



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECÔNCAVO DA BAHIA**  
**CFP: CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES**  
**LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

MYKELLY KAROLYNE BRANDÃO DA SILVA SANTOS

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS DE 4 A 7 ANOS DO CAESB.**

**Amargosa-Ba**

**2023**

MYKELLY KAROLYNE BRANDÃO DA SILVA SANTOS

**IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA APRENDIZAGEM DAS  
CRIANÇAS DE 4 A 7 ANOS DO CAESB.**

Trabalho apresentado para o curso de Pedagogia do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia como parte dos requisitos para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Dra. Sirlandia Reis de Oliveira Teixeira

**Amargosa-Ba**

**2023**

MYKELLY KAROLYNE BRANDÃO DA SILVA SANTOS

IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA APRENDIZAGEM DAS  
CRIANÇAS DE 4 A 7 ANOS DO CAESB.

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Pedagogia, Universidade Federal do Recôncavo da Bahia - UFRB, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia, pela seguinte banca examinadora.

Aprovada em \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

BANCA EXAMINADORA

---

**Prof.<sup>a</sup>. Dra. SIRLANDIA REIS DE OLIVEIRA TEIXEIRA (Orientadora)**

Doutora em Educação pela Universidade de São Paulo - USP  
Universidade Federal do Recôncavo da Bahia-UFRB

---

**Prof.<sup>a</sup>. Dra. MÁRIA EURÁCIA BARRETO DE ANDRADE**

Doutora em Educação pela Universidade Americana - UA  
Universidade Federal do Recôncavo da Bahia – UFRB

---

**Prof.<sup>o</sup> Dr. FERNANDO HENRIQUE TISQUE DOS SANTOS**

Doutor em Educação pela Universidade Federal do Recôncavo da Bahia-UFRB

Amargosa, 27 de setembro, 2023.

**FORMULÁRIO DE CONSTITUIÇÃO DE BANCA EXAMINADORA DE  
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

Nome do (a) aluno (a): Mykelly Karolyne Brandão da Silva Santos

Matrícula: 2018111756

Tel.: Celular: 75-982468774

E-mail: brandaomykelly@gmail.com

Título do Trabalho: A Importância da Ludicidade para Aprendizagem das Crianças de 4 a 7 anos do CAESB

Orientador (a): Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira

**Banca Examinadora (indicada pelo orientador):**

Nome da orientadora: Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira,

Nome do avaliador: Fernando Henrique Tisque dos Santos, Doutor em Educação

Nome da avaliadora: Maria Eurácia Barreto de Andrade, Doutora em Educação

Assinatura da orientadora, concordando com a defesa do TCC



Data de Homologação da Banca no Colegiado: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Assinatura do (a) Coordenador (a) do curso de Pedagogia:

\_\_\_\_\_

**Data/Horário da Defesa:**

**Data: 25/10/23**

**Horário: 19:00**

**Sala: 04**

Ciência do(a) aluno(a): *Mykelly Karolyne Brandão da Silva Santos.*

Amargosa, 27 de setembro de 2023

Ciência do professor do componente curricular Apresentação do Trabalho Monográfico:

\_\_\_\_\_

Em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

A Jeová Deus por me dar forças por toda a minha caminhada, a minha esposa que me apoiou em toda a minha trajetória, aos meus alunos por todo ato de carinho e aos seus pais que depositaram em mim a confiança e o apoio, a vocês dedico essa pesquisa.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Jeová Deus, pelo seu amor incondicional e pela proteção em todos os momentos difíceis da minha vida, por ter me permitido viver encontros, aprendizagens e alegrias, por me proporcionar amigos e seus familiares, que me apoiaram e me acolheram ao longo de toda a minha caminhada até aqui.

Agradeço também pela força que tens me concedido todos esses anos, por nunca soltar a minha mão e não permitir que eu desistisse. Agradeço a minha esposa Sarah e minha melhor amiga Erica por viverem esse sonho comigo, obrigada por toda dedicação e por me incentivar a não desistir nos momentos em que a depressão se fazia presente, por isso agradeço e também dedico essa realização, com todo o meu amor e admiração.

As minhas amigas Vitoria Leite, Aline Maroto e Thais Carvalho pelo apoio e incentivo em toda minha jornada acadêmica, sem vocês não conseguiria.

Ao meu amigo Eziel por toda ajuda financeira, a qual me permitiu obter essa formação. Agradeço as minhas crianças Ana Julia, Arthur Miguel, Maria Cecilia, Guilherme, Eduardo e Manuela, vocês proporcionam as melhores alegrias e me encheram de amor e carinho, assim como me tornaram a melhor professora que posso ser. Eu amo vocês.

Aos meus filhos de quatro patas Benji, Louie e Wally por sempre me cobrir de amor e carinho nas horas de solidão e tristeza. A criança grande, meu irmão, Rodrigo Nunes no qual me arranca as melhores risadas e sempre me cobre de afeto.

Aos meus sogros e toda a família Santana, pois vocês são muito importantes para mim, por sempre se manterem dispostos a ajudar e por me receber tão bem na família, assim também como meus tios Estela Maria e Djalma que me acolheram em suas vidas, me fizeram filha e me deram amparo, amor e cuidado.

Ao meu irmão biológico, Marlon Junior, mesmo distante, não deixo de ama-lo e se não fosse por ele, não teria tomado esse caminho como

educadora, a minha Bisa Clarice, a qual sempre acreditou em mim e me incentivou aos estudos.

Agradeço a minha orientadora, professora Sirlândia Reis por toda a paciência, pela gentileza e compreensão, que foram muito importantes para a finalização desse ciclo. Agradeço também pelas orientações durante a escrita deste trabalho com os direcionamentos e observações pertinentes sempre respeitando as minhas limitações.

A todos os professores que fizeram parte de minha formação no curso de Pedagogia, especialmente os professores Fernando Tisque, Maria Eurácia e Mariana Meirelles pôr em suas aulas me proporcionar outros modos de pensar a educação e por serem, humanos empáticos.

Aos professores da rede municipal e particular que me abraçaram nessa trajetória, especialmente a professora Maria Alice. Aos membros da banca por aceitarem o convite com tanto carinho e ler este trabalho, obrigada.

Santos, Mykelly Karolyne Brandão da Silva. **A importância da ludicidade para a aprendizagem das crianças de 4 a 7 anos do Caesb.** 58, Folhas. Monografia. (Graduação em Pedagogia), Centro de Formação de Professores (CFP). Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, Amargosa, 2023.

## **RESUMO**

O presente trabalho tem como finalidade, discutir “A Importância da ludicidade para aprendizagem das crianças de 4 a 7 anos do Centro de Apoio Escolar Santana Brandão (CAESB) ” uma vez que, as atividades lúdicas quando são proporcionadas de forma adequada favorece o desenvolvimento integral e a formação das crianças. Nesse sentido, com propósito de desenvolver esta pesquisa, foram elencados os seguintes objetivos gerais e específicos com o intuito de nortear os caminhos da pesquisa, sendo o geral: Compreender quais as contribuições da ludicidade para o processo de aprendizagem. A partir do objetivo apresentado foram definidos objetivos específicos: I - Analisar a relação entre Pedagogia e a ludicidade; II - Conhecer como a ludicidade é utilizada no trabalho com as crianças do CAESB; III - Entender o lúdico como mediação pedagógica no processo de ensino-aprendizagem no contexto pesquisado. Para tal, foi realizada uma pesquisa de natureza qualitativa, sendo inicialmente realizada uma pesquisa bibliográfica afim de explorar a temática investigada, e para produção de dados foi construído um levantamento bibliográfico dos últimos 05 anos a partir da categoria: Contribuições da ludicidade para o processo de aprendizagem. E com base nos critérios de inclusão foram selecionados 07 trabalhos. Para tornar a investigação mais profícua foi realizado um estudo de caso sobre uma das crianças atendidas no CAESB que apresentava dificuldades de Aprendizagem. O referencial teórico está respaldado nas teorias de Friedmann (2006), Wajskop (2007), Santos (1999) e Almeida (1995). Na área dos jogos e brincadeiras: Pereira, (2005), Kishimoto (1988) e Ribeiro (2002). Na área da pedagogia Paulo Freire (1991) e Medeiros (2008). Ademais, os resultados mostram que as atividades lúdicas são necessárias e essenciais para a construção do conhecimento e formação da criança, e que, a atuação do professor nesse processo favorece o desenvolvimento de aprendizagens significativas.

**Palavras chave:** Ludicidade; Pedagogia; Aprendizagem; Alfabetização; CAESB.

## **Abstract**

The present work aims to discuss “The Importance of playfulness for the learning of children aged 4 to 7 at CAESB” since play activities, when provided appropriately, favor the integral development and training of children. In this sense, with the purpose of developing this research, the following specific objectives were listed: I. To research the relationship between Pedagogy and playfulness; II. To analyze how playfulness is used in working with children at CAESB; III. To understand play as a pedagogical mediation in the teaching and learning process in the researched context. To this end, a qualitative research was carried out. Initially, a bibliographical research was conducted in order to explore the investigated theme, and for data collection, a bibliographical survey of the last 05 years was constructed starting from the inquiry: Contributions of playfulness to the process of learning. And based on the inclusion criteria, 07 works were selected. In order to make the investigation more fruitful, a case study was carried out with one of the children assisted at CAESB who had learning difficulties. The theoretical framework is supported by the theories of Friedmann (2006), Wajskop (2007), Santos (1999) and Almeida (1995). In the area of games and play: Pereira, (2005), Kishimoto (1988) and Ribeiro (2002). In the field of pedagogy Paulo Freire (1991) and Medeiros (2008). Furthermore, the results show that playful activities are necessary and essential for the construction of knowledge and training of the child, and that the teacher's role in this process favors the development of significant learning.

**Keywords:** Playfulness; Pedagogy; Learning; Literacy; CAESB.

## **LISTA DE SIGLAS**

CAESB - Centro de Apoio Escolar Santana Brandão

PIBID - Programa institucional de Iniciação à Docência

UFRB – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia

ONU – União das Nações Unidas

TEA – Transtorno do Espectro Autista

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	12
<b>1 - O LÚDICO COMO MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM</b> .....	17
1.1 A criança e o Brincar.....	21
<b>2 - A PEDAGOGIA E O CAESB</b> .....	24
<b>3 - CAPÍTULO METODOLÓGICO</b> .....	31
3.1 Procedimentos.....	33
3.2 Revisão da Literatura.....	33
3.3 Resultados.....	33
3.4 Estudo de caso: Uma experiência no CAESB.....	39
3.5 Análise e discussões dos dados.....	46
<b>4 - CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	50
<b>5 - REFERÊNCIAS</b> .....	52
<b>6- ANEXOS</b> .....	57

## INTRODUÇÃO

A ludicidade é uma temática amplamente discutida pelos estudiosos da área educacional devido a sua importância no processo ensino-aprendizagem. Trabalhar de forma lúdica em sala de aula é necessário, pois além de brincar a criança aprende e se desenvolve de forma ativa.

As atividades lúdicas são essenciais para a infância, uma vez que, proporciona a interação social e a criatividade favorecendo o processo de desenvolvimento. Assim, como práticas lúdicas, as brincadeiras e os jogos são indispensáveis, visto que, melhora o aspecto, emocional, intelectual e físico da criança, além de sempre estarem presentes desde os tempos mais remotos, embora as regras, estratégias e funções de ambos mudassem de acordo com a época em que a criança estava inserida, ou seja, mesmo de forma implícita o aprendizado estava presente, ainda que para algumas sociedades o brincar tinha como finalidade “passar tempo” das crianças.

