesmo possibilita na evocação de novos aspectos da realidade no mundo infantil, de tal maneira que a criança com a sua imaginação, colocará em ação todos esses elementos, sem que perceba especificamente quantas ações estão sendo realizadas.

Ainda, as atividades lúdicas acontecem em várias situações dentro da escola, como na hora da música, nas refeições, na contação de história, durante as aulas e nas atividades livres em que a criança cria e recria sua imaginação por meio dos brinquedos, relacionando-se com a realidade. Inclusive, as escolas devem ser mais flexíveis em relação a trazê-lo de casa.

Moraes e Coelho (2021), discutem que uma boa formação do educador diz muito dentro deste contexto, pois é por meio de uma prática de boas ações e com o agrupamento de brinquedos destinados à fase da Educação Infantil que facilite o desenvolvimento motor, a criatividade e o simbolismo da criança, e que faz despertar no educando a vontade de aprender, a ter a curiosidade sobre o mundo e com isso o professor transforma a realidade em que vive, pois estará também proporcionando a vontade de cada vez mais aprender e se inovar, inovando também o seu meio social.

Vituri (2014), explica que os brinquedos possibilitam o desenvolvimento integral da criança porque ela se envolve efetivamente e socialmente; tudo isso acontece de maneira envolvente, onde a criança cria e recria regras e busca soluções para resolver problemas que aparecem durante a brincadeira.

Portanto, deve-se pensar que o brinquedo é de escolha da criança. Apesar de ser um ponto ressaltado frequentemente nos estudos atuais, muitos educadores ainda não aprenderam o verdadeiro significado da escolha da criança, tanto para o brinquedo, quanto para a liberdade de escolher a forma de se brincar. A liberdade é essencial no brincar e não deve ser controlado o jeito da criança pelo adulto.

Calixto e Batista (2017), informa que nos últimos anos, tem se dado grande enfoque com relação a jogos e brincadeiras, isso porque têm sido realizadas várias pesquisas, que comprovaram a importância desses elementos no desenvolvimento infantil.

Wajskop (2009, p. 32) afirma que: "Do ponto de vista do desenvolvimento do/a educando/a, a brincadeira traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas." Portanto, Wajskop vê o uso do lúdico como algo de extrema relevância no aprendizado do aluno. Pois quando o educador faz uso de maneira adequada pode levar o educando a se apropriar do conteúdo com mais prazer e de forma que faça sentido para a ela. A criança que brinca pode adentrar o mundo do trabalho pela via da representação e da experimentação; o espaço da instituição deve ser um espaço de vida e interação, e os materiais fornecidos para as crianças podem ser uma das variáveis fundamentais que auxiliam a construir e a apropriar-se do conhecimento.

Antunes (2002), diz que no ato de brincar que toda criança se apropria da realidade imediata, atribuindo-lhe significado. Em outras palavras, jamais se brinca sem aprender e, caso insista em uma separação, esta seria de organizar o que se busca ensinar, escolhendo brincadeiras adequadas para que melhor se aprenda.

França (1990), aborda que a brincadeira pressupõe ação e reflexão, pois não se limita ao simples agir. É preciso imagens e sons que possam trazer para o mundo da ficção atividades desenvolvidas na vida real, permitindo que a criança possa lidar com os jogos e brincadeiras de forma representativa.

Calixto e Batista (2017), compreende que o brincar na Educação Infantil, além de propor muitos benefícios, permite trabalhar o coletivo, evoluções na aprendizagem, estimula novos conhecimentos, as crianças aprendem mesmo que despercebidas, a seguir regras, conceitos do brincar e jogar, do respeito com o colega, o emocional, entre outros.

Conforme Vigotsky (1998), o ato de brincar é indispensável para a saúde física, emocional e intelectual da criança, proporcionando a ela eficiência e o equilíbrio para o desempenho futuro.

Portanto, os brinquedos têm muita importância para o desenvolvimento e a educação da criança, proporcionando a ela o valor simbólico, a estimulação da imaginação e a capacidade de raciocínio. Ainda, Kishimoto, Santos e Brasília (2007) mostra que quando a criança brinca na escola de forma educativa, o jogo ou o brincar proporciona a criança fortalecer seus conhecimentos já vividos em seu dia a dia.

A literatura brasileira especializada ao que tange os benefícios que o trabalho com o lúdico proporcionam relata que tal fato já acontecia desde a Grécia antiga. Conforme Moraes e Araújo (2016), a construção do termo lúdico com uso de jogo educativo já existia a muitos séculos, pois essa atividade já demonstrava seus benefícios, desde Roma e da Grécia Antiga, refletindo o que os autores apresentam, se faz mais evidente que a ludicidade traz consigo já uma grande carga de influência no aprendizado de alunos, ainda impacta positivamente por ser

uma forma de trabalho sem a rigorosidade antecipada ou com critérios de avaliação pré-definidos, pois o aprendizado acontece de forma descontraída e natural, entretanto, isso não implica dizer que a ludicidade não deve ser pensada e organizada ao ambiente que o aluno está inserido e menos ainda que o não estabelecimento de critérios que devem ser seguidos a risca demonstrará um ensino menos eficiente.

Segundo Carvalho et al (2003), os jogos na vida da criança são de fundamental importância, pois quando brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começando a ter sentimentos de liberdade. Essa sensação de liberdade é um ponto-chave para eficiência do aprendizado.

Kishimoto (2017), mostra que o jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica, contribui para a inteligência, a qual trás adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos.

Morais e Araújo (2016), demonstram que os jogos conseguem despertar no educando um grande interesse e atração, pois ao mesmo tempo em que está se divertido também está aprendendo e se desenvolvendo.

Kishimoto e Ono (2008), mostram que o jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola.

Assim, os autores ressaltam que o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais, sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade dando real atenção as atividades vivenciadas naquele instante.

### 3 METODOLOGIA

A metodologia compreendeu: realização da pesquisa bibliográfica com acesso a bancos de dados da internet e repositórios científicos, sendo as principais fontes: o Google Acadêmico; e o Scielo. Conforme Lima e Mioto (2007), “[...] a pesquisa bibliográfica implica em um conjunto ordenado de procedimentos de busca por soluções, atento ao objeto de estudo, e que, por isso, não pode ser aleatório.”; com isso, buscou-se na literatura especializada da ludicidade autores para contribuir com estudos recentes e relevantes. Foram adotados os seguintes procedimentos metodológicos:

a) em cada repositório se buscou por palavras-chave, condizentes a objeto de estudo: a ludicidade. Palavras como: ludicidade; educação infantil; ensino fundamental; jogos; brincadeiras; faz de conta; brinquedos; legislação lúdica; e outras. Nesse processo, visou-se coleta de material, ainda, as palavras foram sendo combinadas de várias formas para filtragem de conteúdo, e obteve-se um arcabouço de material consonante a ludicidade.

No procedimento seguinte, b) se realizou a seleção do material coletado. Para isso, foi necessário ler todos os resumos para conhecer cada pesquisa dos artigos científicos; nos livros se leu a introdução, ainda se verificou nos sumários assuntos tangentes a ludicidade. Nas referências de cada artigos buscou-se por títulos que fossem interessantes e consonantes ao objeto de estudo, isso foi sendo feito de forma intuitiva e somente em alguns artigos e livros. Ao final desse processo ficou os materiais mais relevantes e descartou-se aqueles redundantes.

Ainda, o texto se embasou a partir da ideia dos principais autores que verificam sobre a atividade lúdica em si, esteve presente desde os primórdios da humanidade, ensejando que no ensino fundamental o lúdico não está ocupando o espaço de aprendizagem que deveria. Vários teóricos, como: Vygotsky (1998); Matos (2013); Antunes (2002); Carvalho (2003); Wajskop (2009); Kishimoto e Ono (2008); Gumieri e Treviso (2016); Malaquias e Ribeiro (2013), apoiam essa prática, pois com o lúdico a criança se apropria com mais facilidade dos conteúdos e de todas as propostas que o educador lhe propuser.

