



QUALIS
A2

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL: PERSPECTIVAS A
PARTIR DE UMA ESCOLA DE ALMENARA/MG¹**

**THE IMPORTANCE OF PLAYFULNESS IN THE TEACHING-LEARNING
PROCESS IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION: PERSPECTIVES FROM
A SCHOOL IN ALMENARA/MG**

Rosilene Souza PINTO

Universidade Estadual de Montes Claros (UNIMONTES)

E-mail: rosilenesouza988131617@gmail.com

ORCID: <http://orcid.org/0009-0007-5079-0230>

Silvanis dos Reis Borges PEREIRA

Universidade Estadual de Montes Claros (UNIMONTES)

E-mail: silvanisborges1971@gmail.com

ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-4580-5681>

RESUMO

Compreende-se o lúdico uma ferramenta fundamental para o desenvolvimento das crianças na Educação Infantil, pois promove habilidades emocionais, motoras e cognitivas. Dessa maneira, entende-se que atividades lúdicas, quando aplicadas com intencionalidade, possibilitam que as crianças aprendam de maneira interativa e divertida. Nesse contexto, a relevância dessa pesquisa reside na defesa de que o uso diário de atividades lúdicas contribui para desenvolvimento integral da criança na Educação Infantil. Esta pesquisa interrogou: como garantir que as atividades lúdicas sejam utilizadas de forma intencional, sistemática e significativa no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil, da escola municipal de Almenara/MG? O objetivo geral do trabalho refletir sobre a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil a partir de uma escola municipal de Almenara/MG. Seguindo dos objetivos específicos que são: proporcionar ao leitor uma revisão teórica sobre a importância do lúdico para a relação de ensino-aprendizagem na educação infantil; compreender o papel do lúdico na educação infantil; investigar possíveis entraves na aplicação de brincadeiras pedagógicas no contexto específico de Almenara MG. O procedimento metodológico adotado nessa pesquisa foi de cunho bibliográfico, de abordagem qualitativa, com pesquisa de campo cuja coleta de dados foi por meio de questionário aplicado ao corpo docente

¹ COMO CITAR: (ABNT): PINTO, R. S.; PEREIRA, S. R. B. A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem na Educação Infantil: Perspectivas a Partir de uma Escola de Almenara/MG. **JNT Facit Business and Technology Journal**. Qualis A2. ISSN: 2526-4281, Mês de Fevereiro de 2026 - Ed. 71. VOL. 01. Págs. 357-384. Disponível: <http://revistas.faculdefacit.edu.br>. Acesso em: __/__/__.

da escola. Essa pesquisa incluiu uma revisão de literatura sobre os temas envolvidos, fundamentada em autores como dentre eles: Piaget (1971) Kishimoto (2000) Winnicott (1975) Froebel (1912) Vygotsky (1988). Os resultados demonstram que as professoras fazem o uso da ludicidade no dia a dia, valorizam as brincadeiras como ferramenta de desenvolvimento e reconhecem a importância do lúdico no processo de ensino- aprendizagem na Educação Infantil.

Palavras-chave: Educação Infantil. Brincar. Ludicidade.

ABSTRACT

It is understood that play is a fundamental tool for the development of children in early childhood education, as it promotes emotional, motor, and cognitive skills. In this way, it is understood that playful activities, when applied intentionally, allow children to learn in an interactive and enjoyable manner. In this context, the relevance of this research lies in advocating that the daily use of playful activities contributes to the overall development of the child in Early Childhood Education. This research asked: how can it be ensured that playful activities are used in an intentional, systematic, and meaningful way in the teaching-learning process in Early Childhood Education at the municipal school of Almenara/MG? The general objective of the study is to reflect on the importance of play in the teachinglearning process in early childhood education at a municipal school in Almenara/MG. The specific objectives are: to provide the reader with a theoretical review about the importance of playfulness for the teaching-learning relationship in early childhood education; understanding the role of playfulness in early childhood education; investigating possible obstacles in the application of educational games in the specific context of Almenara, MG. The methodological procedure adopted in this research was bibliographic in nature, with a qualitative approach, and included field research, with data collected through a questionnaire applied to the school's teaching staff. This research included a literature review on the topics involved, based on authors such as Piaget (1971), Kishimoto (2000), Winnicott (1975), Froebel (1912), and Vygotsky (1988). The results show that the teachers make use of playfulness in their daily activities, value games as a development tool, and recognize the importance of playfulness in the teaching-learning process in Early Childhood Education.

Keywords: Early childhood education. Play. Playfulness.

INTRODUÇÃO

As brincadeiras têm um papel de destaque no desenvolvimento da aprendizagem na educação, sobretudo nos anos iniciais, pois são vistas como uma ferramenta essencial para o desenvolvimento das crianças nas áreas cognitivas, sociais, emocionais e motoras. Por meio do lúdico, as crianças experimentam o mundo ao seu redor, aprendem a resolver problemas, desenvolvem sua criatividade e constroem vínculos sociais. Piaget (1977) defendia que o brincar é essencial para o desenvolvimento infantil, pois auxilia a criança a assimilar novas experiências e a se adaptar ao mundo. Além disso, o brincar oferece à criança muitas oportunidades de explorar novas experiências, exercitar a linguagem, fortalecer a autonomia e ampliar a capacidade de interação com o outro, favorecendo o desenvolvimento de novas habilidades.