O presente trabalho busca compreender a importância da ludicidade na aprendizagem das crianças do Centro de Apoio Escolar Santana Brandão, (CAESB), criado em 2017. Em 2014 ingressei no curso de química, na Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB), embora gostasse do curso, ao perceber que o Centro estava crescendo, senti que precisava aprimorar minha formação, para favorecer de forma mais significativa os meus alunos. Pois, o professor é um importante mediador do ensino e deve estar atento aos interesses e aprendizagem das crianças, buscando formas inovadoras que enriqueçam o conhecimento dos mesmos, causando neles o desejo insaciável de aprender. Assim sendo, em 2018, foi feita a transferência para o curso de Pedagogia, onde obtive o contato com autores, professores e metodologias que me fizeram ter um “olhar” mais atencioso para o trabalho com a ludicidade.

O surgimento do CAESB em 2017, se deu após participar do programa institucional de Iniciação à Docência (PIBID), ainda no curso de química, onde os pibidianos faziam intervenções duas vezes por semana em determinada instituição de ensino. Em uma das turmas que trabalhava tinha um aluno que

apresentava dificuldades de aprendizagem, na época o mesmo era visto como “problemático” quando na verdade tinha Déficit de Aprendizagem que se refere a um obstáculo ou barreira que pode ter origem tanto cultural quanto cognitivo ou até mesmo emocional e metodológica (CASAÑO, 2003). Nesses casos, o aluno possui uma maneira diferente de aprender, não quer dizer que ele não possa aprender, mas precisará de estratégias adequadas às suas dificuldades.

Ademais, quando me deparei com as dificuldades daquele aluno procurei encontrar formas que pudessem melhorar sua aprendizagem, focando no seu desenvolvimento em sala de aula, foi quando lembrei da experiência do meu irmão que tem diagnóstico de dislexia e hiperatividade, ele tinha muitas dificuldades para ler e escrever já que, não conseguia relacionar as letras com os sons, e para tentar ajuda-lo, pensava em brincadeiras e tentava fazer relação com os conteúdos trabalhados na escola, e dessa forma melhorando seu nível de aprendizagem. Essa foi a forma que trabalhei com a criança mencionada acima, sempre buscando formas lúdicas, com o objetivo de estimular sua curiosidade e contribuir para seu processo de aprendizagem.

Nas reuniões quinzenais que participava do PIBID, sempre relatava a minha preocupação em relação ao processo de aprendizagem daquele estudante, e das estratégias que utilizava para ajudá-lo, mas fui chamada atenção pelo coordenador e professores que diziam, que como licencianda em química, não era meu papel trabalhar com ludicidade com o aluno em questão. E pensando nessas problemáticas, resolvi fazer a transição do curso de química para o de Pedagogia, podendo assim aprimorar a minha formação para que pudesse ajudar diversas crianças á aprenderem de forma dinâmica, criativa e crítica.

No CAESB busquei relacionar os conteúdos com a ludicidade, já que esta contribui para o desenvolvimento da criança possibilitando e favorecendo a criatividade e autonomia, assim desenvolvendo seu potencial cognitivo, motor e social. Além de proporcionar aos estudantes o desenvolvimento pessoal associado aos fatores culturais facilitando o processo de socialização, comunicação, criticidade e o desempenho no processo de aprendizagem. O foco do CAESB, é trabalhar com as crianças os assuntos dados em sala de aula, usando a ludicidade, criando juntamente com elas, materiais que as

ajudem a compreender os assuntos dados em sala, para que absorvam o conteúdo desde a construção, até a utilização do material, incluindo-as em todo o processo. Assim, percebi o quanto o trabalho com a ludicidade é de grande valia e importância para o conhecimento das crianças, uma vez que, a brincadeira está na essência da criança, favorece o processo de aprendizagem e amplia a sua visão de mundo, promovendo a criticidade, o autoconhecimento e o conhecimento do outro. A criança brinca não só pelo prazer da diversão que o ato proporciona, mas para compreender o mundo a sua volta.

Dessa maneira, a inquietação para investigar esta temática ocorreu a partir de uma experiência pessoal como bolsista, em uma sala de aula do ensino médio, na qual tentei abordar o componente de química com experimentos lúdicos, o que acabava desenvolvendo curiosidade e interesse de todos os alunos, incluindo o aluno que apresentava dificuldade de aprendizagem. Com o avançar da experiência em sala, a necessidade de atingir mais alunos foi crescendo, o que me fez criar o CAESB, com o intuito de realizar intervenções lúdicas na aprendizagem escolar das crianças de anos iniciais do ensino fundamental.

Sendo assim, para alcançar os resultados do presente estudo, foram construídos objetivos gerais e específicos com o intuito de nortear os caminhos da pesquisa, sendo o geral: Compreender quais as contribuições da ludicidade para o processo de aprendizagem. A partir do objetivo apresentado foram definidos objetivos específicos: I - Pesquisar a relação entre Pedagogia e a ludicidade; II - Conhecer como a ludicidade é utilizada no trabalho com as crianças do CAESB; III - Entender o lúdico como mediação pedagógica no processo de ensino-aprendizagem no contexto pesquisado.

Portanto, para fundamentar esse trabalho foram utilizados alguns autores, na área da ludicidade: Friedmann (2006), Wajskop (2007), Santos (1999) e Almeida (1995), que defendem a ludicidade como essencial e significativa para a formação e o desenvolvimento cognitivo das crianças. Na área das brincadeiras e jogos: Nallin (2005), Pereira (2005), Kishimoto (1988) e Ribeiro (2002), que defende a relevância dos jogos e das brincadeiras no cotidiano das crianças, esclarecendo que através das brincadeiras as crianças se desenvolvem integralmente em todos os aspectos, físicos, cognitivo, sociais,

morais e linguísticos, e neste processo a criança começa a conhecer o mundo e agir sobre ele. Na área da pedagogia: Paulo Freire (1991) e Medeiros (2008) o quais afirmam que o sujeito aprende para se humanizar. De acordo com os autores, aprender é complemento da formação do sujeito, como humano aprende na relação com o outro, no diálogo com outro, na aproximação dele com o conhecimento do outro.

O presente trabalho, está organizado da seguinte forma: no primeiro capítulo apresento questões referentes ao lúdico como mediação no processo de ensino-aprendizagem, discuto a importância de trabalhar com a ludicidade para facilitar e favorecer o aprendizado das crianças. No subcapítulo abordo questões relacionadas a criança e o brincar mostrando que a brincadeira exerce uma forte influência no desenvolvimento do sujeito, visto que, é utilizada pela criança, de um lado, pela necessidade de ação e por outro, para satisfazer suas impossibilidades de executar determinadas ações. A brincadeira não é apenas uma atividade simbólica, já que mesmo envolvendo situações imaginárias, ela se baseia em regras de comportamento condizentes com aquilo que está sendo representado.

No segundo capítulo, torno explícito a importância do curso de pedagogia para minha formação e para o desenvolvimento das atividades no CAESB, pois através deste, aprimorei meus conhecimentos para que de fato ajudassem as crianças a aprenderem de forma significativa e crítica. No subcapítulo discorro sobre a importância dos jogos e brincadeira no processo de ensino-aprendizagem.

No terceiro capítulo, apresento a metodologia da pesquisa e evidencio os métodos utilizados para a realização do trabalho. Foi feita uma revisão da literatura com o intuito de entender melhor a temática em estudo e foram investigadas pesquisas dos últimos 05 anos, nas seguintes bases de dados: Scielo e Periódicos da Capes, foram encontradas 14 pesquisas, mas, apenas 07 atendiam aos critérios estabelecidos. Na Sicelo analisamos: Moreira (2018), Viana (2019), Silva (2022) e Fonseca (2023). Na base Periódicos da capes investigamos: Alvarenga e Paini (2021), Borges (2022), Fontes (2020). Após as análises buscamos interpretar e entender as discussões trazidas pelos autores.

E para tornar o trabalho mais proficiente foi construído um estudo de caso, analisando o processo de alfabetização de uma criança do CAESB que apresentava dificuldades de aprendizagem, o que permitiu, juntamente com as discussões dos autores, compreender a temática investigada.

Por fim, apresento discussão dos resultados e as considerações finais retomando alguns pontos importantes da pesquisa.

## **CAPÍTULO I:**

### **O LÚDICO COMO MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

O lúdico é uma linguagem importante e expressiva que possibilita conhecimento de si, do outro, da cultura e do mundo, sendo um espaço genuíno de aprendizagens significativas. (SOUZA, 2015, p.2)

De acordo com Friedmann (2006), o lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se deixássemos restrito o significado de origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, e ao brincar. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial do comportamento humano, de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. A atividade lúdica é muito viva e caracteriza-se sempre pelas transformações, e não pela preservação, de objetos, papéis ou ações do passado das sociedades. Como uma atividade dinâmica, o brincar modifica-se de um contexto para outro, de um grupo para outro, por isso, a sua riqueza. Essa qualidade de transformação dos contextos das brincadeiras não pode ser ignorada. (FRIEDMANN, 2006)

Nesse sentido, a brincadeira faz parte do lúdico, é sob esse ponto de vista que desenvolvemos essa pesquisa, para que o aprendizado se torne mais atrativo e divertido. Kishimoto (2010), explica que ao brincar a integração social, o equilíbrio emocional e a atividade intelectual são exercitadas, e ainda, que é durante esses momentos que se tem a formação de amizades. O brincar esteve presente em todas as épocas da humanidade, mantendo-se até os dias atuais. Seu significado transformou-se em cada período conforme o contexto histórico e social vivido por cada sociedade. (WAJSKOP, 2007)

Nos primórdios, o tempo era dedicado à preservação da vida, o brincar era algo natural para o ser humano, o lúdico era expresso através de atividades como a dança, caça, pesca e lutas. Na idade média o artefato lúdico era apenas para crianças de classe econômica alta, que obtinham seus brinquedos através da compra, enquanto as crianças pobres se dedicavam as tarefas domésticas e não tinham muito tempo para brincadeira, e seus brinquedos eram produzidos pelos pais. (FRIEDMANN, 2003)

Por volta do Século XIX se deu o início dos jardins e pré-escolas, que não eram obrigatórias, nessas instituições haviam interesses pelos jogos seculares, jogos de ossinhos e de bolinhas, o que certamente contribuiu para a preservação do universo infantil. Porém, as mesmas ainda tinham que trabalhar fora, junto com os adultos e tinham que assumir papéis que muitas vezes não tinham competência. (SANTOS,1999)

Em meados do século XX houve um avanço significativo, as crianças ricas e pobres, recebem quase os mesmos brinquedos. Neste período, os fabricantes de brinquedos lançam no mercado todo tipo de brinquedos especializados, influenciando as crianças á desejarem estes brinquedos, nessa época a criança era caracterizada como um ser singular e com particularidades próprias. Friedmann (2003), esclarece que:

Com o advento da sociedade industrial no final do século XVIII, início do século XIX, na qual predominava a produção de bens em grande escala, a atividade lúdica modifica-se: ela torna-se segmentada, passa a fazer parte especificamente da vida das crianças; ao mesmo tempo torna-se “pedagógica” entrando na escola com objetivos educacionais. Estes fenômenos são acompanhados do surgimento do brinquedo industrializado, a institucionalização da criança, um movimento da mulher para o mercado de trabalho que, aliado à falta de espaço e segurança nas ruas das grandes cidades, transforma o brincar em uma atividade mais solitária e que acontece em função do apelo ao consumo de brinquedos (FRIEDMANN, 2003, p.47).

A brincadeira é uma tradição passada por várias gerações, apresentando-se também como uma forma lúdica para a aprendizagem das crianças. Sendo assim, as brincadeiras estão presentes na vida dos seres humanos desde bebê. As crianças desde cedo brincam consigo mesmo, com outras pessoas ou com objetos, sendo tudo um motivo para brincadeira, trilhando os caminhos da integração social.

