

# **<sup>1</sup> O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA ESCOLA HENEYDE STORNI RIBEIRO DA CIDADE DE JANDIRA – SP – BRASIL.**

*The lúdico as a learning tool in children's education at School Heneyde Storni Ribeiro city of Jandira – SP – Brazil.*

**Glicia Lima dos Santos<sup>1</sup> Dr. Diosnel Centurión<sup>2</sup>**

**RESUMO:** O presente estudo tem por objetivo analisar a contribuição do lúdico no processo de aprendizagem dos alunos da Emeb Heneyde Storni Ribeiro da cidade de Jandira-SP. O problema que norteou esse estudo fundamentou-se em averiguar qual a contribuição do lúdico no processo de aprendizagem dos alunos da Educação Infantil no Emeb Heneyde Storni Ribeiro da cidade de Jandira-SP. Para assim analisar com precisão e conseqüentemente responder aos objetivos e ao problema investigativo, elencamos o enfoque qualitativo, bem como utilizamos como método o Estudo de Caso tipo descritivo para demonstrar as características próprias e especiais dessa referida escola. Os participantes desse estudo são todos os professores que lecionam no Ensino Infantil dessa instituição. Os resultados propostos pela análise qualitativa, descritiva modelo estudo de caso possibilitaram estabelecer que as ferramentas lúdicas são efetivas na construção do desenvolvimentos das crianças.

**Palavras Chave:** 1 – Lúdico 2 – Aprendizagem 3 – Ludicidade 4- Professores 5- Prática pedagógica.

**ABSTRACT:** *The purpose of this study is to analyze the contribution of the ludic in the learning process of the students of Emeb Heneyde Storni Ribeiro of the city of Jandira-SP. The problem that led to this study was to find out what the contribution of the ludic in the learning process of the students of Early Childhood Education in Emeb Heneyde Storni Ribeiro of the city of Jandira-SP. In order to analyze accurately and consequently to answer the objectives and the investigative problem, we emphasize the qualitative approach, as well as use as a method the Descriptive Case Study to demonstrate the own and special characteristics of this school. The participants of this study are all teachers who teach in this institution's Early Childhood Education. The results proposed by the qualitative,*

---

<sup>1</sup> Mestre em Ciências da Educação pela Universidade Autónoma de Asunción UAA – Paraguay. Graduação pela Universidade ..... Especialização em ..... Email: [glicia2009@bol.com.br](mailto:glicia2009@bol.com.br) <sup>2</sup> Doutor Diosnel Centurión pela Universidade..... Email: [leosoid@gmail.com](mailto:leosoid@gmail.com)

*descriptive analysis case study model made it possible to establish that play tools are effective in the construction of children's development.*

**Keywords:** 1 - Playful 2 - Learning 3 - Ludicidade 4- Teachers 5 - Pedagogical practice

### **INTRODUÇÃO**

Esse artigo intitulado “O lúdico como ferramenta de aprendizagem” investigou a ludicidade na prática pedagógica das turmas de “Educação Infantil na Escola Heneyde

Storni Ribeiro na cidade de Jandira no estado de São Paulo”. Visa mostrar os benefícios das ferramentas lúdicas na construção da aprendizagem significativa das crianças que frequentam o Ensino Infantil da referida escola. Quando falamos de desenvolvimento, precisamos lembrar do desenvolvimento integral da crianças, ou seja, levar em conta sua totalidade. Com isso, abordamos nesse estudo o desenvolvimento psíquico, social, emocional e cognitivo.

Diante dessa temática a qual me dedico constantemente e como professora de uma turma de Ensino Infantil surgiu o desejo de aprofundar meus conhecimentos sobre os benefícios oferecidos pelas ferramentas lúdicas e assim poder constatar as hipóteses acerca dessa temática tão debatida e estudada atualmente.

Com base nessas informações, surgiram várias inquietações a respeito da teoria que embasam essa temática estabelecida pelo lúdico como ferramenta de aprendizagem na Educação Infantil que se transformaram nas seguintes indagações: 1. Quais as atividades lúdicas utilizadas em sala de aula do ponto de vista de estratégia do professor em sala de aula? 1. Qual o envolvimento dos alunos nessas atividades lúdicas como parte de seu processo de aprendizagem em sala de aula? 2. Quais os comportamentos e os processos observados no uso do lúdico como instrumentos de aprendizagem? 3. Qual a contribuição do lúdico no desenvolvimento infantil?