Na Educação Infantil, a brincadeira não é apenas um momento de diversão, mas uma estratégia pedagógica eficaz que promove o aprendizado de forma natural e prazerosa, respeitando o tempo e as necessidades de cada criança. Reforça a BNCC (Brasil, 2017) que a brincadeira e a interação se constituem como eixos norteadores dessa etapa, pois permitem à criança explorar o mundo, expressar emoções, desenvolver sua autonomia e estabelecer vínculos sociais. Por meio das atividades lúdicas, a criança é estimulada a aprender de maneira ativa, o que facilita a construção de conhecimento e o seu desenvolvimento integral.

Amplia essa concepção Kishimoto (2000) ao afirmar que o principal objetivo do lúdico é oferecer à criança um substituto dos objetivos reais, para que possa manipulá-los. A criança expressa no brinquedo o mundo real, com seus valores, modos de pensar e agir, assim, o brincar tem um papel muito importante, aproximar a fantasia infantil com a realidade social de onde a criança está inserida.

As brincadeiras são cruciais para o desenvolvimento infantil, porque trabalha múltiplos estímulos. Nesse sentido Vygotsky (1984, p. 21) diz que “[...] O brincar gera um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade”.

Este trabalho objetiva proporcionar ao leitor uma revisão teórica sobre a importância do lúdico para a relação de ensino- aprendizagem na educação infantil. O desenvolvimento do corpo do texto se deu a partir de trabalho de campo feito na escola municipal Edna Costa, localizada em Almenara MG e de análises bibliográficas de um rico aporte teórico, composto por diferentes autores que corroboram para a

sustação da peça, dentre eles: Piaget (1971) Kishimoto (2000) Winnicott (1975) Froebel (1912) Vygotsky (1988). Para Gil (2002, p. 61), as fontes bibliográficas compreendem livros de leitura corrente, “obras de referência, teses e dissertações, periódicos científicos, anais de encontros científicos e periódicos de indexação e resumo”.

Esta pesquisa interrogou: como garantir que as atividades lúdicas sejam utilizadas de forma intencional, sistemática e significativa no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil, da escola municipal de Almenara/MG? O objetivo geral do trabalho refletir sobre a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil a partir de uma escola municipal de Almenara/MG. Seguindo dos objetivos específicos que são: proporcionar ao leitor uma revisão teórica sobre a importância do lúdico para a relação de ensino-aprendizagem na educação infantil; compreender o papel do lúdico na educação infantil; investigar possíveis entraves na aplicação de brincadeiras pedagógicas no contexto específico de Almenara MG.

A pesquisa justifica-se pela necessidade de investigar como as brincadeiras pedagógicas estão sendo utilizadas por professores da educação infantil em uma escola pública de Almenara, uma vez que, em muitos contextos educacionais, o brincar é frequentemente subvalorizado ou limitado a momentos de lazer, sem a devida integração com os objetivos pedagógicos. De acordo com Froebel (1826), a educação deve se basear na atividade livre da criança, onde o brincar se torna um meio essencial para a expressão e o aprendizado. Piaget (1976) também reconhece a brincadeira como uma atividade importante de grande relevância no desenvolvimento cognitivo, uma vez que por meio dela as crianças constroem conhecimento e fazem descobertas sobre o mundo que as cerca e sobre si mesmas.

Nesse sentido, a pesquisa busca entender se há lacunas no conhecimento sobre a aplicação de brincadeiras pedagógicas no contexto específico de Almenara MG, um município que, como muitos outros no Brasil, enfrenta desafios relacionados ao acesso e à qualidade da educação pública. A análise das práticas educativas dos professores dessa localidade é fundamental, pois possibilita entender como o brincar é integrado ao processo de ensino aprendizagem e quais tipos de brincadeiras são mais utilizadas no contexto da escola.

Além disso, a pesquisa visa observar o entendimento sobre os diferentes tipos de brincadeiras que são adotados na escola pública de Almenara, buscando identificar aquelas que contribuem efetivamente para o desenvolvimento das habilidades motoras, cognitivas, sociais e emocionais das crianças. A brincadeira não deve ser

vista como um simples momento recreativo, mas como um elemento efetivo nas práticas diárias. Dessa forma, pretende-se com essa pesquisa analisar se os professores de tal escola reconhecem o brincar como uma ferramenta de ensino eficaz e se há planejamento e intencionalidade na utilização das brincadeiras aplicadas.