Sendo assim, o lúdico abre espaço para diferentes tipos de linguagens e expressões, ajudando na criatividade de cada criança, despertando o desejo de aprender de forma diferente e prazerosa. A ludicidade influência na aprendizagem das crianças, despertando nelas habilidades e imaginações, confirmando o que as crianças já trazem em sua bagagem: o brincar,

mostrando que o mesmo não é apenas uma atividade solta e sem nenhuma intencionalidade, e sim uma forma de aprender.

As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. Atividades lúdicas são muito mais que momentos divertidos ou simples passa tempos, e sim, momentos de descoberta, construção e compreensão de si; estímulos à autonomia, à criatividade, à expressão pessoal. Dessa maneira, possibilitam a aquisição e o desenvolvimento de aspectos importantes para a construção da aprendizagem. Permitem, ainda, que educadores e educando se descubram, se integrem e encontrem novas formas de viver a educação. (PEREIRA, 2005, p. 20)

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre e crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 1995, p. 41).

Sendo assim, a prática da atividade lúdica, não é apenas o produto da atividade, nem o que dela resulta que se deve ser valorizado, mas também, a própria ação, ou seja, o momento vivido. Pois, possibilita a quem a vivencia, momentos de encontro consigo mesmo, e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, nos momentos da vida.

No processo de ensino-aprendizagem é fundamental valorizar o lúdico, pois para a criança, o mesmo é espontâneo e permite sonhar, fantasiar e realizar desejos. Através do lúdico, a criança é despertada para a vontade de aprender, desenvolvendo sua personalidade, pois cria conceitos e relações lógicas de socialização o que é de suma importância para seu desenvolvimento pessoal e social.

O termo lúdico é caracterizado por diferentes autores da área de educação, mas, embora os conceitos apresentados por aqueles, sejam diferentes, todos chegam a um objetivo comum, se referem ao desenvolvimento e aprendizado das crianças e sempre fazendo menção ao

prazer, à brincadeira, à espontaneidade e alegria como podemos observar. Para Leal (2011), é possível dizer que o lúdico é uma ferramenta pedagógica que os professores podem utilizar em sala de aula como técnicas metodológicas na aprendizagem, visto que, através da ludicidade os alunos poderão aprender de forma mais prazerosa, concreta e conseqüentemente mais significativa, culminando em uma educação de qualidade.

No processo de ensino-aprendizagem as atividades lúdicas ajudam a construir uma práxis emancipadora e integradora, ao tornarem-se um instrumento de aprendizagem que favorece a aquisição do conhecimento em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando. O lúdico é uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além disso, é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos institucionais (SANTOS, 1999).

Para Vygotsky (1989), a ludicidade objetiva um espaço para o sujeito brincar, como forma de reorganizar experiências. É possível construir conhecimento no ato da brincadeira remetendo-se às soluções dos problemas.

Santin (1994, p.03), acrescenta que a ludicidade promove “ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam com materiais simbólicos”. Assim sendo, o lúdico não é encontrado nos prazeres estereotipados, no que é dado pronto, pois possui a marca da singularidade do sujeito que o vivencia. A ludicidade está associada com algo alegre e prazeroso, com características básicas que levam o aprendiz à plenitude da experiência, à valorização interpessoal, à liberdade de expressão, à flexibilidade e ao questionamento dos resultados, com abertura para a descoberta e a relevância do processo-produto das atividades.

Para Santos (1999), o lúdico é uma maneira que o indivíduo tem de expressar-se e integrar-se ao ambiente que o cerca. Por meio das atividades lúdicas ele assimila valores, adquire conhecimento em diversas áreas, desenvolve o comportamento e aprimora as habilidades motoras. Também aprende a assumir responsabilidades e se torna sociável e mais crítico. Por

meio do lúdico o raciocínio é estimulado de forma prazerosa e a motivação em aprender é resgatada.

Já Silva (2014), defende que é por meio da ludicidade que a criança constrói sua identidade, pois ao brincar, ela atua sobre a própria realidade, traduzindo seu dia a dia através deste ato, comunicando-se com o mundo ao seu redor, dando lugar ao imaginário e à criatividade.

O reconhecimento da atividade lúdica como necessidade típica da infância aparece também na declaração sobre os direitos das crianças instituída pela ONU (Organização das Nações Unidas) de 1989, quando com o artigo 31º é sancionado o direito de brincar. Por outro lado, a afirmação do direito da infância em brincar estabelece implicitamente o dever por parte do mundo adulto desenvolverem papéis educativos em particular, de preservar tal direito (SAVIO, 2018).

Dessa maneira, a escola em articulação com a família, precisam garantir que as crianças vivenciem situações que favoreçam o desenvolvimento de sua identidade e autonomia. Para tanto, o currículo precisa estar articulado com os conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural das crianças.

Em suma, o lúdico no ambiente escolar é um recurso didático que torna mais interessante o espaço e o aprendizado dos estudantes, levando-os a seu desenvolvimento referente ao ensino aprendizagem com aulas mais envolventes e significativas para os estudantes, por meio dos diferentes tipos de atividades, os alunos terão a oportunidade de explorar situações, sejam elas reais ou imaginárias que possibilitarão o desenvolvimento integral da criança.

### 1.1 A criança e o brincar

É através da brincadeira que a criança constrói suas aprendizagens e conhecimentos, é nesse momento que sua imaginação se intensifica, e representa o mundo social que a cerca, bem como as formas de comportamento que lhes são referentes. A brincadeira é um universo simbólico, onde a criança reconstrói e representa sua realidade e aprende a dividir regras,

é a partir daí que constrói riquíssimas relações com seus pares e juntos fazem descobertas e adquirem novos conhecimentos. (RIBEIRO, 2002)

Desde a origem da educação greco-romana, com base nas ideias de Platão e Aristóteles, utilizava-se o brinquedo na educação, associando a ideia de estudo ao prazer. Dessa forma, utilizavam-se dados, assim como doces e guloseimas em forma de letras e números, para o ensino das crianças. A importância da educação sensorial nesse período determinou, portanto, o uso do “jogo didático” por professores das mais diferentes áreas, como Filosofia, Matemática, Estudo das Línguas e outros (VIAL, 1981). A visão da criança que se criou neste contexto, possibilitou a expansão do desejo de superioridade por parte do adulto, que mantinha sobre os pequenos um jugo inquestionável, que crescia à medida que estes estavam sendo isolados do processo de produção (SNYDERS, 1984). A criança passou a ser, a partir dessa época, cidadão com a imagem social contraditória, uma vez que, ela era, ao mesmo tempo, o reflexo do que o adulto e a sociedade queriam que ela fosse, e do que temiam que ela se tornasse. As crianças eram vistas, ao mesmo tempo, livres para desenvolverem-se e educadas para não exercerem sua liberdade.

Na perspectiva sócio-histórica e antropológica, a brincadeira é um tipo de atividade cuja base genética é comum à da arte, ou seja, trata-se de uma atividade social, humana, que supõe contextos sociais e culturais, a partir dos quais a criança recria a realidade através da utilização de sistemas simbólicos próprios. Ao mesmo tempo, é uma atividade que, historicamente, foi ocupando um lugar diferenciado na sociedade, a infância por seu lado, desenvolveu-se do ponto de vista tecnológica e de suas relações sociais, estabelecendo padrões simbólicos de compreensão e (re) criação de si própria, através do desenvolvimento da arte e da cultura, cujos instrumentos são apropriados pelos adultos. (WAJSKOP, 2007).

Kishimoto (1988), acrescenta que a influência das ideias de Rousseau, na França, permitiu que se criassem inúmeros brinquedos educativos utilizando princípios da educação sensorial com vistas a ajudar crianças atípicas e cujos conhecimentos foram, depois, utilizados para o ensino das crianças típicas.

De acordo com Bloch (2002), o conhecimento do passado é um fator em progresso, que incessantemente se transforma e aperfeiçoa". Nessa perspectiva, conhecer um percurso histórico implica no modo como interrogamos a história, as fontes e as diversas vozes que comunicam a historicidade de um determinado tema, nesse caso, a brincadeira.

Sendo assim, sob a influência do pensamento e da filosofia de suas épocas, cada um à sua maneira, os pedagogos Gisela Wajskop (2011), Friedrich Fröebel (1782-1852), Maria Montessori (1870-1909) e Ovide Decroly (1871-1932) elaboraram pesquisas a respeito das crianças pequenas, deixando para a educação grande contribuição sobre seu desenvolvimento. Estes, foram os primeiros pedagogos da educação pré-escolar a romper com a educação verbal e tradicionalista de sua época. Propuseram uma educação sensorial, baseada na utilização de jogos e materiais didáticos, que deveria traduzir por si a crença em uma educação natural dos instintos infantis.

Os brinquedos e as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva. "Eles trazem em si um conjunto de imagens que convida as crianças a brincar e que estão associados a um contexto cultural específico" (WAJSKOP, 2007b, p. 40). Por meio da imaginação, a criança pode modificar o significado de qualquer objeto, transformando-o num brinquedo. Pode-se afirmar, inclusive, que brincando, a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesma e ao outro.

O brincar é meio de expressão, é forma de integrar-se ao ambiente que o cerca. Através das atividades lúdicas a criança assimila valores, adquire comportamentos, desenvolve diversas áreas de conhecimento, exercita-se fisicamente e aprimora habilidades motoras. No convívio com outras crianças aprende a dar e receber ordens, a esperar sua vez de brincar, a emprestar e tomar como empréstimo o seu brinquedo, a compartilhar momentos bons e ruins, a fazer amigos, a ter tolerância e respeito, enfim, a criança desenvolve a sociabilidade (RIBEIRO, 2002).

Para a criança a brincadeira, jogos e os brinquedos, são muito importantes no seu cotidiano pois favorece a diversão. Para que uma criança se torne um adulto saudável é necessário que seu corpo esteja constantemente ativo, sua mente alerta e curiosa, seu ambiente dotado de

materiais atrativos e sua inter-relação com as outras pessoas se efetive de modo natural e efetivamente bem estruturado (SANTOS, 2010).

O ato de brincar, portanto, é uma importante forma de comunicação, de interação e de aprendizagem da criança. Assim, pais, educadores e sociedade em geral devem ser conscientizados de que o brincar faz parte de uma aprendizagem prazerosa, e que as crianças necessitam e têm o direito de brincar, assim como os adultos se realizam no seu trabalho e nas suas atividades cotidianas.

Para Vygotsky (1994), a brincadeira tem um papel fundamental no desenvolvimento do próprio pensamento da criança. É por meio dela, que as crianças aprendem a operar com o significado das coisas e dá um passo importante em direção ao pensamento conceitual que se baseia nos significados das coisas e não dos objetos. A criança não realiza a transformação de significados de uma hora para outra. Quando a criança imita um adulto em suas atividades cotidianas, cria oportunidades para desenvolver o seu lado intelectual e seu lado social, nesse momento, se faz importante que o adulto interaja com a criança, seja em casa com seus familiares ou na escola com professores. Os jogos e as brincadeiras são ferramentas valiosíssimas e são desafiadores para nossos alunos, os professores precisam fazer um planejamento educacional tendo como objetivo proporcionar um aprendizado significativo.

Ademais, a criança brinca daquilo que vive; extrai sua imaginação lúdica de seu dia-a-dia, portanto, tendo a oportunidade de brincar, estarão mais preparadas emocionalmente para controlar suas atitudes e emoções dentro do contexto social, obtendo assim melhores resultados no seu desenvolvimento. (ZANLUCHI, 2005).

Essas vivências e experiências correspondem a toda modalidade de influências e inter-relações vivenciadas pela criança diante de sua realidade, contribuindo assim para uma formação integral que ocorre no processo de desenvolvimento de sua formação humana, física, moral, intelectual e social, implicando assim uma concepção de mundo que está em sua volta (Ribeiro, 2002). Além disso, a brincadeira na infância é um processo muito importante na

vida da criança, uma vez que, é nela que acontecem grandes descobertas, como construção de conhecimentos, valores, habilidades, capacidades e experiências que o sujeito adquire e é a partir daí, que começa todo o processo de sua formação educacional.