Inserida a relevância social por essa temática que decorre também de nossa experiência profissional e da preocupação com o desenvolvimento completo das crianças da Educação Infantil utilizamos diversas fontes de informações buscando explorar por diversos ângulos o fenômeno estudado para que possamos responder a pergunta problema dessa pesquisa que é: **Qual a contribuição do lúdico no processo de aprendizagem dos alunos da Educação Infantil no Emeb Heneyde Storni Ribeiro da cidade de JandiraSP?**

## **O Lúdico Como Ferramenta de aprendizagem...**

---

Para tanto, com intenção de responder aos questionamentos elencados acima, como responder à pergunta problema dessa pesquisa o **objetivo geral** é: Determinar a contribuição do lúdico no processo de aprendizagem dos alunos da Educação Infantil da Escola Emeb

Heneyde Storni Ribeiro da cidade de Jandira-SP. E como **objetivos específicos**: identificar as atividades lúdicas utilizadas em sala de aula do ponto de vista de estratégia do professor; verificar o envolvimento dos alunos nas atividades lúdicas como parte de seu processo de aprendizagem em sala de aula; conferir o comportamento e processos observados no uso do lúdico como instrumentos de aprendizagem.

Para responder aos questionamentos elencados acima como também aos objetivos e principalmente a pergunta central desse estudo optamos por uma pesquisa de cunho qualitativo, descritivo, modelo estudo de caso. A abordagem desses métodos de estudo nos possibilitou estudar o fenômeno em seu contexto natural e descrever a realidade e peculiaridades dessas ferramentas lúdicas que é tido por muitos estudiosos como facilitadoras da aprendizagem infantil.

Para tanto a pesquisa foi realizada em uma instituição de ensino que atende apenas crianças do ensino Infantil denominada Escola Heneyde Storni Ribeiro especificamente com todos os professores dessa escola.

As técnicas utilizadas para recolhimento dos dados se configuram como técnicas estritamente qualitativa que contribuíram diretamente para o recolhimentos dos dados. As técnicas utilizadas foram: entrevistas em profundidade, análise documental e observação participante.

Expostos os referidos preâmbulos da pesquisa, o trabalho foi estruturado em três partes conforme dimensionados e integrados numa totalidade, de modo a subsidiar o estudo em sua efetivação. Tem-se assim o seguinte formato:

Na primeira parte apresentamos o Marco teórico, na segunda parte tratamos da metodologia da pesquisa e na terceira parte tratamos os dados, feito assim a análise e interpretação dos dados recolhidos, finalizando com as constatações através das conclusões e recomendações para estudo futuro.

### **O papel da ludicidade na aprendizagem infantil :**

O ato de brincar faz parte do mundo das crianças a milhares de anos, através do brincar a criança viaja do seu mundo real para o mundo imaginário onde certamente tudo pode acontecer. Os objetos ganham vida, novos sentidos e formas, o que é longe parece estar a um passo de distância. Nas brincadeiras as crianças podem ser o que que desejar, podem realizar sonhos, construir e desconstruir mundos.

Garcia (2002) expressa que “ao brincar, o sujeito ensaia, treina, aprende, se distrai, sim; mas se constrói: afirma, assimila, reorganiza, descobre e inventa suas formas enfrenta os enigmas,

os desafios, as oportunidades e as imposições que a vida lhe apresenta” (p. 56). Nesse sentido Garcia contextualiza e dá amplitude aos benefícios que a brincadeira traz para as crianças, de modo que é possível perceber tamanha contribuição do brincar para a construção da aprendizagem infantil.

Em vias de fato, trabalhar o lúdico na sala de aula permite a criança experimentar novas situações que poderão ser usadas em seu contexto real, além disso criar e recriar situações, ser livre, viver alegrias e finalmente aprender com as situações que elas próprias criam. No entanto, é importante salientar que o brincar desperta a satisfação e a motivação nas crianças para aprender, porém é importante estar atentos a determinadas situações que podem vir a acontecer nesse processo. Segundo Vygotsky (1987), “o brincar nem sempre representa para a criança, uma atividade que lhe dá prazer. O brincar só trará prazer para criança quando seu resultado for interessante para ela” (p. 105). Esse questionamento Vygotskiano leva em conta, principalmente, o resultado final da brincadeira. A brincadeira em si possui um propósito final mais importante que seu desenvolvimento.