Após, c) foram lidos todos os materiais. Em cada material fazia-se a leitura inicial, depois eram relidos com técnicas de fichamentos e resumos críticos. Fazia-se a leitura diária de ao menos dois artigos, separando as fichas de cada artigo, bem como, realizando um resumo crítico. O objetivo nesse procedimento foi fazer análises críticas, e sistematizar os principais aspectos sobre a efetividade da ludicidade. Com isso, pode-se definir quais as seções e assuntos que compuseram este artigo. Ainda, realizou-se analisar alguns documentos para conhecer como as atividades lúdicas são abordadas no ensino fundamental. Adiante, foi realizado um

estudo de caso na escola pesquisada no município de Porto Grande, estado do Amapá. Sendo que o público-alvo da observação participante foram especificamente os alunos de cinco anos das turmas do primeiro ano (anos iniciais) do ensino fundamental I.

No campo de estudo a pesquisa compreendeu uma abordagem qualitativa participante, através de questionários, sendo que estes questionários foram aplicadas à 4 (quatro) professoras convidadas da instituição com em média 13 anos de atuação na educação escolar. Tais questionários foram feitos no software online word. O questionário foi composto por 11 (onze) e por perguntas subjetivas (respostas com interpretação dos participantes), esses documentos constam ao fim do trabalho nos apêndices.

Os critérios de seleção das professoras foi justamente o tempo de atuação na educação do ensino fundamental o que contribuiu na amostragem. E, o universo foi os alunos do ensino fundamental da escola Adão Ferreira para realização da observação participante. O motivo principal para a escolha da escola foi por ser um ambiente no qual trabalho e as turmas foram escolhidas devido ao pressuposto de ausência de atividades de cunho lúdico, justificando a realização da pesquisa científica. O estudo de caso buscou apontar para a importância do lúdico na educação dos alunos do Ensino Fundamental nas turmas do primeiro ano, evidenciando-se a efetividade através deste lúdico na prática pedagógica.

Por fim, se realizou análise documental dos seguintes documentos: o Estatuto da Criança e do Adolescente com a Lei 8.069 de 13 de julho de 1990, (BRASIL, 1990); A lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional n. 9.394/96, (BRASIL, 1996); O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil de 1998, (BRASIL, 1998); e a Base Nacional Comum Curricular, (BRASIL, 2018), tal processo serve para sistematizar bases fundamentais que defendem o objeto de estudo: ludicidade.

#### 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Verificou-se que a atividade lúdica em si, esteve presente desde os primórdios da humanidade. No ensino fundamental o lúdico não está ocupando o espaço de aprendizagem que deveria. Vários teóricos, como: Vygotsky (1998); Matos (2013); Antunes (2002); Carvalho (2003); Wajskop (2009); Kishimoto e Ono (2008); Gumieri e Treviso (2016); Malaquias e Ribeiro (2013), apoiam essa prática, pois com o lúdico a criança se apropria com mais facilidade dos conteúdos e de todas as propostas que o educador lhe propuser.

O questionário foi aplicado na Escola Adão Ferreira do Município de Porto Grande, Localizada no endereço: Predio Proprio - R. José de Araújo, 1712 - Aeroporto, Porto Grande - AP, 68997-000. A escola oferece toda a estrutura necessária para o conforto e desenvolvimento educacional dos seus alunos, como por exemplo: Refeitório, Biblioteca, Laboratório de Informática, Sala de Leitura, Pátio Descoberto, Sala do Professor e Alimentação. Portanto, o foco da aplicação do estudo de caso foi a ludicidade, e como é a sua ocorrência ou trabalho pedagógica com ela em relação a educação dos alunos, buscando conhecer o processo de forma geral, bem como, os aspectos estruturais de afetam neste processo.

Adiante, apresenta um sequência de quadros, os quais trazem resumos dos resultados obtidos com a aplicação do questionários com as professoras convidadas, para que se possa entender a perspectiva de cada uma delas em relação ao trabalho da ludicidade com as turmas do 1º ano de ensino fundamental I – anos iniciais da Escola Adão Ferreira, com isso, se vai fazendo uma abordagem qualitativa em relação ao objeto de estudo em cada quadro, considerando os questionamentos formulados com o objetivo de descobrir e obter diagnósticos intuitivo referentes à ludicidade e seus elementos, trazendo como funciona o trabalho pedagógico com eles neste nível de ensino.

**Quadro 1.** Resumo da aplicação do questionário - O tempo de atuação na área educacional das professoras.

| <b>O tempo de atuação na área educacional das professoras</b> |   |
|---|---|
|   | <b>3 respostas</b>  |
| <b>Comentário</b>   | <b>Resposta 1</b>   |
| Comente sobre sua formação e atuação profissional             | O pedagogo assume um papel importante como profissional da educação pela relevância política e social que comporta, pois seu objetivo é pautado no desenvolvimento da formação humana. Sua identidade está relacionada a diversas limitações, bem como a diferentes possibilidades. Sobre o campo de atuação e suas condições de trabalho, o pedagogo vem exercendo inúmeras atividades que o caracteriza como um profissional de função generalista. |
|   | <b>Resposta 2</b>   |

|  |  |
|--|--|
|  | Sou graduada em pedagogia pela Universidade Estadual do Amapá, com nível médio magistério há mais de 15 anos, e atuo como professora de 1º ao 5º ano a 14 anos, na Escola Municipal Adão Ferreira de Souza, no Município de Porto Grande-AP. |
|  | <b>Resposta 3</b>  |
|  | Sou professora 3, 45 anos, há 15 anos, trabalho como professora das séries iniciais na escola municipal Adão Ferreira de Souza, no município de Porto Grande/AP. Sempre atuei nessa profissão.   |
|  | <b>Resposta 4</b>  |
|  | NÃO RESPONDEU  |

Elaborado pela autora, 2022.

Fonte: Entrevista realizada pela autora, 2022.

Observa-se no Quadro 1, das 4 professoras que foram convidadas para responder o questionário, somente 3 (três) responderam. Em relação ao enunciado da primeira questão, o objetivo era descobrir sobre a atuação profissional das professoras. Pode-se afirmar que em média todas as professoras tem em média 13 anos de atuação profissional na área educacional nas turmas do 1º ao 5º ano. Isso é extremamente pertinente, pois, será evidenciado de qual maneira o objeto de estudo: a ludicidade, está presente nas turmas do 1º ano do ensino fundamental I, atualmente.

**Quadro 2.** Resumo da aplicação do questionário - O curso de licenciatura para as práticas lúdicas.

| <b>O curso de licenciatura para as práticas lúdicas</b>  |  |
|--|--|
|  | <b>3 respostas</b>   |
| <b>Pergunta 1</b>  | <b>Resposta 1</b>  |
| Na sua opinião o curso de licenciatura é suficiente para a atuação docente na execução das práticas lúdicas na escola? | SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>  <br>Motivo:<br>É de suma importância dizer que o lúdico é uma ferramenta indispensável para o trabalho do professor de educação infantil na aprendizagem do aluno, é através do lúdico que os alunos vão aprender de forma mais prazerosa e ter uma ótima socialização com as demais crianças criando um leque de amizade propício para seu desenvolvimento e ter uma educação de qualidade. |
|  | <b>Resposta 2</b>  |
|  | SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>  <br>Motivo:<br>Nem sempre o ambiente escolar tem estrutura ou da suporte para o professor realizar uma aula dinâmica, ou seja, lúdica.   |
|  | <b>Resposta 3</b>  |
| SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>  <br>Motivo:                                      | SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>  <br>Motivo:<br>Nesta profissão conhecimento e formação continuada nunca é demais. Licenciatura é necessário para se iniciar a carreira docente, mas logo o professor percebe que importante a troca de experiências e mais estudos, como uma especialização na área e cursos de extensão e formação continuada.  |
|  | <b>Resposta 4</b>  |

|  |               |
|--|---------------|
|  | Não respondeu |
|--|---------------|

**Elaborado pela autora, 2022.**

**Fonte:** Entrevista realizada pela autora, 2022.

No Quadro 2, 50% das participantes consideram que a curso de licenciatura não é suficiente para as práticas lúdicas, 25% concorda que é suficiente, e 25% não respondeu. Com isso, a ludicidade é uma ferramenta que pode e deve ser usada pelo professor nas turmas do 1º ano do ensino fundamental I, mas isso, não se limita a uma graduação apenas, fatores como: troca de experiências, e busca constante por formação contianuada contribuem para que essa ferramenta seja utilizada e se obtenha êxito ao se desenvolver práticas lúdicas.