## **CAPÍTULO II:**

### **A PEDAGOGIA E O CAESB**

O sujeito aprende para se humanizar uma vez que, aprender é complemento da formação do sujeito como humano. Se aprende na relação com o outro, no diálogo com outro, na aproximação dele com o conhecimento do outro. Esse aprender coletivo tem a ver com o conhecimento sistematizado pelas outras pessoas (FREIRE, 1991). Saber que você precisa escutar e aprender com o outro é fundamental para a formação humana.

O Centro de Apoio Escolar Santana Brandão, (CAESB) foi criado em 2017, com a intenção de facilitar o aprendizado das crianças, pois, havia uma vontade de trabalhar de uma forma com que se pudessem favorecer o conhecimento, trabalhando com os conteúdos da escola, mas foi com o curso de pedagogia que descobri o quanto a ludicidade é importante para o desenvolvimento das crianças, visto que, serve como mecanismo intermediador para os alunos formarem suas próprias ideias.

Atualmente o CAESB funciona no período vespertino, atendendo 06 crianças de diferentes escolas. Arthur e Guilherme, 10 e 09 anos, são alunos do 4º ano, Maria Cecília, tem 08 anos e é aluna do 3º ano, Geovana, 07 anos, está no 2º ano do ensino fundamental, Eduardo, 06 anos, está no 1º ano e Manoela, com 4º anos, está no G4. É um grupo bem diversificado, idades, turmas e escolas diferentes, o que possibilita e favorece a troca de experiência comigo e entre os mesmos. As atividades com os alunos geralmente são construídas levando em consideração as especificidades e demanda de cada um, e os conteúdos trabalhados pela escola. O CAESB funciona como um reforço escolar, mas, o diferencial está no desenvolvimento dos trabalhos e estudos realizados, que são feitos de forma lúdica. Além do que, todos os conteúdos que os eles demonstram dificuldades, tento trabalhar através, de jogos, brincadeiras, contação de histórias e experimentos, etc. Com o objetivo de facilitar a aprendizagem, o desempenho e a equiparação dos alunos com os demais colegas na escola.

A seguir listarei algumas práticas que foram desenvolvidas para favorecer o desenvolvimento das crianças. Como já observamos anteriormente,

o lúdico é um termo bastante abrangente. Essa abrangência dialoga bastante com práticas voltadas para as brincadeiras, jogos, músicas e interatividades. Por esse motivo, trabalho com os alunos de diferentes formas.

Vejamos:

## **Jogos e brincadeiras**

### ❖ Jogo da memória:

No jogo da memória trabalhamos a capacidade das crianças de identificarem peças iguais fazendo combinações. É um jogo que estimula a memória fotográfica dos alunos, ou seja, o potencial de recordarem de algo a partir do que registraram na mente, conseguimos estimular também a memória visual, atenção e a concentração. Até os alunos mais agitados ficam bastante concentrados nesse jogo. Cada prática escolhida tem um intuito, pois, os jogos e brincadeiras são escolhidos pensando no objetivo que queremos alcançar.

### ❖ Pega-Pega Tabuada

Este é um jogo que favorece o interesse das crianças pela matemática, principalmente para os alunos que dizem não gostar da matéria, mas isso está relacionado com a forma como esse aluno foi ensinado. O foco desse jogo foi desmistificar essa ideia que a matemática é difícil, então trabalhamos com as operações que os alunos tinham mais dificuldades. É um jogo que desperta muito o interesse das crianças. Em um pote são colocadas algumas operações matemáticas, para as crianças resolverem, cantamos uma música o pote vai passando pelas mãos dos alunos, quando a música parar, quem estiver com o pote em mãos tira um papel, ler em voz alta a pergunta e tenta resolver. Essa é uma forma de aprender brincando e interagindo com os colegas.

### ❖ Bandeja sensorial

Esta brincadeira é ótima para as crianças que estão explorando e reconhecendo o “mundo” das letras, pois, ao mesmo tempo que estimula a coordenação motora, permite que as crianças tenham contato com diferentes texturas ao tocar ou manusear as letras.

#### ❖ Boliche sensorial

Nessa atividade colocamos os rolos de papel toalha para serem utilizados como pino de boliche e são distribuídos em formato de triângulo, após isso, colocamos os moldes das vogais e consoantes e as crianças jogam a bola para determinada letra. O objetivo é fazer com que as crianças identifiquem a letra e depois pronuncie uma palavra com a inicial da letra. Além do aprendizado as crianças se divertem bastante.

#### ❖ Aprendendo os opostos

Com esta brincadeira trabalhamos com os antônimos das diferentes palavras, é colocado algumas bolas na parede para que cada criança estoure uma, em cada bola tem uma palavra escrita, a criança tem que ler a palavra escrita e falar o antônimo dela. É uma brincadeira que estimula e facilita o aprendizado das crianças, visto que, promove o desenvolvimento cognitivo e especialmente a concentração e percepção.

#### ❖ Piscina silábica

Nesta brincadeira trabalhamos com as sílabas, colocando-as nas bolinhas coloridas, inicialmente enchemos uma piscina de borracha com água, e colocamos as bolas na piscina. Logo após, pedimos que as crianças formem uma palavra. Ex: BONECA. As crianças procuram as sílabas que formam a palavra, depois, saem da piscina e formam a palavra no local reservado para cada criança. É uma brincadeira muito divertida que ao mesmo tempo que em as crianças estão brincando, desenvolve-se o conhecimento.

#### ❖ Onde está?

Nesse jogo trabalhamos a lateralidade, pedimos as crianças que se posicionem no centro da sala e fazemos algumas perguntas como: em qual lado está determinado objeto, esquerda ou direita? Peguem o lápis azul a sua esquerda, entre outras. É um jogo que geralmente fazemos com as crianças do primeiro ano do ensino fundamental e com as crianças da educação infantil. Trabalhar lateralidade parece um jogo simples, mas, auxilia no aprendizado bem como na organização da referência espacial.

## Experimentos

### ❖ Experimentos científicos (O Calor)

Estes experimentos geralmente são feitos em ambientes externos ao CAESB. Neste, trabalha-se a questão do calor, são colocados um prato preto e outro branco no chão, e um gelo ao mesmo tempo em cada um. Nesse momento incentivo os alunos a responderem algumas perguntas tais como: qual vocês acham que vai derreter primeiro? Porque? Como chegaram a essa conclusão? A experimentação, assim como outras metodologias incentiva as crianças a identificarem o problema, testar hipóteses, reconhecer os efeitos, causas e dialogar com os colegas, até mesmo para tirar as dúvidas. São excelentes para aprimorar as funções cognitivas, dar autonomia e formar as crianças como um ser pensante e crítico, ajudando as mesmas a se prepararem para o mundo instável e imprevisível em que estamos vivendo.

### ❖ Alquimia – transformação da matéria

Esse experimento faz da ciência fonte de entretenimento, isso porque trabalhamos com componentes que podem ser misturados dentro de frascos para gerar substâncias novas com características particulares. O vulcão caseiro está entre as experiências que as crianças mais gostam, utilizamos uma garrafa pet de dois litros, papel machê, bicarbonato de sódio, corante vermelho e vinagre. Primeiro cortamos a garrafa pet na parte de cima, em volta da garrafa colocamos o papel machê, após isso, colocamos dentro da garrafa, duas colheres de sabão em pó, seis colheres de água, uma xícara de vinagre e um pouco de corante vermelho. A espuma é produzida pela liberação do dióxido de carbono com a solução do ácido acético do vinagre que reage e forma a “lava” do vulcão. Trabalhamos de uma maneira divertida porque entendemos que o brincar no processo de ensino-aprendizagem proporciona a criança a resolver suas dúvidas estimulando o desenvolvimento e a trocas de saberes entre seus colegas.

Além de tudo, foi através dos estudos formativos e os projetos de pesquisas no curso de Pedagogia que aprendi o quanto o educador deve estar sempre atento para compreender o processo de ensino aprendizagem da criança, para que possa interagir de forma positiva na educação da mesma. Nesse sentido, é interessante entender a importância de utilização da ludicidade como jogos, brinquedo e brincadeiras na prática pedagógica. Durante as aulas do CAESB preservamos e percebemos a relevância do diálogo entre educador e educando, para que o ensino-aprendizagem seja realizado de maneira significativa fugindo de métodos tradicionais em que o professor é o detentor do saber, sempre abrindo espaço para que as crianças também tenham o seu momento de fala.

É possível dizer que o lúdico é uma ferramenta pedagógica que os professores podem utilizar em sala de aula como técnicas metodológicas na aprendizagem, visto que através da ludicidade os alunos poderão aprender de forma mais prazerosa, concreta e, conseqüentemente, mais significativa, culminando em uma educação de qualidade (LEAL, 2011). Ao brincar, a criança aprende, experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-la, e expressá-la por meio de variadas linguagens. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados, permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade (RIBEIRO, 2002).

Lugares como o CFP (Centro de Formação de Professores) cria inúmeras possibilidades, para melhorar e aprimorar a qualidade da educação, em seus aspectos sociais, econômicos e culturais, sua atuação é extremamente fundamental na organização das práticas pedagógicas e na efetivação das propostas, além de ser mediador no processo de ensino aprendizagem como forma de garantir aos alunos um conhecimento crítico e reflexivo.

O curso de pedagogia bem como os projetos de pesquisas que a Universidade oferece, enriquece a formação do estudante pois, possibilita ensinar e aprender com os alunos, trocar experiências, informações e saberes.

Através das pesquisas temos a oportunidade de vivenciar momentos que experienciamos enquanto professoras, em meio às relações que estabelecemos com os alunos das escolas públicas e com as famílias. Por isso, percebemos a relevância na formação dos futuros professores, e a importância das experiências vivenciadas enquanto bolsista da residência pedagógica, a qual nos coloca em total contato com a vivência do ser professor na escola pública.

Medeiros (2008), defende que na universidade a relação entre aluno e professor contribui para que haja melhores profissionais no futuro, além da troca de experiências entre ambos, o curso de pedagogia possibilita uma forma de aprendizagem diferenciada entre os alunos, com metodologias dinâmicas favorecidas pelo trabalho interdisciplinar. Dessa forma, o curso de pedagogia propicia aos licenciandos, por meios dos estágios e dos projetos de pesquisa, o contato inicial com a escola, que nos aproximam da realidade vivida no exercício da docência, assim vamos aprendendo, concretamente, o ofício de ser professor.

Foi o curso que oportunizou uma formação mais reflexiva e questionadora, favorecendo o trabalho com meus alunos, visto que, aprendi novas estratégias e maneiras de trabalhar de forma lúdica e criativa.

## CAPÍTULO METODOLÓGICO

O presente trabalho é uma pesquisa de abordagem qualitativa que se preocupa com o nível da realidade que não pode ser quantificado, ou seja, ela trabalha com o universo de significados, de motivações, aspirações, crenças, valores e atitudes. Ao invés de estatísticas, regras e outras generalizações, trabalha com descrições, comparações e interpretações (GIL, 2008).

Busca a tipificação da variedade de representações das pessoas no seu mundo vivencial, mas, sobretudo, objetiva conhecer a maneira como as pessoas se relacionam com seu mundo cotidiano. Está relacionada aos significados que as pessoas atribuem às suas experiências do mundo social e a como as pessoas compreendem esse mundo (BAUER; GASKELL, 2008). Dessa maneira, tenta interpretar os fenômenos sociais interações e comportamentos. Estuda as relações humanas nos mais diversos ambientes, assim como a complexidade de um determinado fenômeno, a fim de decodificar e traduzir o sentido dos fatos e acontecimentos (BRANDÃO, 2001).