Wajskop (2001) cita Vygotsky para ressaltar a importância da brincadeira na aprendizagem: para Vygotsky, a aprendizagem configura-se no desenvolvimento das funções superiores através da apropriação e internalização de signos e instrumentos em um contexto de interação (p. 34).

Como dito anteriormente, a aprendizagem acontece quando a criança tem oportunidade de experimentar a realidade através dos objetos durante a brincadeira, bem como, como quando trocam experiências com outras crianças nesse mesmo momento. Enfim, lembrado novamente um conceito abordado por Vygotsky, é quando a criança transforma a zona de desenvolvimento proximal em zona de realidade.

“Brincar é sinônimo de aprender, pois o brincar e o jogar geram um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, satisfaz desejos, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade” (Souza, 2012, p. 01).

Em consonância com os autores até aqui elencados, os jogos e brincadeiras necessitam ser utilizados como ferramenta importante para o desenvolvimento da aprendizagem, bem como, desenvolver nas crianças os conceitos de interação, cooperação, eleva a autoestima e principalmente é importante para a socialização, pois o brincar estar presente na vida de todas as crianças e essa fase é sem dúvida a fase mais importante no desenvolvimento integral infantil.

### **Ferramentas lúdicas contribuintes da inovação metodológica**

O jogo é uma ferramenta importante no processo de socialização e na descoberta de um novo mundo, o jogo promove nos educandos adquirir habilidades naturalmente, pois desenvolve aprendizagem e criatividade com prazer. Além disso os jogos podem ser utilizados conforme seus objetivos e de acordo com a faixa etária dos alunos.

Essa ferramentas deve ser utilizadas com critérios pré-estabelecidos, com intenção de alcançar o maior número de benefícios possíveis, e não usado com um mero passatempo.

Segundo Barbosa, (1997, p. 122) “o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e desenvolvimento [...]. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa”.

Em concordância com os pontos de vistas dos autores citados acima, é bastante relevante a compreensão que a concretização do amadurecimento cognitivo do aluno se desenvolve quando a situação lúdica é aplicada de acordo com sua exigência educativa, ou seja, com intenções e objetivos prévios de forma a atingir a subjetividade dos indivíduos.

É fundamental que os jogos permitam e envolvam a efetiva participação do educando nas atividades lúdicas. Sabendo-se que as atividades são as mesmas, o que muda são as condições e estratégias que o professor usa para conduzir esse momento, levando em conta esse momento pode ou não ser prazeroso para esse educando.

“O jogo estar longe de ser a expressão livre de uma subjetividade, é produto de múltiplas interações sociais, e isso desde a sua emergência na criança” (Kishimoto, 1998, p. 30). Como já foi dito anteriormente, o jogo deve ser visto como algo que pode contribuir em diversos pontos particulares, ao jogar eles estarão interagindo, discutindo regras, propondo meios para resolvê-lo, e sendo assim o professor necessita participar ativamente como mediador desse processo, instigando ao máximo a participação de todos.

Do ponto de vista da aprendizagem significativa, os jogos são capazes de propor uma incrível relação entre todos os alunos da sala sem distinção, pois é uma ferramenta de socialização que permite envolver todas as crianças na mesma atividade e além do mais contribuir significativamente com a aprendizagem.

Diante disso é preciso ter muito cuidado ao escolher um jogo, os objetivos prévios são indispensáveis no planejamento dessas atividades, pois algumas deficiências limitam as crianças a determinadas atividades, portanto se o objetivo das atividades lúdicas é interação e realização

por completa do ser humano, esse momento tem que ser o melhor possível ao ponto de absorver o melhor dessas crianças.

### **A ludicidade e a prática docente no ensino infantil**

No contexto escolar ainda permeiam várias dúvidas sobre quais os benefícios das práticas lúdicas. Para muitos professores jogos e brincadeiras não são situações que podem ser colocadas a favor da aprendizagem, mitos tradicionais que ainda cercam o meio educativo.

“Relacionar o processo de aprendizagem com o lúdico, tornando aquele mais agradável, trazendo maior prazer e, conseqüentemente, maior facilidade de aprendizagem” (Albuquerque, 2016, p. 02).