Por fim, a relevância desta pesquisa está na contribuição que ela pode oferecer para a reflexão sobre práticas pedagógicas mais eficazes, que integrem as brincadeiras ao fazer pedagógico e ao cotidiano escolar, promovendo um ambiente mais atrativo, inclusivo e que favoreça o desenvolvimento da criança.

O USO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO - APRENDIZAGEM

As brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento integral das crianças, constituindo uma das formas mais eficazes de aprendizado na educação infantil. Por meio das atividades lúdicas, as crianças exploram o mundo ao seu redor, desenvolvendo habilidades essenciais para o seu crescimento. As brincadeiras contribuem para a construção do entendimento do ambiente, das interações sociais e das emoções, além de promoverem o desenvolvimento das habilidades motoras, cognitivas e de resolução de problemas. As brincadeiras auxiliam na construção do entendimento do ambiente, das interações sociais e das emoções, além de promoverem o desenvolvimento das habilidades motoras e cognitivas. Teóricos renomados, como Friedrich Froebel e Jean Piaget, destacaram a importância do brincar na educação infantil.

Froebel (1826), conhecido como o "pai do jardim de infância", defendia que a educação deve se basear na atividade livre da criança, uma vez que é por meio do brincar que ela se expressa, aprende e estabelece vínculos com o mundo. Piaget (1976) também reforça que o jogo é a atividade mais elevada da infância, onde as crianças constroem conhecimento e exploram suas capacidades. Mais recentemente, estudos como o de Ginsburg (2007) reforçam essas ideias, destacando que o brincar tem um impacto significativo no bem-estar mental e emocional, sendo indispensável para o desenvolvimento saudável das crianças.

Segundo esse autor:

O brincar é uma atividade complexa e multifacetada que contribui para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e físico das crianças. Ele permite que elas explorem o mundo, experimentem diferentes papéis, desenvolvam habilidades de resolução de problemas e expressem sua criatividade (Ginsburg, 2007, p. 17).

As brincadeiras podem ser classificadas em diferentes tipos, com papéis específicos no desenvolvimento infantil. Dentre as mais comuns, estão as brincadeiras livres, as dirigidas, as simbólicas e as de construção. Cada uma favorece uma dimensão do desenvolvimento, permitindo que a criança desenvolva tanto aspectos físicos e motores, quanto habilidades cognitivas, sociais e emocionais. As brincadeiras livres, por exemplo, permitem que a criança explore seu próprio ritmo, favorecendo a autonomia e a criatividade. Já as brincadeiras dirigidas, nas quais o educador orienta a atividade, auxiliam no desenvolvimento de habilidades como cooperação, disciplina e entendimento de regras.

As brincadeiras simbólicas, que envolvem a criação de personagens e situações imaginárias, contribuem para a formação da identidade e para fortalecimento das relações sociais. Por fim, as brincadeiras de construção são fundamentais para o desenvolvimento motor fino e estimulam o raciocínio lógico e a resolução de problemas. Através de tais brincadeiras,

[...] as crianças podem desenvolver suas potencialidades, ficam mais dispostas para aprender, mais interessadas nas linguagens simbólicas, mais capazes de interrogar-se, de fazer perguntas, de organizar-se, de fazer amigos e de fazer uma maior quantidade de interações (Dubovik; Cippitelli, 2018, p. 8).

Com base nesse entendimento, os educadores podem planejar suas práticas, selecionando brincadeiras que atendam aos objetivos pedagógicos de cada fase do desenvolvimento, contribuindo assim para uma educação infantil mais rica e diversificada.

Ludicidade na Educação Infantil de acordo com a BNCC

As brincadeiras desempenham um papel fulcral no desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil, sendo ferramentas essenciais para a aprendizagem e o crescimento emocional. Segundo Froebel (1826), a ludicidade oferece à criança uma oportunidade única de expressar seus sentimentos e percepções sobre o mundo, sendo o brincar um meio indispensável para o desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo. Ele defendia que a educação deveria ser fundamentada na atividade livre da criança, uma vez que é por meio do brincar que ela constrói conhecimentos sobre seu ambiente e estabelece vínculos afetivos (Froebel, 1826).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham estabelecidos seus direitos de aquisição e

amadurecimento. Segundo a BNCC, é na primeira etapa da Educação Básica, a Educação Infantil que, tendo como eixos brincadeiras e interações, as crianças devem ser asseguradas dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento (Brasil, 2018). Trata-se de seis direitos fundamentais: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se. Percebe-se, portanto, que o documento traz o “brincar” expressamente como um direito inviolável da criança, reforçando a importância da ludicidade para a aprendizagem e desenvolvimento infantil.

A BNCC ainda reforça que o brincar deve ser:

De diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (Brasil, 2018, p. 40).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) considera a ludicidade fundamental para o desenvolvimento e o aprendizado das crianças. A BNCC destaca que o brincar é uma prática inerente à infância e que deve ser observado pelos educadores como parte do processo de avaliação. Conforme a BNCC, por meio do brincar que criança vai “[...] ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais” (Brasil, 2018, p. 38).