Para estruturação da pesquisa foi realizado um mapeamento bibliográfico, que consiste nas pesquisas de referências já existentes, o que permitiu uma visão geral da problemática pesquisada. A pesquisa bibliográfica é o primeiro passo para qualquer trabalho investigativo, já que, possibilita a construção do corpo teórico de uma pesquisa, pois, consiste em leituras explanatórias de obras que tratam de determinado assunto ou temática (RUIZ, 1996).

Nesse contexto, para a coleta de dados, foi realizado a revisão da literatura, procedimento que permitiu a organização dos trabalhos selecionados a partir do descritor pesquisado nas bases de dados previamente escolhidas. “Literatura” refere-se ao material relevante, que é escrito sobre um tema: livros, artigos periódicos, artigos de jornais, registros históricos, teses, dissertações, entre outros. É um processo de busca e análise de um determinado assunto já investigado (CERVO; BERVIAN, 2002).

Outrossim, para complementação e organização do trabalho realizou-se um estudo de caso, pois é uma abordagem que utiliza dados qualitativos a

partir de situações reais, com o intuito de explicar ou explorar fenômenos atuais inseridos no contexto do pesquisador. Nesse sentido, a pesquisa se torna um manancial inesgotável permitindo uma célere movimentação entre teoria e dados em um processo intrinsecamente inacabado e permanente (MINAYO, 2014).

Além do mais, nesta acepção, a pesquisa consiste na instrumentação teórico-metodológica com adoção do conhecimento científico e anseia, essencialmente, pela produção de um conhecimento novo, de importância social e emergencial. A pesquisa, assim, assegura um processo de investigação e viabiliza a construção de novas técnicas, saberes e realidades referentes a um determinado fenômeno que se modifica ao longo do tempo e da história (DEMO, 2000).

O desejo em fazer a revisão da literatura e o estudo de caso parte do entendimento de que, esses são métodos que permitem, uma absorção profunda do estudo, o primeiro por se tratar da seleção de trabalhos já existentes, garantindo uma investigação eficaz já que, são pesquisas encontrados em sites confiáveis. O segundo por mostrar o desenvolvimento de um caso real que nos dará subsídios para compreender a temática em estudo.

A revisão da literatura foi realizada do dia 25 julho a 28 de setembro nas bases de dados previamente escolhidas: Periódicos da Capes, e Scielo. Nessas bases, foram selecionadas 14 pesquisas para estudo, após a seleção, organização dos trabalhos, foi construído uma análise de dados levando em consideração o resultado do estudo de caso e as problemáticas nas pesquisas estudadas. O levantamento de dados foi realizado a partir da frase descritora: "Contribuições da ludicidade para o processo de aprendizagem". Para um resultado exitoso, tentou-se explorar de forma minuciosa todos os trabalhos selecionados.

## Procedimentos

Para compreender a temática em estudo, das 14 que outrora haviam sido selecionadas, apenas 07 foram escolhidas, pois adentravam no pré-requisito de serem produzidas durante os últimos 05 anos, período que iniciei o curso de pedagogia, ou seja, de 2018 até o ano atual. A escolha e inclusão das pesquisas se organizam no seguinte critério: trabalhos que investigassem, a temática da pesquisa, os que não contemplavam esse critério foram descartados.

## Revisão da Literatura

Na Revisão da literatura busca-se fontes bibliográficas em site confiáveis para sustentabilizar de forma eficiente e eficaz o resultado do estudo. Foram analisados 07 trabalhos de autores que se debruçaram para entender a importância da temática da pesquisa. Assim, com o objetivo de entender quais avanços e implicações existentes nos estudos já pesquisado, trouxe informações relevantes e significativas, discutidas pelos pesquisadores. Inicia-se pelo levantamento das produções bibliográficas a partir das bases de dados previamente escolhidas, (1-Scielo e 2-Pesquisa Capes). Tenta-se mostrar quais informações os autores trazem de significativo para que se chegue ao resultado do presente estudo. Vejamos:

Resultado do levantamento bibliográfico a partir da frase descritora: (Contribuições da ludicidade para o processo de aprendizagem).

Tabela 1: Resultados preliminares

<b>FONTE</b>	<b>Ludicidade e Aprendizagem</b>	<b>Entre 2018 e 2023</b>
<b>Scielo</b>	04	
<b>Periódicos-Capes</b>	03	

Fonte: elaborada pela autora.

Com o objetivo de compreender as pesquisas relacionadas a temática de interesse, foi realizado um levantamento dos trabalhos selecionados, com o descritor: Contribuições da ludicidade para o processo de aprendizagem. A consulta teve caráter investigativo e analítico, com intuito de estudar pesquisas já realizadas sobre o tema em discussão.

Dos 14 trabalhos selecionados verifica-se que selecionamos apenas 07 que analisam as Contribuições da ludicidade para o processo de aprendizagem das crianças de 4 a 7 anos do CAESB. É importante esclarecer que tivemos dificuldades na seleção das pesquisas, visto que, quando contemplava o descritor, não atendia o período de cinco anos pré-estabelecidos para a pesquisa. Por conseguinte, apenas 07 destes 14 trabalhos foram selecionados e analisados.

## Resultados

Tabela 2: Contribuições da ludicidade para o processo de aprendizagem

Fonte	Descritor:	Autores
Scielo Periódicos da Capes	Ludicidade e Aprendizagem	Moreira (2018), Viana (2019), Silva (2022), Fonseca (2023), Alvarenga e Pains (2021), Borges (2022) e Fontes (2020).

Fonte: Elaborada pela autora

**Período da Pesquisa:** 15 julho a 28 de setembro

Para compreensão dos resultados dos trabalhos, será analisado os resultados com base nos objetivos propostos da pesquisa em estudo. Serão mostradas as discussões trazidas pelos autores selecionados nas bases de dados previamente definidas. São 04 pesquisas da base de dados da Scielo e 03 dos periódicos da capes.

Análise:

## **Como a ludicidade é utilizada no trabalho com as crianças**

Para os autores Moreira (2018) e Viana (2019), a ludicidade é representada por atividades que propiciam experiência de plenitude e envolvimento por inteiro, dentro de padrões flexíveis e saudáveis. O uso do lúdico nos processos de aprendizagem apresenta-se, então, como uma ferramenta eficaz, capaz de influenciar em vários campos, visto que o ato de brincar não é algo irrelevante, pois, o que traz consigo influencia diretamente na formação de saberes e experiências. A aprendizagem é um processo complexo, e o ato de brincar e de jogar, é parte inerente para o desenvolvimento do processo de aprendizagem, uma vez que, por meio da brincadeira, as crianças podem também se desenvolver em todas as suas dimensões.

O lúdico é essencial para uma escola que se propõe não somente ao sucesso pedagógico, mas também à formação do cidadão, porque a consequência imediata dessa ação educativa é a aprendizagem em todas as dimensões: social, cognitiva, relacional e pessoal.

Viana (2019), acrescenta que a ludicidade é um fator que está muito presente nas escolas de educação infantil. É inevitável falar de educação infantil sem citar a ludicidade, pois, tanto os jogos quanto as brincadeiras, são parte fundamental para a aprendizagem e desenvolvimento dos alunos. Mesmo sendo um direito da criança uma educação de qualidade, sabemos que nem toda criança tem acesso a uma educação que faça a diferença em sua infância.

Na mediação do educador, as crianças se sentem mais motivadas a criar as suas brincadeiras, se sentem seguras com a presença do adulto por perto. Quando o professor e a criança possuem autonomia no processo educativo que é o diálogo, dentro e fora da sala de aula, a inter-relação entre esses sujeitos se faz de forma coletiva, adquirindo não apenas um saber, mas saberes, que foram construídos com a interação entre ambos.

Além do mais, o lúdico, é pensado para ser utilizado dentro e fora da sala de aula com o objetivo de dar ao aluno motivação no processo de ensino-

aprendizagem. Também, prepara a criança para o processo de adaptação ao meio escolar, sabendo que o mesmo é um espaço diferente para a criança e tudo pode gerar uma certa estranheza, se não houver o lúdico para incentivar essa aprendizagem e interação com o meio.

### **O lúdico como mediação pedagógica no processo de ensino-aprendizagem.**

Silva (2022), esclarece que o lúdico é fator primordial para o desenvolvimento da criança, são atividades primárias a serem desenvolvidas na Educação Infantil, trazendo benefícios ao seu aprendizado. É no brincar que a criança desenvolve a sua autonomia. Sendo assim, aprendizagem, tendo como suporte a recreação, auxilia o desenvolvimento do aprender no processo escolar e proporciona vantagens e situações imaginárias que ampliam o cognitivo e possibilita interações as quais amplificam o conhecimento.

A ludicidade ajuda no processo de ensino-aprendizagem, serve como meio para facilitar a prática de ensino, através dos jogos e brincadeiras a criança desenvolve habilidades que promovem a interação, cooperação e a sociabilidade, pois, tendo o lúdico como componente agregador do conhecimento as vantagens são inúmeras, e leva o aluno ao mundo do faz-de-conta. Por isso, a escola deve ser um espaço, onde proporciona à criança, a intermediação para se desenvolver as relações sociais e as descobertas.

Fonseca (2023), diferente dos outros autores, explica um pouco sobre a história do lúdico, e diz que está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo, presente em diferentes momentos históricos na evolução e trajetória da humanidade. Desde a pré-história, o homem primitivo já brincava, isso é comprovado através de estudos que analisaram as pinturas, desenhos ferramentas, armas, que confirmam essa ação. As esculturas em pedras, marfim, barro e ossos de animais eram uma forma de expressão de suas ações e de seus atos neste período.

No período que corresponde ao aparecimento das primeiras civilizações do oriente, como as egípcias, gregas e romanas, também foi marcante as

produções lúdicas. Nas civilizações egípcias, tais produções se concretizavam através dos jogos que eram semelhantes à dama e o xadrez e através do esporte como a natação e as lutas, ações bastante valorizadas e vivenciadas na época.

Assim, acreditamos que desde os primórdios até os dias atuais, a aprendizagem através da ludicidade possui a tendência de ocorrer de forma criativa e dinâmica, possibilitando a interação dos professores com os alunos, e destes com o mundo exterior, promovendo de certa maneira, uma grande quantidade de subsídios que poderão determinar uma educação mais compromissada com o desenvolvimento socio-cognitivo da criança.

### **Relação entre Pedagogia e a ludicidade**

Para Alvarenga e Paini (2021), Borges (2022), Fontes (2020), é evidente a necessidade, de que todas as crianças, típicas ou atípicas, devem ter acesso a estratégias de ensino, a recursos que facilitem a reciprocidade, pois é no relacionar-se, no compartilhar que elas constroem seus próprios saberes. Através do brincar, das atividades lúdicas, a criança se expressa, assimila e constrói o conhecimento, assim, as brincadeiras e os jogos são essenciais para o desenvolvimento infantil, e por sua vez, capaz de proporcionar condições adequadas ao desenvolvimento físico, motor, emocional, cognitivo e social.

A formação do professor está relacionada com a forma com as estratégias e propostas lúdicas são trabalhadas na sala de aula, uma vez que, o educador consciente da sua ação na escola, entende que precisa previamente definir objetivos e metas para que os estudantes se desenvolvam e superem as dificuldades apresentadas. Do mesmo modo que, ampliando seus conhecimentos irá favorecer de maneira significativa a formação da criança.

A ludicidade está presente na infância e desempenha um papel fundamental para o seu desenvolvimento, ela é responsável pela construção simbólica de mundo que a criança faz, a partir de situações que ela vivencia, por meio da fantasia e da brincadeira, para tanto, é necessário propiciar um ambiente adequado oportunizando tais práticas.