Esse autor explica com precisão o que acontece atualmente nas escolas brasileiras, por vários motivos os docentes ainda não conseguem ter em mente o quão importante são as práticas e vivências lúdicas na escola, especialmente na Educação Infantil, fase em que a criança começa a desenvolver seus conhecimentos e habilidades. Através da ludicidade, caminhos são encurtados e avançados com mais satisfação e motivação. Tornando a aprendizagem algo prazeroso e fácil. “A ludicidade exige uma pré-disposição interna, o que não se adquire apenas com a aquisição de conceitos, de conhecimentos, ainda que estes sejam necessários” (Albuquerque, 2016, p. 05).

“A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, e não pode ser vista como uma diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento social, pessoal e cultural, colabora para uma boa saúde mental” (Albuquerque, 2016, p. 04).

A ludicidade estabelece em seus princípios objetivos específicos e bem delineados, não se pode fazer uso do lúdico apenas para passatempo, não é essa a proposta estabelecidas pelos PCN's e/ ou pelos vários estudiosos que se propuseram a estudar essa linha.

Para início de discussão é preciso ter em mente que a escola mudou e conseqüentemente o público nela inserido também já não pensa e não age como antigamente dessa forma, não pode a escola seguir meios burocráticos que exijam do aluno apenas a assimilação tradicional dos conteúdos. O foco da escola é o aprendiz, e a ele deve ser dado a oportunidade de avançar de forma prazerosa e satisfatória fugindo dos meios tradicionais e burocráticos que as instituições escolares ainda possuem. Como relata

Albuquerque (2016): “se o foco é o aprendiz, a escola precisa se adaptar a este indivíduo que tem necessidades, comportamentos, atitudes diferenciadas e únicas” (p. 30).

Nesse caso, a prática lúdica atende a essas necessidades e vem contribuir integralmente a todas essas questões estabelecidas pela autora. Pois, a ludicidade pauta na formação do EU saudável, dinâmico e seguro em suas ações diárias.

Como o foco desse discurso está baseado nos benefícios do lúdico na educação infantil, é importante salientar que “há consenso entre os estudiosos acerca da importância da brincadeira no desenvolvimento infantil. Nessa perspectiva, as creches e pré-escolas devem reservar maior tempo de sua rotina às atividades lúdicas, notadamente àquelas que estimulem o desenvolvimento motor das crianças” (Jucá, 2017, p. 15).

### **A importância da ludicidade na formação da criança**

O brincar representa uma atividade fundamental na vida de qualquer criança, algo que lhe é natural e vital para o seu desenvolvimento intelectual. As brincadeiras, na concepção da criança, são atividades elementares que acarretam excelentes benefícios quanto aos aspectos físico, intelectual e social e a forma como a ela brinca influencia em seu modo de pensar e agir.

Ao analisar o papel do jogo na vida cotidiana e acadêmica dos alunos implica em múltiplos questionamentos por parte da superioridade dos estudiosos que avaliam o uso do jogo como elemento pedagógico. “O uso do material concreto como auxílio ao trabalho complexo do professor/educador fez com que os mesmos realizassem inúmeras experiências, tais como cartaz de prega, jogos de encaixe, quebra cabeça, material dourado e muitos outros” (Kishimoto, 1998, p. 185).

### **METODOLOGIA**

A investigação científica é um processo complexo e lógico compostas por múltiplas etapas estritamente vinculadas entre si que acontece de forma contínua e sequencial. Para melhor compreensão sobre o desenho metodológico da dissertação, é importante conceituar o termo método: Método, segundo Campoy (2018, p. 41) “significa um caminho, um procedimento: caminho a seguir para alcançar um fim proposto de antemão”. O método é, portanto, algo muito mais complexo que uma simples sequência unidimensional de passos.

A principal intenção desse estudo é chegar aos resultados propostos pelos questionamentos, objetivos geral e específicos e principalmente responder à pergunta problema central dessa pesquisa. No entanto, elegemos a pesquisa qualitativa, descritiva, modelo estudo de caso como melhor forma de chegar aos resultados.

Campoy (2018, p. 254, apud Denzín e Lincoln, 2011, p. 3) nos situa em relação à função da pesquisa qualitativa: “A investigação qualitativa é uma atividade que situa o investigador no

mundo. A investigação qualitativa consiste em um conjunto interpretável, materiais práticos que fazem visibilidade ao mundo. Essas práticas transformam o mundo”.