**Quadro 3.** Resumo da aplicação do questionário - Formação continuada.

| <b>Formação continuada</b>   |   |
|--|---|
|  | <b>3 respostas</b>  |
| <b>Pergunta 2</b>  | <b>Resposta 1</b>   |
| Qual a importância do processo de formação continuada no melhoramento da atuação docente para as atividades lúdicas? | A formação continuada deve ser encarada como uma grande aliada dos educadores, uma vez que contribui para a evolução constante do trabalho do docente. Isso porque ela favorece a criação de novos ambientes de aprendizagem, dando novo significado às práticas pedagógicas. |
|  | <b>Resposta 2</b>   |
|  | O professor adquire mais conhecimento, e várias formas de trabalhar o lúdico de forma que venha alcançar um desenvolvimento na aprendizagem da criança.   |
|  | <b>Resposta 3</b>   |
|  | A própria pergunnta serve como resposta. A formação continuada em atividades lúdicas serve para o melhoramento/aperfeiçoamento/aprimoramento e inovação da prática docente.   |
|  | <b>Resposta 4</b>   |
|  | Não respondeu.  |

**Elaborado pela autora, 2022.**

**Fonte:** Entrevista realizada pela autora, 2022.

No Quadro 3, em relação ao nível de capacitação, 75% das professoras concordam que nunca é demais cursos que contribuem para melhoramento das capacidades de aplicar atividades lúdicas ou outro conhecimento que agregue no processo para o desenvolvimento de tais atividades. Ainda, 25% não respondeu ao questionário.

Sabe-se que buscar formação é uma prioridade no contexto das escolas na atualidade, nesse mundo cada vez mais acelerado em seus processos, a formação deve ser constante. Em relação a essa capacitação para a ulização de novos métodos, aumento da criatividades, inovação nas prática lúdicas, sempre é um diferencial ao profissional grande quantitavido de experiências, seja por vivência ou cursos.

**Quadro 4.** Resumo da aplicação do questionário - Relevância da inserção de práticas lúdicas no 1º ano do ensino fundamental.

| <b>Relevância da inserção de práticas lúdicas no 1º ano do ensino fundamental</b>   |   |
|---|---|
| <b>Pergunta 3</b><br>Sabendo da importância do lúdico na sala de aula, comente utilizando cinco palavras-chaves sobre a relevância da inserção das práticas lúdicas no 1º ano do ensino fundamental | <b>3 respostas</b>  |
|   | <b>Resposta 1</b><br>Lúdico, ensino, jogos, infantil, brincadeiras.                     |
|   | <b>Resposta 2</b><br>Interação, socialização, desenvolvimento, desafio, brincar         |
|   | <b>Resposta 3</b><br>Desenvolvimento – Criatividade – Aprendizagem – Social - Cognitivo |
|   | <b>Resposta 4</b><br>Não respondeu  |

Elaborado pela autora, 2022.

Fonte: Entrevista realizada pela autora, 2022.

No Quadro 4, percebe-se que mais de 50% das professoras concordam que a interação é um fator que não pode faltar no processo de desenvolvimento das práticas lúdicas. Ainda, 50% acreditam que a ludicidade impacta de forma positiva no desenvolvimento de forma geral, como: cognitivo, motor, social, cultural, ou seja, de forma integral.

Depreende-se que existe um consenso em relação a utilização das brincadeiras como recurso relevante para o desenvolvimento de atividades lúdicas. No geral, percebe-se que todas concordam que a relevância da ludicidade traz benefícios para a formação integral e desenvolvimento dos alunos das turmas do 1º ano do ensino fundamental. Isso é consensual entre as participantes e grandes teóricos da ludicidade e não pode-se afirmar que a ludicidade atrapalha o ensino e menos ainda a aprendizagem. O sucesso do lúdico reside principalmente pela vontade que se desperta na criança de querer aprender pelo divertimento e curiosidade.

**Quadro 5.** Resumo da aplicação do questionário - Espaços para execução das atividades lúdicas.

| <b>Espaços para execução das atividades lúdicas</b>  |   |
|--|---|
| <b>Pergunta 4</b><br>Na presente escola possui espaços para a execução de atividades lúdicas? Qual sua avaliação sobre a estrutura do(s) espaço(s) | <b>3 respostas</b>  |
|  | <b>Resposta 1</b><br>Não, o único espaço para ser trabalhado com os alunos é somente a sala de aula.  |
|  | <b>Resposta 2</b><br>Não, infelizmente a escola não possui um espaço adequado e estruturado para colocar em prática o lúdico em toda sua totalidade.                          |
|  | <b>Resposta 3</b><br>Não dispomos de espaços para atividades lúdicas. Lúdico é uma forma de tomar a aprendizagem divertida e prazerosa, podendo ser utilizado como um recurso |

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| <p>presentes na escola?</p> | <p>lúdico: jogos, músicas, brincadeiras, histórias e etc. Portanto, o espaço apropriado para o desenvolvimento dessas atividades seria uma brinquedoteca, sala de musicalização e etc. Na escola que eu trabalho tem uma biblioteca onde a maioria do acervo é de livros didáticos, são pouquíssimos os livros literários, é importante ressaltar que a nossa biblioteca funciona em um local adaptado e não dispõe de jogos ou instrumentos musicais. Pra mim, Estrutura adequada para desenvolvimento de atividades lúdicas em escolas públicas (principalmente escolas municipais) é um sonho. Nunca teve e acho quase impossível ter, um dia. Nas escolas públicas o professor sempre fez das “tripas, coração” para inovar em suas aulas.</p> |
| <p><b>Resposta 4</b></p>    |  |
| <p>Não respondeu</p>        |  |

**Elaborado pela autora, 2022.**

**Fonte:** Entrevista realizada pela autora, 2022.

No Quadro 5, 75% afirmam que a escola não tem espaços adequados para o desenvolvimento das atividades de cunho lúdico. Sabe-se que a ludicidade para ter efetividade, se faz essencial os espaços grandes, com recursos diversos. Apesar disso, ser essencial, é possível se utilizar da imaginação e boas ideias para fazer intervenções lúdicas com os alunos. Na escola pesquisada quase sempre é assim. O ideal seria espaços amplos e multiequipados. Quanto mais recursos e liberdade o espaço proporcionar as crianças, maior será o impacto no seu desenvolvimento integral.