O lúdico, desempenha um papel fundamental no desenvolvimento infantil, no processo de ensino-aprendizagem, bem como na relação que a criança constrói acerca da realidade em que está inserida. Porém, nem sempre ela foi vista com a devida importância, em um primeiro momento os jogos e brincadeiras eram considerados formas de entretenimento, passa tempo e diversão para as crianças, mas nunca deixando de promover o aprendizado das crianças. Os jogos, eram usados como meio de desenvolverem seus costumes e suas culturas. Atualmente essa atividade sofreu grandes alterações no que se refere a sua forma, a utilização e conceito, principalmente no âmbito educacional, ganhando espaço como meio de construção do conhecimento, já que o brincar é entendido como algo intrínseco a criança.

Nesse sentido, explicam que a escola é uma instituição de grande importância para esse processo de desenvolvimento, uma vez que dentro dela, os profissionais devidamente capacitados, conseguem elaborar atividades que promovem essa evolução intelectual e física. Ademais, a ludicidade é uma ferramenta usada pelos professores como forma de construir na criança um novo conceito de mundo, apoiado pela afetividade, criatividade e sociabilidade, atribuindo significado, produtividade e prazer nas atividades escolares (ALVARENGA E PAINI, 2021).

As autoras defendem também, que no brincar do ponto de vista filosófico, a razão e emoção ambos se unem; do ponto de vista psicológico o brincar está presente em todas as situações as quais a criança apropria-se de costumes, leis, regras e hábitos mediante a interação com meio, o brincar está presente nas diferentes relações, o que possibilita a criança entender melhor o mundo. Assim, compreende-se que a função do profissional docente neste cenário, deve contemplar a atenção no planejamento das atividades lúdicas a serem executadas, objetivando o desenvolvimento do aluno, instigando-o a pensar criticamente e superar as dificuldades. Porém, é importante destacar que o brincar não deve estar presente somente no ambiente escolar, mas também no dia a dia da criança.

Nessa perspectiva, o professor deverá desempenhar um papel atuante no trabalho como mediador, preparando atividades que estejam de acordo com o desenvolvimento da criança e que ao mesmo tempo seja do

interesse dela e a desafie, atizando sua curiosidade, estimulando dessa forma, seu senso crítico.

### **Estudo de caso: Uma experiência no CAESB**

Para a organização e análise mais significativa, após a revisão da literatura foi realizado um estudo de caso. Este, trata-se de uma criança que é atendida pelo CAESB, que foi assistida durante os últimos 4 anos, onde foram observados, segundo os pais e os professores, o decréscimo das suas dificuldades de aprendizagem a partir das atividades pedagógicas desenvolvidas de forma lúdica no Centro. O estudo de Caso oferece possibilidades inesgotáveis, já que estamos em contato com o objeto da pesquisa, investigando e analisando o indivíduo em sua integridade e em seu contexto. Permite que tenhamos uma compreensão minuciosa sobre o trabalho, uma vez que, mergulha no conhecimento e nas diferentes vertentes de uma forma mais próxima e específica (Bell, 1993). Neste trabalho foi abordado como estudo uma criança, que inicialmente tinha 5 anos de idade e que estava no 1º ano do ensino Fundamental.

### **Descrição do caso**

Max (Apesar de constar, em anexo, a autorização do(a) responsável do termo de autorização do uso de imagem, nome e/ou depoimento, foi preferível aplicar um nome fictício para composição desta pesquisa.), chegou ao CAESB com 05 anos, em 2018, estava no 1º ano do ensino fundamental e como ainda não sabia escrever seu nome, e nem identificar as letras do alfabeto, sua mãe nos procurou com bastante preocupação, pois tinha obtido um diagnóstico errôneo de síndrome de Asperger. Ela já tinha ouvido várias pessoas dizerem que o filho dela nunca iria se desenvolver.

De acordo com a Hospital CUF (Companhia União Fabril), A síndrome de Asperger é considerada um Transtorno do Espectro Autista (TEA) com

expressão mais ligeira. As crianças com síndrome de Asperger partilham os desafios nas áreas da comunicação, interação social e no comportamento que caracterizam as PEA. Contudo, não apresentam atraso significativo na linguagem e mostram um nível cognitivo normal ou mesmo acima da média em algumas áreas. Sendo assim, tem influência em suas atitudes, a exemplo disso, podemos citar: problemas de comunicação, ações repetitivas, alteração na cognição e um prejuízo significativo nas relações sociais, percebemos esses comportamentos logo nos primeiros anos de vida da criança (SILVA, GAIATO; 2012).

Inicialmente, a mãe de Max queria obter resultados imediatos, pois ele estava muito atrasado na turma, pois não sabia ler e nem escrever, não conhecia as letras e já deveria está utilizando a escrita cursiva, então sentamos e tivemos uma conversa honesta sobre todos os pontos importantes do processo de aprendizagem da criança, onde explico que nada acontece do dia para noite, cada criança tem seu tempo, e que se ela me desse a oportunidade e confiasse no processo, o filho dela se tornaria o melhor aluno da classe.

Durante todo processo com Max, além do trabalho de alfabetização, tivemos que fazer atividades para trabalhar a autoestima dele. Foi preciso um exercício terapêutico, para afastar o desânimo e a certeza que nunca conseguiria, e dar espaço a força de vontade e a paciência. Max, quando chegou, repetia muito que era “burro”, que não sabia, muitas vezes chegava desanimado, não queria ir à escola, então diante disso, também tivemos conversas honestas com ele, mostrei que ele era muito bom em várias outras coisas, e que para se tornar bom, teve um tempo de aprendizagem, não seria diferente com a leitura e a escrita, reforcei todos os dias durante 5 anos, que cada um tem seu tempo e que devemos seguir nosso tempo, e não se comparar com o desenvolvimento do outro. Hoje Max repete isso como mantra e ensina aos seus colegas, sobre o tempo de cada um.

## **Intervenção pedagógica**

Na primeira semana, foi trabalhado oralmente, o alfabeto, construindo com ele um alfabeto móvel, dando liberdade para escrever e decorar cada letrinha, juntamente com isso, foi necessário a prática do nome dele, cada semana ele aprendia mais um nome que compunha sua identidade. Com uma música criada com ele e para ele. Para Max ter domínio do alfabeto, trabalhei com ele o desenho de cada letra, utilizando palitos de picolé colorido, onde ele visualizava a letra e reproduzia com os palitinhos.

Na hora de realizar as atividades escolares, com livros e atividades xerocopiada, fazia uma leitura coletiva com ele, pedia que o mesmo falasse oralmente a resposta, e só depois colocaríamos em escrita, dessa forma, eu ditava letrinha por letrinha para composição das respostas dada por ele, dando ele a liberdade de conferir no alfabeto construído como era o desenho de cada letra ditada por mim.

Ele também apresentava dificuldades durante as atividades motoras fina, então foi realizado trabalho com tesouras, enquanto produzíamos uma maquete em escala da rua dele, para trabalhar espaçamento e noção de lugar. Na mesa que Max utilizava no CAESB, coloquei um papel adesivo de quadro negro, onde ele poderia desenvolver o desenho da escrita quando pronunciado para ele, com giz colorido, saindo mais do papel e oportunizando uma aprendizagem através do lúdico.

Enquanto Max concluía o desenvolvimento da leitura, era realizado a história desenhada, para aprimorar o vocabulário dele e a imaginação. Desenhava e criava uma história em cima desse desenho e apresentava aos colegas. Como ele tinha uma fala um pouco embolada e com a língua presa, essa atividade foi pensada também, para que ele tivesse noção de tempo e respiração durante a fala, para que todos pudessem compreender a história, ele tinha que pensar nas palavras para reproduzir da forma mais clara possível, isso o ajudou com a sua dicção.

Quando ele começou a ter domínio do alfabeto, foi produzido o jogo do sentir, onde eu escrevia nas costas dele, com os dedos, as letrinhas e ele tinha

que reproduzir no quadro, o objetivo era trabalhar a percepção e a concentração, já que, sempre foi um dos fatores nos qual ele mais tinha dificuldade. Como Max é uma criança bem ativa, hiperativa e se desconcentra muito rápido, sempre iniciamos nossas tardes com momento meditação e relaxamento, onde colocava uma música calma, e fazia, para ele repetir, movimentos de alongamento de algumas partes do corpo, isso era muito produtivo, pois acalmava a mente e o corpo, logo em seguida fazemos uma massagem coletiva, para incentivar o contato e a amizade, com essa técnica observou-se uma melhora na concentração do aluno nos momentos iniciais, caso ele perdesse essa concentração durante as atividades, parávamos para fechar os olhos e respirar fundo 5 vezes, e assim voltar com a atenção no que se estava fazendo. Essa técnica de respiração, é utilizada até hoje por Max, principalmente quando ele não está conseguindo realizar a atividade e se sente frustrado.

Toda sexta-feira, construíamos um quadro de palavras, palavras que ele escolhia, com duas e três sílabas, então ele teria que ler as palavras escritas, no início foi muito desafiador para ele, muitas vezes se sentia frustrado. Duas semanas depois, ele reconhecia as letras e fazia a leitura dedutiva e em alguns meses ele já reconhecia e lia as sílabas, porém ainda não conseguia entender a junção silábica para a formação da palavra.

Como ele chegou bem fragilizado, por ter ouvido bastante, durante muito tempo que ele era “burro”, que nunca iria aprender e que ele tinha algum problema, trabalhei com ele, com o método da recompensa e incentivei a mãe a trabalhar da mesma forma em casa para que houvesse uma harmonia com o CAESB. Se no final da semana ele tivesse alcançado todo o planejamento, tivesse feito as atividades com capricho e se a professora tivesse percebido que ele havia se esforçado de verdade para desenvolver, ele ganhava prêmio de reconhecimento, uma estrelinha no quadro do aprender, e os colegas o aplaudiam, pois no CAESB sempre trabalhei fazendo uma base de “ a união faz a força”, todas as conquistas são vistas e festejadas por todos, pois não adianta vencermos, se vencermos sozinhos, a conquista de um é a conquista de todos.

No final do mês, se ele teve todas as estrelinhas, os pais o presenteavam com algo não material, faziam algo que ele queria, saíam para tomar sorvete, faziam piquenique, faziam cinema em casa, as vezes o presenteavam com um brinquedo didático que o ajudaria a desenvolver a leitura.

Com relação aos jogos, foi desenvolvido para Max um quebra cabeça silábico, onde ele precisava montar os nomes escritos no quadro. Quando ele começou a ter noção dos sons silábicos, mudamos de reprodução dos nomes para construção dos nomes das imagens. Ex: eu colocava uma imagem de jacaré e ele tinha que formar a palavra usando as sílabas do quebra-cabeça, projetando o som de cada sílaba de forma audível.

Nesse momento de compreensão dos sons silábicos, começamos a trabalhar com mais opções, como a mimica. O jogo da mimica incluía os outros colegas que também estavam na fase de alfabetização. Eles brincavam de mimica, e as que fossem desvendadas tinham que ser escrita no caderno. Assim, como a piscina silábica, onde em uma piscina plástica com água, adiciona-se bolinhas, com sílabas grudadas nela, então ditava-se palavras e ele tinha que achar as sílabas para formar a palavra ditada.

Quando Max completou o domínio silábico e começou a compreender a escrita, trabalhamos o jornal do saber, onde ele, assim como outros colegas apresentavam, como um jornal, tudo que aprendeu durante a semana, com isso, eles precisavam produzir textos, frases, material concreto onde os auxiliava na motricidade, nome de cores, e noção de tempo e espaço.

Para desenvolver o gosto pela leitura, todos os dias uma das crianças fazia a leitura de um livro para os colegas, logo após, faziam uma atividade sobre o livro, a atividade era livre para a imaginação deles, uns faziam uma interpretação teatral, outros desenhos, os maiores utilizavam a atividade para praticar a redação e resumo. Max, tinha que sinalizar as palavras que ele conseguia ler, ele lia e escrevia no papel e depois fazia a leitura em voz alta para mim.