Nesse mesmo sentido, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI), em seu Artigo 9º, estabelecem que os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa etapa são as interações e a brincadeira, experiências que possibilitam as crianças construírem e se apropriarem de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, favorecendo aprendizagens, desenvolvimento e socialização.

As DCNEI definem a criança como um “sujeito histórico e de direitos”, capaz de construir sentidos sobre a sociedade e a natureza, contribuindo, assim, para a produção cultural.

De forma tais diretrizes conceitua com criança como:

Sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (Brasil, 2010, p. 24).

Piaget (1976) também reforça a importância do brincar, destacando que ele está intimamente relacionado ao desenvolvimento cognitivo infantil. Para o autor, o

jogo é uma atividade essencial em que as crianças exploram, experimentam e descobrem aspectos importantes de si mesmas e das relações com o outro. Ele afirma que o brincar é "a forma mais elevada da atividade infantil", um momento de construção ativa do conhecimento (Piaget, 1976).

Nessa perspectiva, ao reconhecer o brincar como eixo central do desenvolvimento, Piaget valoriza também os jogos na educação infantil e enfatiza a relevância de métodos ativos de aprendizagem. Para ele, oferecer materiais adequados e experiências ricas é fundamental para que a criança possa desenvolver plenamente suas potencialidades.

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (Piaget, 1976, p. 99).

Estudos mais recentes corroboram esses pontos de vista, sublinhando a relevância do brincar para a socialização, o bem-estar emocional e a saúde mental das crianças. Ginsburg (2007) afirma que o brincar contribui significativamente para o desenvolvimento de habilidades motoras, sociais e emocionais, promovendo a criatividade, a autonomia e a resolução de problemas. Além disso, o brincar oferece à criança a oportunidade de vivenciar conflitos e desafios, como seguir regras, cooperar e respeitar limites, aspectos fundamentais para a formação ética e social da criança (Ginsburg, 2007).

O brincar, além de ser uma manifestação espontânea e prazerosa para a criança, é um recurso poderoso para o professor, visto que contribui de maneira significativa para o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e motor do aluno. No entanto, apesar de seu valor pedagógico amplamente reconhecido por teóricos como Friedrich Froebel e Jean Piaget, a utilização da brincadeira como recurso pedagógico nas práticas educativas nem sempre é implementada de forma plena nas instituições de ensino, especialmente nas escolas públicas, que enfrentam desafios diversos relacionados a recursos, formação dos professores e práticas pedagógicas estabelecidas. Kishimoto (2010, p.15) reforça essa "[...] falta de brinquedos adequados para ampliar o repertório das crianças, a falta da participação da professora no brincar ou a falta de estruturação do ambiente com brinquedos e mobiliário adequados".

Kishimoto (2001, p. 67) afirma que “[...] toda experiência resgatada através das brincadeiras contribuirá para o crescimento da criança no seu modo de ver e atuar no mundo”. Dessa maneira, ele destaca que as brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento infantil, posto que as experiências adquiridas por meio do brincar são poderosas ferramentas de percepção que ajustam a forma com que a criança percebe e interage com o mundo. Assim, as brincadeiras permitem que a criança explore, aprenda e se desenvolva de forma lúdica e prazerosa. Esse mesmo estudioso escreveu em 2010 que:

Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia a dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, de solucionar problemas e criar. Ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens (Kishimoto, 2010, p. 1).

Pesquisas mais recentes indicam que a prática de brincadeiras em ambientes educacionais impacta diretamente a promoção de uma aprendizagem mais significativa e o fortalecimento das relações sociais. Integrar o brincar ao currículo pedagógico, conforme ressalta Kishimoto (2019), favorece o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e físico das crianças, além de estimular a criação de um ambiente mais inclusivo e participativo. Essas práticas são fundamentais para uma educação que atenda integralmente às demandas do desenvolvimento infantil e para a promoção do bem-estar global da criança. Nesse sentido, cabe aos educadores planejarem intencionalmente as brincadeiras, reconhecendo o brincar como um direito e uma necessidade essencial ao pleno desenvolvimento infantil.

As Brincadeiras como Estratégia Pedagógica

As brincadeiras também podem ser usadas como estratégias pedagógicas valiosas, permitindo que as crianças aprendam sobre conceitos e fenômenos de maneira lúdica. Esse tipo de metodologia auxilia na introdução de temas complexos, como o clima, a natureza e outros aspectos do mundo físico. De acordo com Vygotsky (1984), o aprendizado ocorre mais efetivamente quando está integrado ao contexto cultural e às experiências da criança.