**Quadro 6.** Resumo da aplicação do questionário - Atividades lúdicas desenvolvidas na sala.

| Atividades lúdicas desenvolvidas na sala  |  |
|---|--|
| 3 respostas   |  |
| <b>Resposta 1</b>   |  |
| <p><b>Pergunta 5</b><br/>Quais as atividades lúdicas que são desenvolvidas na sua turma? Relate duas atividades lúdicas desenvolvidas na escola?</p>  | <p>Atividades lúdicas são brincadeiras que envolvem jogos ou interações com outras crianças e adultos. Seu objetivo é ensinar e divertir quem as pratica. No caso das crianças, tais atividades também têm o papel importante de auxiliar no desenvolvimento em diversos aspectos.</p> |
| <b>Resposta 2</b>   |  |
| Adivinha.   |  |
| <b>Resposta 3</b>   |  |
| <p>Contação de histórias com uso de fantoches, jogos e brincadeiras (corre cotia: trabalha música, rima e movimentos, e morto-vivo: auxilia no desenvolvimento da coordenação motora e capacidade de concentração e atenção).</p> |  |
| <b>Resposta 4</b>   |  |
| Não respondeu   |  |

**Elaborado pela autora, 2022.**

**Fonte:** Entrevista realizada pela autora, 2022.

No Quadro 6, 75% das professoras já desenvolveram atividades lúdicas, brincadeiras e dinâmicas. Isso, mostra que existe a preocupação em trazer as atividades lúdicas para a sala de

aula. Essa prática condiz com a preocupação da humanidade na educação infantil. Para desenvolver tais atividades é importante pensar nos benefícios que elas vão trazer ao aluno.

Não deve-se jamais trazer atividades apenas para preencher o tempo que as crianças tem na escola e desconexa de um aprendizado pensado. Sabe-se que práticas lúdicas são recursos que servem para ensinar de forma efetiva, e por isso, deve ser muito bem elaborada qualquer que seja a atividade para não comprometer o desenvolvimento da criança. É interessante trazer para a sala de aula atividades que tenham relação direta com o papel social que a criança almeja representar na sociedade, como uma profissão ou um empreendimento e outros.

**Quadro 7.** Resumo da aplicação do questionário - Resumo da aplicação do questionário.

| <b>Benefícios das atividades lúdicas desenvolvidas na sala</b>   |  |
|--|--|
|  | <b>3 respostas</b>   |
| <b>Pergunta 6</b><br>A partir do relato das atividades lúdicas desenvolvidas na escola (questão 5). Indique dois objetivos que envolvam as atividades desenvolvidas. | <b>Resposta 1</b><br>As atividades que permitem a criança correr, pular e lidar com obstáculos trazem avanços no equilíbrio e na coordenação motora grossa, aquelas que envolvem os grandes músculos do corpo e são responsáveis pelos movimentos de maior amplitude. Já as que envolvem movimentos com as mãos estimulam a coordenação motora fina, a capacidades de usar os pequenos músculos em movimentos delicados, como escrever, pintar, desenhar. Essas atividades, aliás, são ótimas para desenvolver a concentração. |
|  | <b>Resposta 2</b><br>Desenvolver o raciocínio lógico, instigar a curiosidade e o sentimento de desafio.  |
|  | <b>Resposta 3</b><br>Desenvolver a coordenação motora e a capacidade de concentração e atenção.  |
|  | <b>Resposta 4</b><br>Não respondeu   |

Elaborado pela autora, 2022.

Fonte: Entrevista realizada pela autora, 2022.

No Quadro 7, as participantes no geral apresentam atividades lúdicas que trabalham a coordenação motora, o raciocínio, a imaginação. Esses fatores são essenciais para trabalhar com os alunos do 1º ano do ensino fundamental. Os benefícios dos recursos lúdicos só se efetivam quando se tem bem determinado o objetivo para aplicar a atividade. Ainda, deve-se prezar pela liberdade de escolha e ser representativa aos alunos.

**Quadro 8.** Resumo da aplicação do questionário - Espaços para as atividades lúdicas.

| <b>Espaços para as atividades lúdicas</b>                            |  |
|--|--|
|  | <b>3 respostas</b>   |
| <b>Pergunta 7</b><br>Na sua opinião, como você entende ser um espaço | <b>Resposta 1</b><br>Espaço ideal para criar e ser feliz. Nesse período ocorrem as primeiras vivências, que servirão de base para um saudável desenvolvimento físico, emocional, cognitivo e social. |

|   |  |
|---|--|
| apropriado para o desenvolvimento das atividades lúdicas? | <b>Resposta 2</b>  |
|   | Um espaço com material necessário para instigar o interesse da criança.  |
|   | <b>Resposta 3</b>  |
|   | Biblioteca: deve ter um acervo literário e diversificado. Sala de musicalização: deve ter instrumentos musicais e professor formado na área. Brinquedoteca: deve ter jogos e brinquedos diversos e tecnológicos. |
|   | <b>Resposta 4</b>  |
|   | Não respondeu  |

**Elaborado pela autora, 2022.**

**Fonte:** Entrevista realizada pela autora, 2022.

No Quadro 8, a visão das professoras de forma genérica em relação aos espaços apropriados são: biblioteca, brinquedoteca, sala de musicalização. Apesar de serem espaços atrativos, não pode-se afirmar que existe um espaço determinante para realizar tais atividades, o ideal são espaços grandes e multiequipados. Todos os espaços podem ser adaptados e trabalhados para despertar a imaginação e desenvolver inúmeras atividades lúdicas.

**Quadro 9.** Resumo da aplicação do questionário - Materiais para as atividades lúdicas.

| <b>Materiais para as atividades lúdicas</b>   |   |
|---|---|
|   | <b>3 respostas</b>  |
| <b>Pergunta 8</b>   | <b>Resposta 1</b>   |
| Para você, somente é possível desenvolver com efetividade a ludicidade se existir materiais de boa qualidade? Justifique. | Não, pode ser utilizado materiais reciclados.   |
|   | <b>Resposta 2</b>   |
|   | Não, com materiais reciclados e uma boa ideia, é possível realizar uma ótima aula lúdica. |
|   | <b>Resposta 3</b>   |
|   | Não, é possível adaptar alguns jogos utilizando materiais sucatas. É quase sempre assim.  |
|   | <b>Resposta 4</b>   |
|   | Não respondeu   |

**Elaborado pela autora, 2022.**

**Fonte:** Entrevista realizada pela autora, 2022.

No Quadro 9, em relação aos materiais que são utilizados para aplicação nas atividades lúdicas na escola são: recicláveis, sucatas, jogos, e quase sempre é assim. Isso deve-se a limitação dos recursos financeiros. Perce-se que as professoras buscam estratégias para adaptar os materiais às práticas lúdicas. Enfatiza-se que os materiais são essenciais para se efetivar o ensino de qualidade com o aluno. Não precisa ser os recursos materiais mais caros, mas sem dúvida deve ser um material que condiz ao objetivo que se deseja ensinar.

**Quadro 10.** Resumo da aplicação do questionário - Resumo da aplicação do questionário.

| <b>As brincadeiras ao desenvolvimento das crianças</b>  |  |
|---|--|
|   | <b>3 respostas</b>   |
| <b>Pergunta 9</b><br>Em relação as brincadeiras qual a sua opinião sobre a contribuição delas para o desenvolvimento integral das crianças? | <b>Resposta 1</b><br>A brincadeira, o brinquedo e os jogos são de grande importância para o desenvolvimento da criança nas fases iniciais, é através destes que a criança adquire experiências, desenvolve seu potencial motor, cognitivo, aprende a lidar com o meio, a se defender entre tantas. |
|   | <b>Resposta 2</b><br>A criança aprende com mais facilidade, porque aprende brincando, é algo que estimula o interesse da criança.  |
|   | <b>Resposta 3</b><br>As brincadeiras contribuem no aprendizado da criança de forma integral, desenvolve habilidades cognitivas, sociais, a criatividade, o imaginário e etc.   |
|   | <b>Resposta 4</b><br>Não respondeu   |

**Elaborado pela autora, 2022.**

**Fonte:** Entrevista realizada pela autora, 2022.

No Quadro 10, tangente aos benefícios que as brincadeira proporcionam para o desenvolvimento das crianças, as professoras concordam de forma geral que: por meio delas se estimula o interesse; o que é primordial para o sucesso de uma prática lúdica. Ainda, por meio delas, é possível trabalhar aspectos como: motricidade, exercício cognitivo, trabalha a convivência com os demais colegas, estimula o respeito, a criatividade e a imaginação. Essa percepção está inteiramente alinhada a concepção dos autores que apresentados no referencial teórico desta pesquisa. Essa percepção é importante para que se passe a ver a ludicidade e seus recursos como aliados para melhorar, otimizar e desenvolver a formação integral dos alunos.