Como o objetivo dessa pesquisa foi descrever as contribuições do lúdico como ferramenta facilitadora no processo de ensino aprendizagem na Educação Infantil elegemos também o caráter descritivo pois seguimos as recomendações de Campoy (2018) quando nos atenta que “o objetivo da etapa descritiva consiste em realizar uma descrição do fenômeno estudado, a mais completa possível sem realizar nenhum tipo de avaliação, que reflita na realidade vivida pela pessoa, seu mundo, sua forma de ver a vida” (p. 245).

Já definindo o conceito sobre a modalidade estudo de caso alguns autores definem o estudo de caso como sendo um método, uma estratégia, um desenho de investigação ou uma metodologia. Stake (1999, p. 438) estabeleceu uma importante separação entre estudo de caso e metodologia. Para este autor “o estudo de caso não é uma eleição metodológica e sim uma opção do que se pretende estudar”.

Ademais, o campo de estudo para investigar essa temática necessita possuir algo que apresente características próprias particulares e significantes para atender o modelo estudo de caso elegido para essa investigação. Para tanto, a Escola Emeb Heneyde Storni Ribeiro da cidade de Jandira-SP apresentou características peculiares e particulares que atenderam as demandas e exigências dessa pesquisa.

Para tanto os participantes dessa pesquisa foram selecionados de forma a atender todas as exigências desse estudo, entretanto podemos ressaltar que o número de participantes correspondem a mesma quantidade da população. Ou seja 9 (nove professores que lecionam no ensino infantil dessa escola.

Para então chegar aos resultados, as técnicas utilizadas para investigação foram entrevistas em profundidade, análise documental e observação participante. No qual esses instrumentos foram analisados por cinco doutores especialistas nessa temática.

### **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Buscando analisar o lúdico como ferramenta contribuinte da aprendizagem das crianças do ensino Infantil e conseqüentemente responder a todas as exigências dessa temática apresentaremos nessa parte os resultados obtidos na coleta de dados e suas devidas interpretações. Segundo o Gil (2008, p. 175) “a análise tem como objetivo organizar e resumir os dados de forma tal que possibilitem o fornecimento de respostas ao problema proposto para investigação”.

Para Lakatos (2003, p. 167) análise “é a tentativa de evidenciar as relações existentes entre o fenômeno estudado e outros fatores”, [...] enquanto interpretação dos dados é “a atividade



intelectual que procura dar um significado mais amplo às respostas, vinculandoas a outros conhecimentos”.

A apresentação da análise dos dados seguirá a seguinte dinâmica:

- **Análise das entrevistas através de categorias**
- **Análise documental**
- **Análise da observação participante**
- **Análise da Técnica de Entrevistas em Profundidade**

Optamos por realizar esta análise através de categorias porque estávamos concisos de que esse modo nos ofereceria melhor visão dos dados obtidos através de um tratamento conjunto, o que nos permitiu uma melhor compreensão dos resultados obtidos.

Seguimos o seguinte processo para elaboração das categorias:

1º Fizemos uma leitura profunda dos dados obtidos;

2º Agrupamos todos os dados recolhidos em busca de uma temática comum; 3º Demos nome a esses grupos estabelecidos pela temática comum.

**Após esse trabalho chegamos as seguintes categorias:**

- 1º Categoria - Prática lúdica
- 2º Categoria - Recursos pedagógicos lúdicos
- 3º Categoria - Aprendizagem e desenvolvimento cognitivo
- 4º Categoria - Pontos positivos para prática lúdica
- 5º Categoria - Atividades lúdicas

### □ 1º Categoria - Prática lúdica

Mediante abordagem dos dados que são suporte a essa categoria, a prática docente se torna elemento importante no auxílio ao desenvolvimento do aluno e não é diferente no Ensino Infantil. Assim abordamos essa categoria com o intuito de perceber a importância da ludicidade para as práticas pedagógicas.

Para P2, o lúdico apresenta grande importância na prática pedagógica e deve estar presente no planejamento diário. Para esse participante *“a importância da ludicidade dar ênfase a expressão das crianças agrados e desagradados o lúdico é espinha dorsal da prática pedagógica”* (P2). Já para o P3 a ludicidade *“tem extrema importância para o ensinar e não deve ser rude e sim livre com amor, parceria, respeito ao tempo de cada criança, o limite e outros fatores”*.

Nesse parte podemos enfatizar que a ludicidade é tipo como ferramenta de grande importância para a prática lúdica sendo apontados diversos fatores contribuintes para a as crianças. Nesse mesmo contexto, enfatizando a importância da ludicidade na prática lúdica apontamos aqui

que a maioria dos participantes apontam que a ludicidade é ferramenta de tamanha importância para a aprendizagem dos alunos.