No brincar, as crianças apropriam-se desses conhecimentos de forma ativa e significativa. Exemplos de estratégias pedagógicas baseadas em brincadeiras incluem jogos de observação e atividades de dramatização. A atividade "detetives do tempo", por exemplo, incentiva as crianças a observarem o clima e os fenômenos

atmosféricos, despertando a curiosidade e o senso de investigação. Ao ar livre, elas podem explorar diferentes tipos de clima, sol, chuva, vento, e registrar suas observações em um mural colaborativo, construindo uma compreensão inicial sobre meteorologia e variações climáticas. Essas atividades, ao mesmo tempo lúdicas e educativas, promovem o engajamento das crianças e o desenvolvimento de competências de observação, de análise e de comunicação, reforçando a importância de uma educação interativa e prazerosa, na qual o aprendizado ocorre de maneira natural e integrada ao cotidiano das crianças. Dessa maneira, é crucial que as instituições de ensino:

[...] incentivem a curiosidade, a exploração, o encantamento, o questionamento, a indagação e o conhecimento das crianças em relação ao mundo físico e social, ao tempo e à natureza; promovam o relacionamento e a interação das crianças com diversificadas manifestações de música, artes plásticas e gráficas, cinema, fotografia, dança, teatro, poesia e literatura (Brasil, 2010, p. 26).

Não obstante, é de suma importância refletir sobre as práticas pedagógicas no ambiente escolar, bem como promover intervenções que evidencie atividades lúdicas, como uma poderosa ferramenta pedagógica essencial para o desenvolvimento da criança na educação infantil. Uma vez que, percebe-se que em muitas escolas infantis, ainda há pouca valorização da ludicidade e em muitos casos, encontra-se educadores que veem no brincar, pura perda de tempo.

Modelos de Brincadeiras para a Educação Infantil

Na Educação Infantil, diferentes modelos de brincadeiras podem ser aplicados, cada um com objetivos pedagógicos específicos. Entre os tipos de brincadeiras, destacam-se as simbólicas, as de construção, os jogos de regras e as atividades motoras. Cada uma dessas modalidades contribui de forma única para o desenvolvimento infantil, promovendo a interação social, o desenvolvimento motor, a cognição e a autonomia. As brincadeiras simbólicas, como o faz de conta e a criação de personagens, favorecem o desenvolvimento da linguagem e das habilidades sociais. Essas atividades permitem que as crianças representem papéis e explorem emoções, promovendo a empatia e a compreensão do ponto de vista do outro (Vygotsky, 1978). Por meio do brincar simbólico, as crianças criam cenários e narrativas, o que também contribui para a ampliação do vocabulário e da criatividade (Gonçalves; Silva, 2019).

Em outro modelo, as brincadeiras de construção, como montar blocos ou criar figuras com massinha, estimulam o desenvolvimento da coordenação motora e do

raciocínio lógico. As atividades de construção permitem à criança planejar, testar e corrigir suas ações, favorecendo a formação de habilidades de resolução de problemas e o desenvolvimento da autonomia. Não obstante disso, Dubovik; Cippitelli (2018) afirmam que:

Imprescindível a necessidade de ampliar as experiências que oferecemos às crianças, proporcionando-lhes uma variedade de contextos e de materiais para realizar jogos de construção que lhes permitam recriar, com alguma intencionalidade, ações vinculadas com o fazer, como projetar, explorar, provar, construir, modelar, desenhar, reconhecer diferentes tipos de materiais, outorgando às crianças um papel protagonista nas criações desses espaços construtivos (Dubovik; Cippitelli, p.10, 2018).

Além disso, os jogos com regras, como esconde-esconde ou pega-pega, ajudam as crianças a entender e respeitar limites, a esperar sua vez e a cooperar com os colegas. Estes jogos promovem a socialização, pois são atividades coletivas que exigem interação e cooperação entre os participantes (Vygotsky, 1978).

Segundo Wallon (1942), essas brincadeiras também desempenham um papel fundamental no desenvolvimento moral das crianças, pois ensinam a lidar com conceitos como justiça, respeito e competição saudável. O respeito pelas regras e a compreensão de turnos são habilidades sociais importantes que são desenvolvidas por meio desse tipo de brincadeira.

Nessa perspectiva, Kishimoto traz o brincar como uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário (Kishimoto, 2010).

Com a diversidade de modelos de brincadeiras, os educadores têm a oportunidade de escolher atividades que atendam aos interesses e necessidades das crianças, promovendo um aprendizado que respeita o desenvolvimento integral de cada uma (Ginsburg, 2007). Assim, a brincadeira não só se configura como um direito da criança, mas também como uma estratégia pedagógica fundamental para o seu desenvolvimento motor, cognitivo, social e emocional.

Dentro do universo infantil, existem diversas brincadeiras que podem contribuir para o aprendizado e desenvolvimento das crianças, nas brincadeiras livres, por exemplo, o professor pode incentivar a criança a jogar com blocos de montar, criar histórias com bonecos ou materiais diversos e explorar a natureza. Nas simbólicas, pode-se trabalhar com jogos de "faz de conta" nos quais objetos e ações ganham significados, permitindo a criança representar situações e papéis sociais, como brincar de médico, professor, mãe, fazer um jogo de cozinha com materiais do cotidiano. Já nas brincadeiras de construção, pode-se usar materiais diversos como

blocos, cubos, jogos com figuras geométricas, legues, materiais recicláveis, ETC, a fim de estimular a criança a construir pontes, casas, bonecos, carros dentro outros objetos do cotidiano.