**Quadro 11.** Resumo da aplicação do questionário - Recursos tecnológicos na atividades lúdicas.

| <b>Recursos tecnológicos na atividades lúdicas</b>   |  |
|--|--|
|  | <b>2 respostas</b>   |
| <b>Pergunta 10</b><br>Qual as principais ferramentas tecnológicas disponíveis na atualidade no apoio da educação para execução de atividade lúdica? Caso possua, cite as principais ferramentas utilizadas no ensino de geografia, história, ciências, entre outras disciplinas? | <b>Resposta 1</b><br>O uso de ferramentas tecnológicas na educação nunca se mostrou tão necessário, a final, elas podem ajudar a tornar as aulas muito mais envolventes. Principais ferramentas tecnológicas na educação: formulários Google, Lousa digital, realidade aumentada, inteligência artificial, aprendizagem invertida. |
|  | <b>Resposta 2</b><br>Não respondeu   |
|  | <b>Resposta 3</b><br>O celular, o computador, notebook onde se encontra vídeos e jogos virtuais. O data show também é usado como ferramenta tecnológicas. Já usei o notebook para passar vídeos.   |

|  |                                    |
|--|------------------------------------|
|  | <b>Resposta 4</b><br>Não respondeu |
|--|------------------------------------|

**Elaborado pela autora, 2022.**

**Fonte:** Entrevista realizada pela autora, 2022.

No Quadro 11, buscou-se conhecer como os recursos tecnológicos estão sendo utilizados para corroborar nas práticas de ludicidade. Apenas duas participantes responderam, e no geral, são poucos utilizados, e conforme a professora 1 eles nunca se mostraram tão necessários. Já a professora 2, utilizou o notebook para passar vídeos. Essas são formas de ver tais recursos de forma negligenciada e limitada.

Nesse século XXI, é pertinente envolver tais recursos nas práticas lúdicas para elevar a qualidades do ensino. Isso pode ser um desafio muito grande, pois requer dedicação para dominar ferramentas tecnológicas, e a falta de prática com tais recursos no contexto lúdico pode causar sentimentos invasivos, como: medo, angustia e ansiedade e outros. Aqui ressaltasse que a busca pela capacitação e inovação nas formas e métodos de ensinar nunca é demais. Isso vem agregar na educação e estimular os alunos que vivem no contexto digital.

**Quadro 12.** Resumo da aplicação do questionário - Atividades lúdicas no período pandêmico.

| <b>Atividades lúdicas no período pandêmico</b>   |   |
|--|---|
|  | <b>3 respostas</b>  |
|  | <b>Resposta 1</b><br>A pandemia acentuou a diferença entre aqueles que tinham mais dificuldades de aprender. A escola deverá ser divertida e o lúdico deve estar sempre presente.                               |
| <b>Pergunta 11</b><br>Na sua opinião no período de pandemia a forma de desenvolver as atividades lúdicas ocorreu alguma mudança? Como? | <b>Resposta 2</b><br>A mudança foi que os pais ou responsáveis é que foram os auxiliares nesse processo, porque estavam acompanhando a criança pessoalmente, momento difícil, mas foi prazeroso para a criança. |
|  | <b>Resposta 3</b><br>Mudança total. Aulas virtuais, as crianças aprenderam a mandar áudio no zao, gravar e postar pequenos vídeos e assistir vídeos por meio de links.  |
|  | <b>Resposta 4</b><br>Não respondeu  |

**Elaborado pela autora, 2022.**

**Fonte:** Entrevista realizada pela autora, 2022.

No Quadro 12, as atividades lúdicas se transformaram completamente as atividades lúdicas conforme relato das participantes. Isso porque muito teve que se aprender das novas tecnologias e criou-se estratégias para a continuidade do ensino de forma remota. Aconteceu uma aproximação maior entre pais e escola, uma parceria necessária para supervisionar as crianças.

Ainda, as crianças aprenderam muitas artemanhas tecnológicas, como: gravar áudio, postar vídeos e acessar links. Perce-se por meio do isolamento social, as barreiras geográficas foram ultrapassadas pelas novas tecnologias na pandemia. Isso evidencia que os recursos tecnológicos são essenciais e tem substancial relevancia para um contexto de ensino e para estimular a participação e interação social. Ainda, aplicar o lúdico a essas tecnologias promove um processo de inovação nas formas de aprender e abre horizontes para o ensino lúdico.

Por fim, se pode inferir o trabalho com a ludicidade necessita ser mais bem estruturando nas bases políticas da própria instituição, prever tais atividades no projeto político pedagógico é uma alternativa para incentivar os professores trabalharem mais a ludicidades e seus elementos com as turmas, especificamente, a do 1º ano do ensino fundamental I, para que se valorize essas práticas lúdicas independente do nível de ensino. E, sabe-se que a capacitação e busca de aperfeiçoamento deve-se ser constante por parte dos professores, mas também por parte dos próprios gestores escolares. A criatividade e adaptação dos espaços poderia ser melhor planejada por docentes para que ocorra prática lúdicas com maior facilidade na instituição.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O lúdico é uma das formas mais eficiente para envolver as crianças nas atividades escolares. Se trabalhar de forma lúdica na educação infantil e no ensino fundamental é um modo de estimulação do desenvolvimento cognitivo e de aprendizagem de uma criança. Desenvolver o lúdico no contexto escolar exige que o educador tenha uma base estruturada.

Aprender de forma lúdica pode trazer grandes benefícios para as crianças. As brincadeiras ofertam às crianças um ambiente agradável e interessante, possibilitando assim o aprendizado de várias maneiras. A atividade lúdica deve ser encarada como uma ferramenta didática a mais nas mãos do professor como forma de tornar a aprendizagem mais efetiva.

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento. A ludicidade pode ser desenvolvida em qualquer ambiente. A criatividade do educador contribui para que essa prática ocorra, mesmo que com poucos materiais disponíveis.

Jogos e brincadeiras podem ser utilizados como uma estratégia para que haja o ensino e a aprendizagem. Através do lúdico a criança consegue trabalhar a coordenação motora, criatividade, imaginação, a compreensão do brincar, do participar das atividades, a sua socialização com as demais crianças, interação e aos poucos adquire experiências importantes para a sua formação como um todo.

Portanto, a brincadeira valoriza o espaço, desta forma o professor pode utilizar o lúdico como forma de facilitar a construção da aprendizagem, além de possibilitar reconhecer a identidade, despertar a autonomia, trabalhar com os estímulos, agrados, alegria, diversão, entre outros. Assim, é preciso que os educadores passem a conhecer e se apropriar dos conhecimentos teóricos e práticos em relação a efetividade que atividades lúdicas trazem para a criança como um todo. Sabe-se que brincar é essencial, pois o aprendizado acontece de forma natural e o aprendizado acontece pelo querer aprender da criança, sendo essencial o despertar desse querer através da ludicidade.

Por fim, prever tais atividades no projeto político pedagógico é uma alternativa para incentivar os professores trabalharem mais a ludicidades e seus elementos com as turmas, especificamente, a do 1º ano do ensino fundamental I, para que se valorize essas práticas lúdicas independente do nível de ensino. E, capacitação e busca de aperfeiçoamento deve-se ser constante por parte dos professores, mas também por parte dos próprios gestores escolares.