Uma vez por semana fazíamos a atividade de percepção de sentidos e conhecimento do desenho das letrinhas, onde a pró desenhava nas costas do

aluno uma letra e ele tinha que desenhar a mesma letra no quadro, sonorizando o nome da letra. Dessa forma, Max foi tomando consciência fonológica das letras, sílabas, palavras e espaçamento. No final do primeiro mês Max já escrevia seu nome sem ajuda e já conhecia todas as letras do alfabeto, dito isso, iniciamos a composição das palavras.

Praticamos a leitura todos os dias, muitas vezes ele não compreendia a palavra que leu, mas com a prática ele começou a entender as palavras que lia, mesmo com dificuldade, mesmo lutando com a vizinha que dizia no ouvido dele que ele nunca iria conseguir, Max leu pela primeira vez um pequeno texto, completo e com o total de entendimento da leitura que fez, nesse momento, tudo fez sentido para mim como educanda, ver o rostinho dele se iluminar ao perceber que leu e entendeu, ver os olhos dele marejados por que conseguiu, sentir orgulho dele mesmo, após meses de estudo, enfrentando dificuldades e frustrações.

Como reconhecimento por não desistir, e por ter se esforçado todos os dias no CAESB e todas as noites em casa, Max ganhou um certificado de leitura e uma linda coroa do rei da leitura, confeccionados por mim, assim, ele se apresentou para os colegas, lendo o textinho que praticou a semana toda e os colegas em um nível de companheirismo demonstraram toda a alegria pelo sucesso dele com palmas e abraços, definitivamente quando uma criança que já perdeu a esperança e se acha “burro” demais para aprender, conquista um passo tão importante para sua aprendizagem, é um motivo de festa no nosso coração.

Como forma de incentiva-lo, eu, juntamente com a família, entramos em um acordo para uma recompensa a cada passo vencido por Max, assim ele sentiria que todos os esforços, toda a vontade de chorar por estar frustrado estaria sendo reconhecido, não só por mim e pelos colegas do CAESB, como também pela sua família, então cada vez que Max avançava no seu aprendizado, ele e a família combinavam uma recompensa, (um passeio, um cinema em casa com a família, um brinquedo, um livrinho, dentre outras coisas).

Hoje, Max tem 10 anos e está no 4º ano, é o melhor da turma desde o 2º ano, é excelente em matemática, consegue calcular de cabeça todas as

operações, ele é um exemplo de intervenção lúdica realizada pelo CAESB, adora ler livros e contar histórias para seu irmão e colegas, ama ser meu assistente, e o vejo repetindo meu jeito e minhas formas de ensino com os colegas menores, escuto ele ensinando as crianças do G5 e usando os bordões que criei para ele, por ele. “Precisamos fazer as coisas com calma e paciência, por que cada um tem seu tempo, não adianta correr para acompanhar o colega. Siga seu tempo! ”.

Sempre trabalhamos com metodologias que de fato permitissem que a criança desenvolvesse sua autonomia, através da criação e do diálogo, uma vez que, nosso objetivo como professores é formar cidadãos críticos e questionadores. Por isso, defendo que o conhecimento é construído pelos alunos através de processos que os desafiem. Não concordo com métodos que levam a criança a fazer cópias, memorizar e reproduzir saberes. Além disso, um dos grandes problemas encontrados na metodologia tradicional de ensino, é a falta de interação entre sujeito e o objeto do conhecimento, bem como, a falta de diálogo entre professor e aluno, pois muitas vezes o assunto exposto não faz dimensão com a realidade das crianças, como consequência, cria-se uma distância no ensino do professor e na aprendizagem do aluno.

Portanto, essa reflexão contribuiu para a constatação de que os recursos lúdicos utilizados a partir de estratégias e objetivos, favorecem a aprendizagem dos alunos, como pudemos perceber através do desenvolvimento de Max. As brincadeiras e jogos estimulam a imaginação e a criatividade das crianças, facilitando a cooperação e interesse sobre aquilo que o professor propõe no contexto da sala de aula. As potencialidades da criança devem ser muito bem trabalhadas para que, futuramente, sejam pessoas críticas e atuantes na sociedade.

## **ANÁLISES E DISCUSSÕES DOS DADOS**

Para a análise e interpretação dos dados consideramos as descrições teóricas, seus significados e discussões trazidas pelos autores, bem como o estudo de caso que abordou as experiências vivenciadas por Max que apresentava dificuldades de aprendizagem. Em ambas as metodologias aplicada para o levantamento dos dados, foi possível perceber que as atividades lúdicas têm uma participação extremamente importante no aprendizado das crianças, porque além de promoverem o conhecimento tem como uma das principais características, a diversão, que por sua vez, possibilita o desenvolvimento dos alunos.

Através do lúdico a criança se prepara para a vida, descobrindo o ambiente em que vive, enriquecendo seu repertório. Como observado na revisão da literatura, os autores demonstram muita preocupação referente a atuação do professor frente a ludicidade nas escolas. Os teóricos expuseram que o professor tem um papel importante e indispensável na sala de aula, por isso, precisam promover atividades que propicie o desempenho das crianças, pois, é necessário fazer com que os alunos explorem e conheçam o mundo ao seu redor. O lúdico vai muito além de momentos divertidos ou “passatempo”, são momentos de descobertas e construção do conhecimento.

Para Moreira (2018), o lúdico é, portanto, parte fundamental na aprendizagem, pois esse momento possibilita que as crianças exercitem todos os seus direitos, estabelecendo contato com os campos de experiências como protagonistas do seu desenvolvimento. Por isso, é fundamental que seja trabalhado o lúdico na infância pois, quando a criança está brincando, desenvolve seus aspectos social, pessoal e cultural.

Ademais, verificamos que todos os objetivos propostos na pesquisa foram contemplados pelos autores, embora tenhamos sentido falta de discussões voltadas para a formação no curso de pedagogia. Na revisão da literatura os autores discutem a importância da formação para favorecer o desenvolvimento das crianças na escola, mas não trazem discussões que abordem o curso de forma mais específica. De acordo com o que foi analisado nos resultados, o educador é um importante mediador do ensino dos educandos, e deve estar atento ao interesse de aprender das crianças, buscando formas inovadoras que enriqueçam o conhecimento dos alunos, causando neles o desejo insaciável de aprender mais, e de forma lúdica.

Foi observado, que muitos professores sabem e defendem a importância da ludicidade, porém, existe aqueles, que não se atualizam para trabalhar o que é novo dentro da sala de aula, com isso, não é somente o aluno que deixa de aprender algo novo, mas o professor também, já que, o educador que busca conhecimento, novo e dinâmico, ele também ganha, desta forma, aprende diferentes maneiras de ensinar, e o aluno aprende melhor, as crianças despertam mais interesse, as aulas fluem e ficam mais leves.

No estudo de caso observamos que em poucos meses, Max já escrevia de forma gramaticalmente correta, mas tinha muita dificuldade de compreensão das palavras na leitura, e que aos poucos foi desenvolvendo essa habilidade. As atividades lúdicas facilitaram e favoreceram adiantaram de forma significativa, seu aprendizado, pois, as propostas sempre tinham um objetivo para ser alcançado, ajudando no desenvolvimento de Max, já que, eram construídas com o propósito de suprir as suas dificuldades.

Percebemos que mesmo com o desânimo, por fazer parte de uma turma onde, os colegas eram mais avançados, as práticas lúdicas permitiram que ele se desenvolvesse de uma forma significativa. Pois, teve suas potencialidades estimuladas e enriquecidas. Foi um processo gradativo, mas com bons resultados, o gosto pelo aprendizado o cativou. Por isso, compreendemos que cabe ao professor, enquanto mediador dos processos de aprendizagem, aplicar metodologias com intencionalidade, e favorecer o acolhimento da diversidade na sala de aula, assim, ampliando a aprendizagem, através de brinquedos, brincadeiras, jogos e músicas, para além do currículo escolar. E então, formar

crianças com um olhar consciente de mundo, aprimorados, com habilidades sócio emocionais, ajudando-os a se expressarem por meio de várias linguagens.

Alvarenga e Paini (2021), reafirmam que a ludicidade contribui para o desenvolvimento pessoal da criança, como já dito anteriormente, as brincadeiras e jogos fazem parte da vida do ser humano desde a infância, e quando há estímulos por meio do lúdico nas salas de referências as vivências tornam-se prazerosas.

As atividades lúdicas além de estimular o aprendizado de Max, também permitiram que sua autoestima fosse trabalhada, cada prática realizada foi pensada na construção do seu desenvolvimento de forma global. Dessa maneira, acreditamos que, as práticas lúdicas são essenciais, pois extrapolam a simples diversão, visto que a criança desenvolve a motricidade, a criatividade, a socialização, percebe o outro, trabalha e exterioriza suas emoções, sentimentos e internaliza valores, pois é no brincar, que a criança constrói conceitos, cria situações imaginárias, experiência, desenvolve capacidades motoras, artísticas, criativas, cognitivas e sociais.

Nessa perspectiva, o professor deverá desempenhar um papel atuante no trabalho como mediador, preparando atividades que estejam de acordo com o desenvolvimento da criança e que ao mesmo tempo seja do interesse dela e a desafie, instigando sua curiosidade, estimulando dessa forma, seu senso crítico.

Assim sendo, consideramos que o professor ao fazer as atividades planejadas, deva estabelecer objetivos para que consiga trabalhar a partir das habilidades que precisam ser desenvolvidas pelas crianças. Ademais, foi possível verificar que tanto na revisão da literatura, bem como, no estudo de caso, que o lúdico é uma das formas mais ricas e vantajosas para envolver as crianças nas atividades escolares, porque a brincadeira é inerente à própria criança. O lúdico deve dar ao educador a oportunidade de compreender os significados e a importância das brincadeiras para a formação da criança. Todas as atividades em que as crianças necessitam de atenção e concentração ao participarem como jogos e brincadeiras possibilita o amadurecimento, desenvolvimento e autonomia.

Ademais, as experiências até o momento vivenciadas e investigadas mostram que o lúdico facilita de forma significativa e prazerosa o desenvolvimento das crianças, e isso ocorre durante as interações no momento das brincadeiras. Estas atividades, oferecem as crianças momentos de felicidade, oportunizam a formação da identidade bem como a diversão, pois, está a serviço da aprendizagem.

Portanto, percebemos que todos os autores apresentados nos resultados, bem como, o estudo de caso, mostram a importância da ludicidade para o desenvolvimento e aprendizado da criança. O lúdico é uma ferramenta que deve fazer parte da metodologia educacional adotada pelos professores, visto que, propicia para as crianças atividades mais prazerosas, concretas e significativas, resultando em um ensino de qualidade.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Diante dos questionamentos levantados em torno da importância da ludicidade para a aprendizagem das crianças de 4 a 7 anos do CAESB, compreendemos que as práticas por meio de ferramentas lúdicas promovem a aquisição do conhecimento de forma mais eficaz e principalmente prazerosa.

Para entender melhor o trabalho, foi necessário realizarmos além da revisão da literatura, um estudo de caso, de uma experiência vivenciada no CAESB, o que possibilitou um entendimento mais eficaz do objeto em estudo. Através dessa investigação verificamos que as práticas lúdicas são um fator primordial para a formação da criança, pois, foi visível o quanto as práticas desenvolvidas com Max ajudaram no seu desenvolvimento e conhecimento.

O intuito do trabalho era alcançar os objetivos previamente definidos na pesquisa, como: A relação entre pedagogia e a ludicidade; conhecer como a ludicidade é utilizada no trabalho com as crianças, e entender o lúdico como mediação pedagógica no processo de ensino-aprendizagem no contexto pesquisado. Foi observado que as pesquisas estudadas na revisão da literatura, bem como o estudo de caso, contemplaram os objetivos pretendidos os autores mostraram que o lúdico auxilia na construção do conhecimento, mas é importante e necessário que o professor faça a mediação e planeje sua atividade estabelecendo o objetivo que pretende alcançar, dessa forma promovendo a interação social e o desenvolvimento intelectual das crianças.