Para um aproveitamento das aprendizagens que o ato de brincar pode proporcionar, faz-se necessário pensarmos na questão da construção de espaços adequados para desenvolvimento das brincadeiras. Dessa forma, precisa-se preparar espaços que contenham elementos que instiguem a curiosidade e desafiem as crianças a pensar, repensar, construir e reconstruir.

Dubovik e Cippitelli (2018), ao falar do contexto de aprendizagem, destaca importância desses espaços para o desenvolvimento infantil e propõem:

[...] espaços/lugares entremeados com elementos que provocam desafios nas crianças. Entendemos os contextos de aprendizagem como uma maneira rica de construir relações, uma relação que investiga, que faz perguntas, que ativa o pensamento, que faz conexões, que faz conhecer por meio de todos os sentidos, que conecta canais sensíveis, que descobre a alquimia dos materiais, em suma, algumas relações que montam uma trama, um tecido conectivo que é parte vital de toda experiência (Dubovik; Cippitelli, p. 27, 2018).

Dubovik e Cippitelli (2018) demonstram, por meio do fragmento acima, a importância de oferecer às crianças espaços adequados e ricos em estímulos, que as levem a lançar mãos de todos seus instintos para inferir sobre os objetos, experimentar, construir, analisar, questionar, se veem em desafios. É preciso preparar, a medida do possível, ambientes que estimulem a criança a pensar e construir sentido, mesmo que inconscientemente, tornando o instante da brincadeira um rico momento para o desenvolvimento das habilidades, conhecimentos e construção das aprendizagens.

Sugestões de Brinquedos e Brincadeiras para Educação Infantil

Quando se trata de brinquedos e brincadeiras para auxiliar a aprendizagem na educação infantil, as possibilidades são muitas, mas é preciso escolher as que mais se adequam às faixas etárias e aos níveis de desenvolvimento das crianças. Dubovik e Cippitelli (2018), em seus estudos sobre a importância das brincadeiras na educação infantil, trazem ricas sugestões, respeitando de materiais e atividades lúdicas que respeitam idades e contribuem para o desenvolvimento de múltiplas habilidades. Para bebês de (0 a 1 ano e meio) tais estudiosos indicam:

Chocalhos, móveis sonoros, sinos, brinquedos para morder, bolas de 40 cm e menores, blocos macios, livros e imagens coloridos, brinquedos de empilhar, encaixar, espelhos. Objetos com diferentes texturas (mole, rugoso, liso, duro) e coloridos, que fazem som (brinquedos musicais ou que emitem som), de movimento (carros e objetos para empurrar), para encher

e esvaziar. Brinquedos de parque. Brinquedos para bater. Cesto com objetos de materiais naturais, metal e de uso cotidiano. Colcha, rede e colchonete. Bichinhos de pelúcia. Estruturas com blocos de espuma para subir, descer, entrar em túneis (Dubovik; Cippitelli, p. 17, 2018).

Percebe-se que a lista de brinquedos e objetos apresentados nesse trecho são adequados para bebês e crianças pequenas, com foco em estimular os sentidos e promover o desenvolvimento cognitivo e motor (Dubovik; Cippitelli, 2018).

Para as crianças de 1 ano e meio e 3 anos e 11 meses, esses estudiosos sugerem que:

Túneis, caixas e espaços para entrar e esconder-se, brinquedos para empurrar, puxar, bolas, quebra-cabeças simples, brinquedos de bater, livros de história, fantoches e teatro, blocos, encaixes, jogos de memória e de percurso, animais de pelúcia, bonecos/as, massinha e tinturas de dedo. Bonecas/os, brinquedos, mobiliário e acessórios para o faz de conta. Sucata doméstica e industrial e materiais da natureza. Sacolas e latas com objetos diversos de uso cotidiano para exploração. TV, computador, aparelho de som, CD. Triciclos e carrinhos para empurrar e dirigir. Tanques de areia, brinquedos de areia e água, estruturas para trepar, subir, descer, balançar, esconder. Bola, corda, bambolê, papagaio, perna de pau, amarelinha. Materiais de artes e construções. Tecidos diversos. Bandinha rítmica (Dubovik; Cippitelli, p. 17, 2018).

369

Nota-se que a relação de brinquedos e materiais para crianças dessa idade é bastante variada e oferece uma gama de possibilidades para trabalhar as habilidades e aprendizagens que auxiliarão na promoção do desenvolvimento cognitivo, motor e social.