## REFERÊNCIAS

- ANDRADE, L. R. **A Importância do Lúdico na Educação Infantil**: um estudo de caso em uma creche pública. 2018. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu18>. Acesso em: 2 jan. 2022.
- ANTUNES, C. **Novas Maneiras de Ensinar: novas formas de aprender**. Rio de Janeiro: Artmed, 2002.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. 2018. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu26>. Acesso em: 20 jan. 2022.
- BRASIL. Estatuto da Criança e do Adolescente: **Lei 8.069/90**. 1990. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu23>. Acesso em: 6 jan. 2022.
- BRASIL. **Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação. 1996. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu24>. Acesso em: 6 jan. 2022.
- BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Brasília: MEC / SEF, 1998. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu25>. Acesso em: 6 jan. 2022.
- CALIXTO, A. C.; BATISTA, F. M. R. C. A importância do lúdico na educação infantil. 2017. **R. Eletr. Cient. Inov. Tecnol. Medianeira**. v. 8, n. 16, 2017.
- CAMPOS, R. K. N.; PEREIRA, A. L. S. **Primeiras iniciativas de educação da infância brasileira: uma abordagem histórica (1870-1940)**. 2015. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu21>. Acesso em: 6 jan. 2022.
- CARVALHO, A. M. C. et al. **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. v.2 ed.2. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu30>. Acesso em: 2 jan. 2022.
- EDUCAÇÃO INFANTIL. **Jardim de infância: de onde surgiu o termo na educação infantil?** 2021. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu19>. Acesso em: 6 jan. 2022.
- FANTACHOLI, F. N. O brincar na educação infantil: jogos, brinquedos e brincadeiras - um olhar psicopedagógico. **Revista científica aprender**, v. 5, n. 12, p. 1-17, 2011. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu2>. Acesso em: 2 jan. 2022.
- FRANÇA, G. W. **O cotidiano da pré-escola**. São Paulo, FTD, 1990.
- FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 1996. 19.ed. São Paulo: Paz e Terra.
- FREITAS, M. C.; KUHLMANN JR., M. **Os intelectuais na história da infância**. São Paulo: Cortez, p. 459-503, 2002. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu7>. Acesso em: 22 fev. 2022.
- GUMIERI, F. A.; TREVISIO, V. C. A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança: o brincar como ferramenta de aprendizagem na Educação Infantil. **Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade**. Bebedouro-SP, p.66-80, 2016.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2017. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu15>. Acesso em: 2 jan. 2022.

KISHIMOTO, T. M. Política de formação profissional para a educação infantil: pedagogia e normal superior. **Educação & Sociedade**. v. 20, 61-79. 1999. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu14>. Acesso em: 6 jan. 2022.

KISHIMOTO, T. M. SANTOS, M. L. R.; BASILIO, D. R. Narrativas infantis: um estudo de caso em uma instituição infantil. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v.33, n.3, p.427-444, set./dez. 2007. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu16>. Acesso em: 2 jan. 2022.

KISHIMOTO, T. M.; ONO, A. T. **Brinquedo, gênero e educação na brinquedoteca. Proposições**. v.19, p.209-223. 2008. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu13>. Acesso em: 4 jan. 2022.

KUHLMAN JR, M. Histórias da educação infantil brasileira. **Revista brasileira de educação**, n. 14, p. 5-18, 2000. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu6>. Acesso em: 22 fev. 2022.

KUHLMANN JR, M.; MAGALHÃES, M. G. S. A infância nos almanaques: nacionalismo, saúde e educação (Brasil 1920-1940). **Educação em revista**, v. 26, p. 327-349, 2010. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu8>. Acesso em: 2 jan. 2022.

LILLARD, A. S. **Montessori: A ciência por trás do gênio**. Oxford University Press, 2005. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu4>. Acesso em: 2 jan. 2022.

LIMA, T. C. S.; MIOTO, R. C. T. Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica. **Rev. Katál**. Florianópolis v. 10 n. esp. p. 37-45, 2007. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu32> Acesso em: 5 fev. 2022.

MALAQUIAS, M. S.; RIBEIRO, S. S. **A importância do lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância**. 2013. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu31>. Acesso em: 22 fev. 2022.

MATOS, M. M. O Lúdico na Formação do Educador: contribuições na educação infantil. **Cairu em Revista**. a.2 n.2, p.133-142. Jan. 2013. ISSN 22377719. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu28>. Acesso em: 20 jan. 2022.

MELO, A. S.; ALMEIDA, I. N. S. A Concepção da Ludicidade na BNCC: discursos e práticas de professores da pré-escola. **Multidebates**. v. 4, n. 6, p. 207-218, 2020. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu27>. Acesso em: 20 jan. 2022.

MONTESSORI, M. **A criança**. Rio de Janeiro: Portugalia, 1949. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu3>. Acesso em: 2 jan. 2022.

MORAES, G. S. C.; COELHO, H. G. A importância do lúdico na educação infantil. 2021. **REEDUC. UEG**. v.7, n.2, maio/ago. 2021. ISSN: 2675-4681.

MORAIS, E. O.; ARAÚJO, E. J. **Jogos e brincadeiras: o lúdico na educação infantil e o desenvolvimento intelectual**. 2016. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu29>. Acesso em: 2 jan. 2022.

NASCIMENTO, E. C. M. **Processo Histórico da Educação Infantil no Brasil: educação ou assistência?**. 2015. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu9>. Acesso em: 22 fev. 2022.

NERY, S. **O Lúdico Na Educação Infantil**. 2015. Disponível em: <https://bit.ly/Tcc-abreu22>. Acesso em: 6 jan. 2022.

PINHEIRO, I. A.; SANTOS, V. S.; FILHO, F. G. R. Brincar de Geografia: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem. **Revista Equador**, v. 2, n. 2, p. 25-41, 2013. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu1>. Acesso em: 20 jan. 2022.

SCHUELER, A. F. M. A infância desamparada no asilo agrícola de Santa Isabel: instrução rural e infantil (1880-1886). **Educação e Pesquisa**, v. 26, n. 1, p. 119-133, 2000. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu12>. Acesso em: 4 jan. 2022.

SILVA, J. R.; SOUSA, F. L. Aspectos Históricos da Educação Infantil no Brasil. **Colloquium Humanarum**, v.14, n. especial, jul./dez. 2017. p. 188-194. ISSN: 1809-8207. DOI: 10.5747/ch.2017.v14.nesp.000941. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu17>. Acesso em: 2 jan. 2022.

SILVA, L. F. **Jogos e brincadeiras: o lúdico na Educação Infantil**. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu5>. Acesso em: 2 jan. 2022.

SILVA, P. T. **A infância multifacetada: representações e práticas discursivas no Paraná do início do século XX**. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ, 2007. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu10>. Acesso em: 2 jan. 2022.

SOETARD, M. Friedrich Frobel (1782-1852). **Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers**, n.350, p.45-48. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu20>. Acesso em: 6 jan. 2022.

TRABALHOS. **A roda dos excluídos**. 2022. Disponível em: <https://bit.ly/tcc-abreu11>. Acesso em: 4 jan. 2022.

VITURI, L. V. **A Importância do Lúdico na Educação Infantil**. 2014.

VYGOTSKY, L. S. A. **Formação Social da Mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes Editora Ltda., 1998.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. 8ª Ed. São Paulo: Cortez, 2009.

## APÊNDICES

### APÊNDICE A – Questionário elaborado pelo Microsoft Word – (PÁGINA 1)



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAPÁ – IFAP  
CURSO: LICENCIATURA EM PEDAGOGIA - PROGRAMA UAB

#### QUESTIONÁRIO

Comente sobre sua formação e atuação profissional

---

---

---

---

---

---

---

---

- 1- Na sua opinião o curso de licenciatura é suficiente para a atuação docente na execução das práticas lúdicas na escola? Sim ou não? Por quê?