### □ 2º Categoria - Recursos pedagógicos lúdicos

A análise dessa categoria permitiu-nos identificar os materiais disponíveis para o desenvolvimento das aulas lúdicas. Dentre os materiais existentes nessa escola podemos exemplificar *“Bolas, bambolês, cordas, monta-monta, números e letras móveis”* (P7).

*“Livros, caixas surpresas, jogos de encaixe, blocos pedagógicos”* (P3).

*“Tintas, pincéis, reciclados, bolas, lápis, fantoches, livros”* (P6).

Diante da abordagem desses participantes conhecemos e identificamos os materiais existentes para o desenvolvimento das aulas lúdicas.

Para outros professores, os materiais que existem na escola não são suficientes e é necessário usar a criatividade e produzir diversos outros materiais para utilizar com a finalidade lúdica.

Por sua vez o P2 destaca alguns materiais: *“livros, sucatas, caixas de papel, o próprio corpo”*. Nesse ponto analisamos como fundamental explicar que o corpo também é apontado como um instrumento lúdico.

Para o P8 *“os materiais disponibilizados são vastos, uma folha de papel vira bola, aviãozinho, lápis, livros ilustrados”*. Aqui apresentamos a criatividade em transformar um objeto em outro, acrescentando no desenvolvimento da criatividade das crianças.

Já o P5 apresenta *“alguns instrumentos musicais que forma feitos com materiais reciclados como: chocalhos, pandeiros, entre outros; brinquedos”*.

Igualmente utilizando a criatividade o P4 relata os materiais lúdicos que constrói para as aulas lúdicas: *“materiais recicláveis, sucatas, papel, tintas, lápis, tesoura, entre outros”*.

*“Massinha, jogos de equilíbrio e montagem”* (P9).

Mesmo sendo entrevistados todos os professores de uma mesma escola percebemos que eles definem como materiais lúdicos diversos materiais que muitas vezes não são citados pelos outros professores.

### • 3º Categoria - Aprendizagem e desenvolvimento cognitivo

A partir da análise dos dados recolhidos é possível relatar que todos os professores apontam a ludicidade como contribuinte da aprendizagem das crianças do Ensino Infantil, não havendo nenhum participante que aponte critérios contrários aos benefícios das ferramentas lúdicas no processo de aprendizagem.

Com isso podemos apontar algumas falas que confirmam esse raciocínio:

*“A contribuição é proveitosa e rica, não imagino a educação infantil nas suas ações sem a ludicidade” (P. 9).*

*“Contribui para que a criança pense, pesquise, busque soluções, interaja com o meio e construa suas próprias ideias” (P. 4).*

Além disso o P5 acrescenta:

*“A criança aprende de forma prazerosa, ela constrói seu conhecimento, interage com os professores e seus colegas, aprende regras e limites de seu desenvolvimento psicomotor e a afetividade” (P5).*

A partir da análise da fala do P5 compreendemos a importância que este dá ao lúdico como forma de desenvolver a psicomotricidade das crianças.

### • 4º Categoria - Pontos positivos para prática lúdica.

De acordo com a maioria dos professores, o lúdico transforma a aula em um momento prazeroso, envolvendo e que o aprendizado flui com facilidade, sendo um momento de muita alegria para os alunos e também para os professores.

Destacamos as seguintes respostas:

*“Crianças socializadas, falantes, em movimento e expondo suas ideias, sentimentos, opiniões, fantasia, experimentando papéis, ampliando oralidade e aprendizado” (P1).*

O comportamento das crianças expressado por esse participante nos designa a fazer uma profunda análise que se refere ao comportamento produtivo desses alunos, pois para nós o que é interessante atrai a atenção de todos.

Assim mesmo dialoga o (P6): “o lúdico é sempre bem-vindo e nesse momento observo as ações e reações individuais e coletiva da sala. O prazer e espontaneidade é automática das crianças”.

*“Brincando a criança concretiza em ações, atitudes, comportamentos, conceitos. Quando brinca é possível compreender o que se passa com ela e com o mundo que a cerca”*

A ludicidade para esses professores também contribui com a mudança no comportamento das crianças, pois estimula valores, situações do cotidiano, além de proporcionar espontaneidade nas crianças.