Já em relação as crianças do pré-escolar (4 e 5 anos e meio), tais escritores recomendam:

Boliches, jogos de percurso, memória, quebra-cabeça, dominó, blocos lógicos, loto, jogos de profissões e com outros temas. Materiais de arte, pintura, desenho. CD com músicas, danças. Jogos de construção, brinquedos para faz de conta e acessórios para brincar, teatro e fantoches. Materiais e brinquedos estruturados e não estruturados. Bandinha rítmica. Brinquedos de parque. Tanques de areia e materiais diversos para brincadeiras na água e areia. Sucata doméstica e industrial, materiais da natureza. Papéis, papelão, cartonados, revistas, jornais, gibis, cartazes e folhas de propaganda. Bola, corda, bambolê, pião, papagaio, 5 marias, bilboquê, perna de pau, amarelinha, varetas gigantes. Triciclos, carrinhos, equipamentos de parque. Livros infantis, letras móveis, material dourado, globo, mapas, lupas, balança, peneiras, copinhos e colheres de medida, gravador, TV, máquina fotográfica, aparelho de som, computador, impressora (Dubovik; Cippitelli, p. 17, 2018).

Dubovik e Cippitelli (2018) apresentam, para as crianças do pré-escolar, uma lista abrangente de materiais que pode ser útil para criar um ambiente de brincadeira estimulante e diversificado para crianças. A inclusão de materiais e brinquedos estruturados e não estruturados pode ajudar a promover a criatividade e a exploração.

CARACTERIZAÇÃO, ESTRUTURA E BREVE HISTÓRICO DA ESCOLA MUNICIPAL EDNA COSTA

A instituição iniciou seu funcionamento como creche em 1974 e, somente a partir de 1987, por meio da lei 882/87, foi integrada à Rede Municipal de Educação de Almenara, como Pré-escolar Municipal Edna Costa. Desde a sua fundação funciona no mesmo prédio. A escola oferece modalidade de educação infantil, nas turmas de Maternal II, 1º e 2º períodos, e funciona em dois turnos matutino e vespertino. O número atualizado de alunos matriculados é de 220, sendo 108 do sexo masculino e 112 do sexo feminino.

A Escola Edna Costa está localizada na rua Carlyle Guimaraes Cardoso, 130, no bairro Teresa Cristina em Almenara-MG-CEP: 39900-00, oferece uma infraestrutura acessível e adequada para atender às necessidades de todos os alunos, incluindo aqueles com deficiência ou mobilidade reduzida. As dependências contam com corrimão, guarda-corpos e rampas, banheiros adaptados, um pátio relativamente grande e coberto, uma área ao ar livre para atividades recreativas e sociais, uma biblioteca ampla, sala de leitura, cozinha e refeitório.

Além disso a escola ainda conta com internet banda larga em todas as suas dependências e dispõe equipamentos de auxílio educacional, como brinquedos pedagógicos, caixa de som amplificada, TVs, projetores e materiais destinados ao desenvolvimento de atividades culturais, artística, esportivas e recreativas. Em relação aos profissionais, a Pré-escola Edna Costa conta com 7 pedagogos, 1 bibliotecário e 1 auxiliar, duas cozinheiras, uma nutricionista, 1 supervisor pedagógico e 4 monitores de desenvolvimento infantil, que atuam no apoio aos professores e no acompanhamento de alunos com necessidades específicas.

Com o objetivo de promover o desenvolvimento integral dos alunos, a escola adota uma metodologia de ensino lógico-dedutiva orientada pela perspectiva construtivista. Esse modelo pedagógico busca não apenas transmitir conhecimentos, mas também proporcionar condições para que os estudantes possam relacioná-los e usá-los de forma significativa, preparando-os para enfrentar os desafios do cotidiano na escola e em outros ambientes.

A instituição não conta com um serviço de orientação educacional formal, e as funções dessa natureza são desempenhadas pelo corpo docente, pela direção e pela supervisão. No entanto, a instituição mantém um bom relacionamento com os educandos e suas famílias. Isso é evidenciado pelas reuniões bimestrais de pais e professores, que são fundamentais para a apresentação de resultados, trabalhos

realizados e para estabelecer um diálogo constante entre a escola e as famílias, sempre com o objetivo de promover a melhoria na qualidade do ensino e o desenvolvimento integral das crianças.

Pesquisa de Campo: Procedimentos Metodológicos

A pesquisa de campo é uma ferramenta essencial e agrega valor aos trabalhos acadêmicos, pois serve como alicerce que sustenta toda a escrita, garantindo rigor e fidelidade das informações apresentadas. Em uma descrição técnica, Gil (2002, p. 17) afirma que a pesquisa pode ser definida como um “procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos”. Ainda segundo esse autor, a pesquisa pode ser “[...] requerida quando não se dispõe de informação suficiente para responder ao problema, ou então quando a informação disponível se encontra em tal estado de desordem que não possa ser adequadamente relacionada ao problema”.

Gil (2002) também destaca alguns elementos fundamentais para a realização de uma boa pesquisa de campo. Conforme esse autor o pesquisador deve, em primeiro momento, adquirir conhecimento sobre o assunto a ser investigado, depois, ter curiosidade para levantar bons questionamentos, seriedade e compromisso para garantir que os dados da pesquisa sejam íntegros e fidedignos, exercer autocrítica, refletindo sobre os caminhos que a escrita pode tomar, também possuir sensibilidade social, de modo a reconhecer que está lidando com seres humanos que, assim como nós, são inacabados e falhos.