SIM | | NÃO | |

Motivo:

---

---

---

---

---

---

---

---

- 2- Qual a importância do processo de formação continuada no melhoramento da atuação docente para as atividades lúdicas?

---

---

---

---

---

---

---

---

- 3- Sabendo da importância do lúdico na sala de aula, comente utilizando cinco palavras-chaves sobre a relevância da inserção das práticas lúdicas no 1º ano ensino fundamental.

---

---

---

---

---

---

---

---

## APÊNDICE B – Questionário elaborado pelo Microsoft Word – (PÁGINA 2)

---

---

---

---

- 4- Na presente escola possui espaços para a execução de atividades lúdicas? Qual sua avaliação sobre a estrutura do(s) espaço(s) presente na escola?

---

---

---

---

---

---

---

---

- 5- Quais as atividades lúdicas que são desenvolvidas na sua turma? Relate duas atividades lúdicas desenvolvidas na escola?

---

---

---

---

---

---

---

---

- 6- A partir do relato das atividades lúdicas desenvolvidas na escola (**questão 5**). Indique dois objetivos que envolvam as atividades desenvolvidas.

---

---

---

---

---

---

---

---

- 7- Na sua opinião, como você entende ser um espaço apropriado para o desenvolvimento das atividades lúdicas?

---

---

---

---

---

---

---

---

- 8- Para você, somente é possível desenvolver com efetividade a ludicidade se existir materiais de boa qualidade? Justifique

## APÊNDICE C – Questionário elaborado pelo Microsoft Word – (PÁGINA 3)

---

---

---

---

---

---

---

9- Em relação as brincadeiras qual sua opinião sobre a contribuição delas para o desenvolvimento integral das crianças?

---

---

---

---

---

10- Qual as principais ferramentas tecnológicas disponíveis na atualidade no apoio da educação para execução de atividade lúdicas? Caso possua, cite as principais ferramentas utilizadas no ensino de geografia, história, ciências, entre outras disciplinas?

---

---

---

---

---

11- Na sua opinião no período de pandemia a forma de desenvolver as atividades lúdicas ocorreu alguma mudança? Como?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## ANEXOS

### ANEXO A – Resumo das respostas do questionário 1 – (PÁGINA 1)



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAPÁ – IFAP  
CURSO: LICENCIATURA EM PEDAGOGIA - PROGRAMA UAB

#### QUESTIONÁRIO

Comente sobre sua formação e atuação profissional

O Pedagogo assume um papel importante como profissional da educação pela relevância política e social que comporta, pois seu objetivo é pautado no desenvolvimento da formação humana. Sua identidade está relacionada a diversas limitações, bem como a diferentes possibilidades. Sobre o campo de atuação e suas condições de trabalho, o pedagogo vem exercendo inúmeras atividades que o caracteriza como um profissional de função generalista.

- 1- Na sua opinião o curso de licenciatura é suficiente para a atuação docente na execução das práticas lúdicas na escola? Sim ou não? Por quê?

SIM | x | NÃO |

Motivo:

É de suma importância dizer que o lúdico é uma ferramenta indispensável para o trabalho do professor de Educação Infantil na aprendizagem do aluno, é através do lúdico que os alunos vão aprender de forma mais prazerosa e ter uma ótima socialização com as demais crianças criando um leque de amizade propício para seu desenvolvimento e ter uma educação de qualidade.

- 2- Qual a importância do processo de formação continuada no melhoramento da atuação docente para as atividades lúdicas?

A formação continuada deve ser encarada como uma grande aliada dos educadores, uma vez que contribui para a evolução constante do trabalho do docente. Isso porque ela favorece a criação de novos ambientes de aprendizagem, dando novo significado às práticas pedagógicas.

- 3- Sabendo da importância do lúdico na sala de aula, comente utilizando cinco palavras-chaves sobre a relevância da inserção das práticas lúdicas no 1º ano ensino fundamental.

lúdico, ensino, jogos, infantil, brincadeiras.

- 4- Na presente escola possui espaços para a execução de atividades lúdicas? Qual sua avaliação sobre a estrutura do(s) espaço(s) presente na escola?

Não, o único espaço para ser trabalhado com os alunos é somente a sala de aula.

- 5- Quais as atividades lúdicas que são desenvolvidas na sua turma? Relate duas atividades lúdicas desenvolvidas na escola?

Atividades lúdicas são brincadeiras que envolvem jogos ou interações com outras crianças e adultos. Seu objetivo é ensinar e divertir quem as pratica. No caso das crianças, tais atividades também têm o papel importante de auxiliar no desenvolvimento em diversos aspectos.

- 6- A partir do relato das atividades lúdicas desenvolvidas na escola (questão 5). Indique dois objetivos que envolvam as atividades desenvolvidas.

## ANEXO B – Resumo das respostas do questionário 1 – (PÁGINA 2)

As atividades que permitem a criança correr, pular e lidar com obstáculos trazem avanços no equilíbrio e na coordenação motora grossa, aquelas que envolvem os grandes músculos do corpo e são responsáveis pelos movimentos de maior amplitude. Já as que envolvem movimentos com as mãos estimulam a coordenação motora fina, a capacidade de usar os pequenos músculos em movimentos delicados, como escrever, pintar, desenhar. Essas atividades, aliás, são ótimas para desenvolver a concentração.

- 7- Na sua opinião, como você entende ser um espaço apropriado para o desenvolvimento das atividades lúdicas?

Espaço ideal para criar e ser feliz. Nesse período ocorrem as primeiras vivências, que servirão de base para um saudável desenvolvimento físico, emocional, cognitivo e social.

- 8- Para você, somente é possível desenvolver com efetividade a ludicidade se existir materiais de boa qualidade? Justifique

Não, pode ser utilizado materiais reciclados.

- 9- Em relação as brincadeiras qual sua opinião sobre a contribuição delas para o desenvolvimento integral das crianças?

A brincadeira, o brinquedo e os jogos são de grande importância para o desenvolvimento da criança nas fases iniciais, é através destes que a criança adquire experiências, desenvolve seu potencial motor, cognitivo, aprende a lidar com o meio, a se defender entre tantas.

- 10- Qual as principais ferramentas tecnológicas disponíveis na atualidade no apoio da educação para execução de atividade lúdicas? Caso possua, cite as principais ferramentas utilizadas no ensino de geografia, história, ciências, entre outras disciplinas?

O uso de ferramentas tecnológicas na educação nunca se mostrou tão necessário, afinal, elas podem ajudar a tornar as aulas muito mais envolventes. Principais ferramentas tecnológicas na educação: Formulários Google, Lousa digital, Realidade aumentada, Inteligência artificial, Aprendizagem invertida.

- 11- Na sua opinião no período de pandemia a forma de desenvolver as atividades lúdicas ocorreu alguma mudança? Como?

A pandemia acentuou a diferença entre aqueles que tinham mais dificuldades de aprender. A escola deverá ser divertida e o lúdico deve estar sempre presente.

## ANEXO C – Resumo das respostas do questionário 2 – (PÁGINA 1)



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL**  
**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAPÁ – IFAP**  
**CURSO: LICENCIATURA EM PEDAGOGIA - PROGRAMA UAB**

**QUESTIONÁRIO**

Comente sobre sua formação e atuação profissional

Sou graduada em Pedagogia, pela Universidade Estadual do Amapá, com nível médio magistério há mais de 15 anos, e atuo como professora de 1º ao 5º ano a 14 anos, na Escola Municipal Adão Ferreira de Souza, no Município de Porto Grande-Ap

- 1- Na sua opinião o curso de licenciatura é suficiente para a atuação docente na execução das práticas lúdicas na escola? Sim ou não? Por quê?