### • 5º Categoria - Atividades lúdicas

Para início de debate relatamos que todos os participantes incluem atividades lúdicas em seus planejamentos. Foi possível perceber através dessa abordagem um indicativo de que os professores aplicam atividades lúdicas com a certeza de que essas contribuem para o desenvolvimento integral das crianças.

Para essa categoria podemos descrever que o lúdico está inserido no planejamento *“através de cantigas de roda, as histórias contadas com fantoches, as brincadeiras e interações entre as crianças”* (P5).

O P8 acrescenta: “o lúdico é a espinha dorsal do meu planejamento, seja pesquisando ou executando o planejamento. As pesquisas, o envolvimento do lúdico respeitando a faixa etária da turma”. É crucial apontar a importância que esse participante denota para a faixa etária dos alunos, pois de acordo com esse professor o lúdico necessita estar de acordo com a faixa etária dos alunos para haver assim prazer em desenvolver a atividade e consequentemente atingir a aprendizagem significativa.

### **Análise documental**

De acordo com a abordagem do PPP (Projeto Político Pedagógico) verificamos que a proposta apresenta situações debatidas e defendidas ao longo desse estudo tanto por estudiosos renomados na temática quanto pelos participantes da pesquisa, visto que, a intenção desse documento se configura como algo real e objetivo e visa sempre o desenvolvimento integral das crianças em todos os sentidos, físico, psicológico e social.

Como a investigação trata de objetivos lúdicos, é relevante citar que o Projeto Político Pedagógico dessa escola faz referência as práticas lúdicas em seus planos de ações.

O documento aborda o lúdico como linha principal de aprendizagem de sucesso. O que demonstra que o caminho certo para seguir é através da ludicidade.

Ademais podemos complementar essa abordagem acrescentando que as estratégias desse documento traçam estratégias que priorizam “o aspecto lúdico e as brincadeiras como processo de aprendizagem”.

Além disso, o documento é extremamente flexível e adaptável a realidade de cada aluno, ele aponta também vários recursos pedagógicos que podem ser utilizados para aperfeiçoar as práticas lúdicas. Através desses recursos é possível ainda de acordo com esse documento “implementar as atividades lúdicas no contexto educacional.

### **Análise da observação participante**

A observação em que se tornou participante atenderam todas as demandas dessa pesquisa, pois foi suficientemente possível atingir aos objetivos dessa investigação e responder aos questionamentos propostos pela temática. Com isso através da observação reiteramos nossa análise refletindo que de acordo com a realidade da escola é possível identificar tanto no ambiente quanto nas práticas pedagógicas situações lúdicas.

Ao fim das observações e como participante desse grupo de estudo, analisamos profundamente que a referida escola e seus professores executam práticas lúdicas e dispõem de salas e espaços externos lúdicos que proporcionam o desenvolvimento de atividades de movimento, dança e interação.

### **CONCLUSÃO**

Após exaustivo estudo sobre as principais teorias que dão significado a essa temática, como também após levantamento dos dados através da pesquisa de campo, somos capazes de afirmar que os mesmos responderam satisfatoriamente aos objetivos propostos, bem como o problema que norteou esse estudo. Permitiu também para nós, investigadores, conhecer e compreender sobre a temática em profundidade e contribuir através de nossa pesquisa com trabalhos futuros que englobe essa questão que aqui abordamos.

Em uma conclusão dos fatos obtidos durante esse percurso, podemos afirmar que a ludicidade é bem compreendida pelos professores no que diz respeito ao seu objetivo educacional, não havendo nenhum participante que desconheça as eficiências das práticas lúdicas. Outro ponto que extraímos nessa trajetória se refere a importância que a escola dispõe para a educação infantil. Tudo é levado a sério por essa instituição, deixando para trás o conceito retrogrado de que a educação infantil é sistema apenas assistencialista. Pois é perceptível o quanto os professores como um todo estão preocupados com o desenvolvimento cognitivo das crianças.

Não obstante concluir os benefícios observados nas crianças, como interação, alegria, prazer em desenvolver as atividades lúdicas entre outros registrados pela observação e análise das entrevistas. Diante de uma conclusão geral do estudo é cabível fazer uma análise conclusiva do todo. A escola em si está bem assessorada pelos professores e pelo ambiente que proporciona desenvolvimento das atividades lúdicas. Embora umas salas apresentem pouco espaço e pouco arejada, outras já favorecem mais a movimentação dos participantes escolares.