Considera-se que o processo de ensino-aprendizagem com a presença de atividades lúdicas para os alunos, tem sido importante para que ocorra o desenvolvimento efetivo da criança principalmente nos primeiros anos de seu contato com o universo escolar. Ou seja, o ensino de qualidade, as

metodologias desenvolvidas em sala de aulas estão relacionadas com a formação docente, embora as pesquisas não apresentassem discussões profundas e específicas em relação ao curso de Pedagogia, enfatizam a importância da formação do professor para desenvolvimento da criança.

Contudo, é preciso proporcionar a criança um ambiente descontraído para estimular o interesse, a criatividade e a interação dos alunos favorecendo assim um aprendizado de qualidade, visto que, o espaço físico está diretamente ligado ao ambiente em que a criança vive, assim é indispensável para aprendizagem, pois através dele é possível estabelecer relações de aprendizagem que se tornam significativas.

Ademais, acreditamos que esse trabalho contribuirá para o alargamento de discussões acerca da importância do lúdico e da utilização de metodologias lúdicas na educação das crianças para que desenvolvam a imaginação, criatividade, desenvolvimento motor, interação social no processo de ensino-aprendizagem.

Por conseguinte, como futura pedagoga, percebo a importância de realizar pesquisas científicas, uma vez que, estas permitem que encontremos respostas para os problemas da realidade bem como da área educacional, assim melhorando nossa atuação e contribuindo para uma formação consciente e crítica.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica, Técnicas e Jogos Pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995. BETTELHEIM, Bruno. Uma vida para seu filho. Rio de Janeiro: Campus, 1988.

ALVARENGA, Maria, PAINI, Leonor. **A contribuição da ludicidade na Educação infantil**. (Pós-graduação), São Paulo. V.20, N.1 pag.253-267. 2021.

ANTUNES, C. **Jogos a estimulação das múltiplas Inteligências**. Petrópolis. Rio de Janeiro. 1998.

ARAÚJO, Vânia Carvalho de. **O jogo no contexto da educação psicomotora** São Paulo: Cortez 1992

BAUER, Martin W.; GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto: imagem e som: um manual prático**. Gareschi, P. A. (trad.), 7a edição, Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

BECKER, Howard S. **Métodos de Pesquisa em Ciências Sociais**. 4a Edição, São Paulo: Editora HUCITEC, 1999.

BELL, Judith. **Doing your research project: a guide for the first-time researchers in education and social science**. 2.reimp. Milton Keynes, England: Open University Press, 1989. 145p.

BLOCH, Marc. **Apologia da história ou o ofício do historiador**. Rio de Janeiro: JORGE Zahar, 2001.

BONDIOLI, Anna. **O tempo no cotidiano infantil – perspectiva de pesquisa e estudo de casos**. São Paulo: Cortez, 2004.

BORBA, Ângela Mayer. (2006), **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In BRASIL. Ministério da Educação. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, nº. 9.394, de 20 de dez. 1996.

BRASIL. **Ministério da Educação e do Desporto**. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

BRASIL, **Ministério da Educação e do Desporto**. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do adolescente**: Lei n. 8.069, de 1990, e legislação correlatada – 13. ed. Brasília: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2015.

BRASIL. **Ministério da Educação e do Desporto**. Secretaria de Educação Fundamental.

CARNEIRO, Maria Ângela Barbato. **Aprendendo através da brincadeira**. Andes, Revista da Associação Nacional de Educação, ano 13, nº 21, Cortez Editores, 1995.

CARVALHO, A.M.C. ET al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. Vol. 1 e 2. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

CORRÊA, Leidniz Soares; BENTO, Raquel Matos de Lima. **A importância do lúdico para a aprendizagem na educação infantil** [s/d]. Disponível em: [http://unijipa.edu.br/media/files/54/54\\_218.pdf](http://unijipa.edu.br/media/files/54/54_218.pdf) acesso em 30 de janeiro 2023.

CERVO, Amado, BERVIAN, Pedro. **Metodologia científica**. 5 ed. São Paulo: Cortez, 2002.

FREIRE, J.B. **Educação de Corpo Inteiro: Teoria e Prática da Educação Física**. São Paulo: Scipione, 1991.

FRIEDMANN, Adriana et al. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. São Paulo: Scritta, 1992.

\_\_\_\_\_ **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infan Ntil.** São Paulo: Moderna, 1996.

FELTCHER, Carla Denise Ott; FERREIRA, André Luis Andrejew; FOLMER, Vanderlei. **DA pesquisa-ação à pesquisa participante:** discussões a partir de uma investigação desenvolvida no facebook. *Experiências em Ensino de Ciências*, v12, n7, 2017.

FONTES, Daiane; **A aprendizagem na educação infantil.** Graduação em pedagogia). 46, pag. Cascavel, 2020.

FONSECA, Silvani, **O lúdico como estratégia de Aprendizagem na educação infantil.** (Graduação em Pedagogia). 39 pag. Pará. 2023.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GARCIA, Eduardo. **Manual de sistematização e normalização de documentos técnicos.** São Paulo: Atlas, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996.

LEAL, Florência de Lima. **A importância do lúdico na educação infantil.** 2011.42 fls. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura Plena em Pedagogia). Universidade Federal do Piauí, Picos (PI), 2011.

LISBOA. Monalisa. **A importância do lúdico na aprendizagem, com auxílio dos jogos.** [s/d], Disponível em: <http://brinquedoteca.net.br/?p=1818> acesso em 30 de janeiro 2023.

LIMA, Marilene. **Brincando na sala de aula.** *Revista do professor*, Porto Alegre, v. 20, n. 78, p. 5-7, abr./jun. 2004.

LUCKESI, Cipriano Carlos. (org) **Educação e Ludicidade.** Salvador UFBA/FACED, 2000.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa Social**. Teoria, método e criatividade. 18 ed., Petrópolis: Vozes, 2001.

MINAYO, Maria Cecília de Souza; Deslandes, Sueli Ferreira. (org). Caminhos do pensamento: epistemologia e método. Rio de Janeiro: Editora FIOCRUZ, 2002, p. 195-223p.

MINAYO, M. C. de S. (Org.). **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. 14ª ed. Rio de Janeiro: Hucitec, 2014. 408 p.

POLIT, D. F.; BECK, C. T.; HUNGLER, B. P. Fundamentos de pesquisa em enfermagem: métodos, avaliação e utilização. Trad. De Ana Thorell. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2004. SANTOS.

MOREIRA, Vanessa. **O lúdico no processo ensino- Aprendizagem: Reflexões a partir de uma pesquisa realizada em uma instituição Pública do Município de Chapecó**. (Graduação em Pedagogia). Pág.45; Santa Catarina, 2018

NALLIN, Claudia Góes Franco. **Memorial de Formação: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. Campinas, SP: 2005.

RIBEIRO, Paula Simon. **Jogos e brinquedos tradicionais**. In: SANTOS. Santa Marli Pires dos. Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. 7ª Edição. Petrópolis, RJ:Vozes, 2002.

RIZZO, Gilda. **Creche, organização, montagem e funcionamento**. 3ª Edição. Rio de Janeiro, RJ: Francisco Alves, 1991.

RUIZ, João Álvaro, **Metodologia científica**: Guia para eficiência nos estudos. 4ed. Atlas. São Paulo: 1996.

SANTOS, V. L. B. **Promovendo o desenvolvimento do faz-de-conta na educação infantil**. In: CRAIDY, C. e KAERCHER, G. E. (orgs.) Educação infantil pra que te quero? Porto Alegre, RS: Artmed, 2001. p. 89 -100. SILVA, R.C. Brinquedo. In: GOMES, C. L. (org) Dicionário crítico do lazer. Belo Horizonte, MG: Autêntica, 2004. p. 25 – 29.

SANTIN, Silvino. **Educação física: da opressão do rendimento à alegria do lúdico**. Porto Alegre: ed. EST/ESEF – UFRGS, 1994.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca – o lúdico em diferentes contextos**; São Paulo: ed. Vozes; 4a edição, 1999.

SAVIO, Donatella, **Dimensão Lúdica na Creche**, In: LATERMANL, Ilana, SCHLINDWEIN, Maria Luciene, Criança e o Brincar nos tempos e Espaços da Escola, Peters, (org.). Florianópolis: 2017.

SILVA, Natália Zanatta da. **A importância do lúdico na Educação Infantil**. 2014. 33 fls. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

SNYDERS, Georges. **Pedagogia progressista**. Coimbra: Almedina, 1984.

VIANA, Aline. **A importância do lúdico na Educação infantil**. (Graduação em ciências Humanas. Pag. 59. São Matheus.

VIAL, Jean. **Jogo e Educação: As Ludoteca**. Editora: P.U.F, Paris, 1981.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **Imaginação e criatividade na infância**. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

WAJSKOP, Gisela. **O brinquedo como objeto cultural**. Revista Pátio Educação Infantil, Porto Alegre – RS, Ano V, n. 15, p. 39-41 - nov. 2007/ fev. 2008.

WAMSER, Angelita de Cássia F. **Reaproveitamento de materiais na construção de brinquedos pedagógicos**. Revista do Professor, Rio Pardo, RS: CPOEC. Ano XXI, nº. 84. p11.out. /Dez 2005

WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar e a realidade**. Rio de janeiro: Imago, 1975.

## ANEXOS



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECÔNCAVO DA BAHIA  
Centro de Formação de Professores  
Núcleo de Gestão de Pesquisa

---

### TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE NOME, IMAGEM E DEPOIMENTOS

Eu **KEILA FRANCIELE DA SILVA SANTOS**, CPF 066.438.985-60, RG 2032011247, depois de conhecer e entender os objetivos, procedimentos metodológicos, riscos e benefícios da pesquisa, bem como de estar ciente da necessidade do uso do nome e imagem do meu filho e/ou depoimento, especificados no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), AUTORIZO, através do presente termo, a pesquisadora/autora **MYKELLY KAROLYNE BRANDÃO DA SILVA SANTOS**, do trabalho de conclusão de curso intitulado "A Importância da Ludicidade Para Aprendizagem das Crianças de 4 a 7 anos do CAESB" a realizar as fotos que se façam necessárias e/ou a colher o depoimento do meu filho, sem quaisquer ônus financeiros a nenhuma das partes.

Ao mesmo tempo, libero a utilização destas fotos (seus respectivos negativos) e/ou depoimentos para fins científicos e de estudos (livros, artigos, monografia e slides), em favor da pesquisadora da pesquisa, acima especificados, obedecendo ao que está previsto nas Leis que resguardam os direitos das crianças e adolescentes (Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA, Lei N.º 8.069/ 1990).

Amargosa/BA, 17 de outubro de 2023.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Keila', is written over a horizontal line.

Assinatura do Responsável

A handwritten signature in blue ink, reading 'Mykelly Karolyne Brandão da Santos', is written over a horizontal line.

Assinatura do(a) Autor(a) do Projeto

**TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE NOME, IMAGEM E DEPOIMENTOS**

Eu **A. M. SANTOS MENEZES**, AUTORIZO, através do presente termo, a pesquisadora/autora **MYKELLY KAROLYNE BRANDÃO DA SILVA SANTOS**, do trabalho de conclusão de curso intitulado "A Importância da Ludicidade Para Aprendizagem das Crianças de 4 a 7 anos do CAESB" a utilizar fotos e meu nome no trabalho descrito acima.

Amargosa/BA, 17 de outubro de 2023.

*A. M. Santos, Menezes*

Participante da Monografia

*Mykelly Karolyne Brandão da Santos.*

Assinatura do(a) Autor(a) do Projeto