SIM | | NÃO| X |

Motivo:

Nem sempre o ambiente escolar tem estrutura ou da suporte para o professor realizar uma aula dinâmica, ou seja, lúdica.

- 2- Qual a importância do processo de formação continuada no melhoramento da atuação docente para as atividades lúdicas?  
 \*O professor adquire mais conhecimento, e várias formas de trabalhar o lúdico de forma que venha alcançar um desenvolvimento na aprendizagem da criança.
- 3- Sabendo da importância do lúdico na sala de aula, comente utilizando cinco palavras-chaves sobre a relevância da inserção das práticas lúdicas no 1º ano ensino fundamental.  
 \*Interação, socialização, desenvolvimento, desafio, brincar
- 4- Na presente escola possui espaços para a execução de atividades lúdicas? Qual sua avaliação sobre a estrutura do(s) espaço(s) presente na escola?  
 \*Não, infelizmente a escola não possui um espaço adequado e estruturado, para colocar em prática o lúdico em toda sua totalidade.
- 5- Quais as atividades lúdicas que são desenvolvidas na sua turma? Relate duas atividades lúdicas desenvolvidas na escola?  
 Adivinha,
- 6- A partir do relato das atividades lúdicas desenvolvidas na escola (**questão 5**). Indique dois objetivos que envolvam as atividades desenvolvidas.  
 \*Desenvolver o raciocínio lógico, instigar a curiosidade e o sentimento de desafio.
- 7- Na sua opinião, como você entende ser um espaço apropriado para o desenvolvimento das atividades lúdicas?  
 \*Um espaço com material necessário para instigar o interesse da criança .
- 8- Para você, somente é possível desenvolver com efetividade a ludicidade se existir materiais de boa qualidade? Justifique

## ANEXO D – Resumo das respostas do questionário 2 – (PÁGINA 2)

\*Não, com material reciclado e uma boa ideia, é possível realizar uma ótima aula lúdica.

9- Em relação as brincadeiras qual sua opinião sobre a contribuição delas para o desenvolvimento integral das crianças?

\*A criança aprende com mais facilidade, porque aprende brincando, é algo que estimula o interesse da criança.

10- Qual as principais ferramentas tecnológicas disponíveis na atualidade no apoio da educação para execução de atividade lúdicas? Caso possua, cite as principais ferramentas utilizadas no ensino de geografia, história, ciências, entre outras disciplinas?

11- Na sua opinião no período de pandemia a forma de desenvolver as atividades lúdicas ocorreu alguma mudança? Como?

\*A mudança foi que os pais ou responsáveis é que foram os auxiliares nesse processo, porque estavam acompanhando a criança pessoalmente, momento difícil, mas foi prazeroso para a criança.

## ANEXO E – Resumo das respostas do questionário 3 – (PÁGINA 1)



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL**  
**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAPÁ – IFAP**  
**CURSO: LICENCIATURA EM PEDAGOGIA - PROGRAMA UAB**

**QUESTIONÁRIO**

Comente sobre sua formação e atuação profissional

Sou Janicelly Sousa, 45 anos, há 15, trabalho como professora das séries iniciais na escola municipal Adão Ferreira de Souza, no município de Porto Grande/AP. Sempre atuei nessa profissão.

---



---



---



---



---



---



---

- 1- Na sua opinião o curso de licenciatura é suficiente para a atuação docente na execução das práticas lúdicas na escola? Sim ou não? Por quê?

SIM |  NÃO|  X |

Motivo:

Nesta profissão conhecimento e formação continuada nunca é demais. Licenciatura é necessário para se iniciar a carreira docente, mas logo o professor percebe que importante a troca de experiências e mais estudos, como uma especialização na área e cursos de extensão e formação continuada.

---



---



---



---

- 2- Qual a importância do processo de formação continuada no melhoramento da atuação docente para as atividades lúdicas?

A própria pergunta serve como resposta. A formação continuada em atividades lúdicas serve para o melhoramento/aperfeiçoamento/aprimoramento e inovação da prática docente.

---



---



---



---



---

## ANEXO F – Resumo das respostas do questionário 3 – (PÁGINA 2)

- 3- Sabendo da importância do lúdico na sala de aula, comente utilizando cinco palavras-chaves sobre a relevância da inserção das práticas lúdicas no 1º ano ensino fundamental.

Desenvolvimento – Criatividade – Aprendizagem - Social – Cognitivo.

- 4- Na presente escola possui espaços para a execução de atividades lúdicas? Qual sua avaliação sobre a estrutura do(s) espaço(s) presente na escola?

Não dispomos de espaços para atividades lúdicas. Lúdico é uma forma de tornar a aprendizagem divertida e prazerosa, podendo ser utilizado como um recurso lúdico: jogos, músicas, brincadeiras, histórias e etc. Portanto, o espaço apropriado para o desenvolvimento dessas atividades seria uma brinquedoteca, sala de musicalização e etc. Na escola que eu trabalho tem uma biblioteca onde a maioria fo acervo é de livros didáticos, são pouquíssimos os livros literários, é importante que ressaltar que a nossa biblioteca funciona em um local adaptado e não dispõe de jogos ou instrumentos musicais. Pra mim, estrutura adequada para desenvolvimento de atividades lúdicas em escolas públicas (principalmente escolas municipais) é um sonho. Nunca teve e acho quase impossível ter, um dia. Nas escolas públicas o professor sempre fez das "tripas, coração" para inovar em suas aulas.

- 5- Quais as atividades lúdicas que são desenvolvidas na sua turma? Relate duas atividades lúdicas desenvolvidas na escola?

Contação de história com uso de fantoches, jogos e brincadeiras (corre cotia: trabalha música, rima e movimentos, e morto – vivo: auxilia no desenvolvimento da coordenação motora e capacidade de concentração e atenção).

- 6- A partir do relato das atividades lúdicas desenvolvidas na escola (**questão 5**). Indique dois objetivos que envolvam as atividades desenvolvidas.

Desenvolver a coordenação motora e a capacidade de concentração e atenção.

## ANEXO G – Resumo das respostas do questionário 3 – (PÁGINA 3)

---



---



---



---



---

- 7- Na sua opinião, como você entende ser um espaço apropriado para o desenvolvimento das atividades lúdicas?

Biblioteca: deve ter um acervo literário e diversificado. Sala de musicalização: deve ter instrumentos musicais e professor formado na área. Brinquedoteca: deve ter jogos e brinquedos diversos e tecnológicos.

---



---



---



---

- 8- Para você, somente é possível desenvolver com efetividade a ludicidade se existir materiais de boa qualidade? Justifique

Não, é possível adaptar alguns jogos utilizando materiais sucatas. É quase sempre assim.

---



---



---



---

- 9- Em relação as brincadeiras qual sua opinião sobre a contribuição delas para o desenvolvimento integral das crianças?

As brincadeiras contribuem no aprendizado da criança de forma integral, desenvolve habilidades cognitivas, sociais, a criatividade, o imaginário e etc.

---



---



---

- 10- Qual as principais ferramentas tecnológicas disponíveis na atualidade no apoio da educação para execução de atividade lúdicas? Caso possua, cite as principais ferramentas utilizadas no ensino de geografia, história, ciências, entre outras disciplinas?

O celular, o computador, notebook onde se encontra vídeos e jogos virtuais. O data show também é usado como ferramenta tecnológicas. Já usei o notebook para passar vídeos.

---



---



---

- 11- Na sua opinião no período de pandemia a forma de desenvolver as atividades lúdicas ocorreu alguma mudança? Como?

## ANEXO H – Resumo das respostas do questionário 3 – (PÁGINA 4)

---

Mudança total. Aulas virtuais, as crianças aprenderam a mandar áudio no zao, gravar e postar pequenos vídeos e assistir vídeos por meio de links.

---

---

---

---

---

---

---

---

---