Assim, em relação ao objetivo 1 que consistiu em Identificar as atividades lúdicas utilizadas em sala de aula do ponto de vista de estratégia do professor foi possível através do

relato dos professores e da observação participante identificar várias atividades presentes nas aulas diariamente. As conclusões referente a esse objetivo se dá no momento em que foi pronunciado pelos professores várias atividades lúdicas e confirmadas através da observação participante. Podemos exemplificar as atividades presentes como algo contribuinte para o desenvolvimento dos alunos da Educação Infantil que são: filmes educativos, músicas, atividades rotineiras apresentadas ludicamente, jogos de montar, recreação lúdica, cantiga de roda, contação de histórias entre tantas relatadas e observadas.

As conclusões referentes ao **objetivo 02** que foi **Verificar o envolvimento dos alunos nas atividades lúdicas como parte de seu processo de aprendizagem em sala de aula**, concluímos que todas crianças que estão diretamente ligados as práticas lúdicas estão efetivamente envolvidos e prazerosos com essas atividades. Quando expostos a materiais, brinquedos ou jogos esses se transformam de uma forma que é possível notar o grande prazer e satisfação em realizar as atividades e os comandos da professora.

As constatações referentes ao **objetivo 03** dessa investigação que foi **Conferir o comportamento e processos observados no uso do lúdico como instrumentos de aprendizagem**. É conclusivo o quanto as crianças se adaptam bem a atividades que requer criatividade, curiosidade e movimento, e com isso concluímos aqui que o comportamento das crianças revelam muito sobre o tema posto em questão nesse estudo. Presenciamos crianças atenciosas aos comandos das professoras, crianças felizes, dinâmicas em todo o processo de desenvolvimento das atividades e conseqüentemente apontamos nossas conclusões que os instrumentos lúdicos podem e devem ser considerados como ferramenta que contribuem com o desenvolvimento comportamental das crianças como também tantos outros benefícios já apontados até aqui. Chegamos ao fim das conclusões enfáticos de que realmente o que tínhamos como prévio em nossas mentes como investigadores se concluíram na finalização desse estudo. Temos a consciência plena de que o lúdico contribui de forma direta na vida das crianças em fase de desenvolvimento, e dizemos isso não só por ideia apropriada, mas, após estudo aprofundado de teóricos renomados nesse tema, abordagem de participantes, análise de documentos e também a observação participante.

No final dessa conclusão queremos aqui relatar que os participantes desse estudo forneceram informações importantes que contribuiram para nosso entendimento e assim poderemos cooperar com estudos futuros.

### REFERÊNCIAS

- Albuquerque, C. C. B. (2016). *Preparados para a atuação docente? compreensão dos futuros educadores sobre ludicidade*. Appris Editora e Livraria Eireli-ME.
- Barbosa, M. C. S. (1997). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. *Educação & Sociedade*. 18(59), 398-404.
- Campoy, T. (2018) *Metodología de la investigación científica*. Ciudad del Este (py) U.N.C. del Este.
- Garcia, R. L. (2002). *Crianças, essas conhecidas tão desconhecidas*. DP&A Editora.
- Gil, A. C. (2008). *Métodos e técnicas de pesquisa social*. Atlas. Jucá,  
D. (2017). *Falando sério-100 brincadeiras*. Autêntica.
- Kishimoto, T. M. (1998). *Brincar e suas teorias*. Cengage Learning Editores.
- Lakatos, E. M., & Marconi, M. D. A. (2003). *Fundamentos da metodologia científica*. In *Fundamentos da metodologia científica*. Altas.
- Souza, P. C. (2012). *O lúdico e o desenvolvimento infantil*. Revista do NUPE (Núcleo de Pesquisas e Extensão) do DEDC I/UNEB. Universidade do Estado da Bahia. vol. 01. n. 01. 2012.
- Stake, R. E. (1999). *Investigación con estudio de casos*. 2 ed. Madrid: Espana.
- Vygotsky, L. S. (1987). *A formação social da mente*.
- Wajskop, P. G. (2001). *O brincar na educação infantil*. Cadernos de pesquisa.
- Glicia Lima dos Santos:  
Graduação : Pedagogia Uninter (Centro Universitário Internacional)  
Pós graduação: Uninter (Centro Universitário Internacional): Educação Infantil  
DIOSNEL CENTURIÓN: Comunicacao Internacional e Investigacao Social na instituição de ensino [Macquarie University, Sydney, Australia](http://Macquarie University, Sydney, Australia)