Diante disso, nota-se que para o bom desenvolvimento de uma pesquisa de campo, o acadêmico/pesquisador deve estar ciente sobre os elementos fundamentais que foram citados acima. Assim, Gil (2002, p.21) assevera que “[...] rigorosamente, um projeto só pode ser definitivamente elaborado quando se tem o problema claramente formulado, os objetivos bem determinados, assim como o plano de coleta e análise dos dados”.

Para Lakatos e Marconi (2003), é de suma importância que antes de começar de fato a pesquisa de campo, o pesquisador faça uma rigorosa análise da teoria que embasará a investigação pretendida. Conforme as autoras, o estudo da literatura pode contribuir para a ampliação do trabalho, sendo uma ferramenta fundamental para a coleta e processamento das informações, além de servir de suporte para os questionamentos que surgirem no decorrer da escrita.

Percebe-se que, para fazer uma pesquisa de campo, é necessário cumprir todo um procedimento metodológico, que envolve escolha e delimitação do tema, a

realização de leituras prévias sobre o assunto, coleta e análise de dados, assim, compreende-se que a pesquisa de campo

[...] não deve ser confundida com a simples coleta de dados (este último corresponde à segunda fase de qualquer pesquisa); é algo mais que isso, pois exige contar com controles adequados e com objetivos preestabelecidos que discriminam suficientemente o que deve ser coletado (Trujillo, 1982 *apud* Lakatos e Marconi 2003, p. 186).

Coleta de Dados por Meio de Questionário

Para colher as informações pertinentes à composição desse trabalho, foi desenvolvido um questionário sobre a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. entregue pessoalmente aos professores da Escola Municipal Edna Costa, que localizada na rua Carlyle Guimaraes Cardoso, 130, no bairro Teresa Cristina em Almenara – MG. A elaboração do questionário constitui uma ótima ferramenta de auxílio para coleta de dados, porque, além de prática, não requer grandes investimentos, sendo, por isso, frequentemente usada em trabalhos de campo.

Importante mencionar que não há, de fato, normas procedimentais quanto à elaboração de um questionário, todavia, Gil (2003) traz algumas sugestões relevantes sobre o que ser considerado na hora de pensar na composição das perguntas. Conforte esse teórico,

[...] as questões devem ser preferencialmente fechadas, mas com alternativas suficientemente exaustivas para abrigar a ampla gama de respostas possíveis; deve m ser incluídas apenas as perguntas relacionadas ao problema proposto; não devem ser incluídas perguntas cujas respostas possam ser obtidas de forma mais precisa por outros procedimentos [...] devem ser evitadas perguntas que penetrem na intimidade das pessoas; as perguntas devem ser formuladas de maneira clara, concreta e precisa; convém evitar as perguntas que provoquem respostas defensivas, estereotipadas ou socialmente indesejáveis, que acabam por encobrir sua real percepção acerca do fato (Gil, 2003, p. 116).

Percebe-se que Gil (2003) traz ricas sugestões sobre como elaborar um bom questionário para ser aplicado em pesquisa de campo. De modo que as ideias desse autor contribuíram bastante para o desenvolvimento deste trabalho acadêmico. Diante disso, apresenta-se as respostas obtidas por meio da aplicação do questionário aos professores da Escola Municipal Edna Costa, para que, em seguida, discuta-se os resultados dessa pesquisa e apresente-se uma reflexão sobre a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil.

Dos sete professores da Escola Municipal Edna Costa, apenas quatro responderam à pesquisa, sendo assim, a demonstração das respostas do questionário

será feita de forma amostral. Essa pesquisa é de natureza qualitativa, ou seja, buscou-se com ela analisar questões relacionadas aos “porquês”, “como” e a qualidade das informações do fenômeno investigado e não fazer um levantamento numérico do fato investigativo. As questões foram elaboradas de forma variada, umas de múltiplas escolhas e outras abertas, de modo a não induzir as respostas dos professores, dando-lhes total liberdade para se posicionarem de acordo suas próprias convicções sobre o tema.

Para garantir o anonimato dos participantes dessa pesquisa, utilizou-se somente a primeira letra do nome de cada professor (a). E, para facilitar a compreensão dos dados levantados, optou-se por colocar (P) para se referir às perguntas e (R) para as respostas, sendo que as questões foram destacadas em negrito. Vejamos a seguir:

(P) Você considera o lúdico um recurso essencial no processo de aprendizagem? Por quê? ”

(R) A professora R respondeu que “sim, porque o lúdico permite trabalhar com intencionalidade, significado e de forma prazerosa, já que a brincadeira é a linguagem da criança”. A professora M afirmou que “sim, porque as crianças aprendem brincando e isso é uma forma delas se sentirem confortáveis”; a professora C disse que “através do lúdico a criança aprende a se relacionar com o mundo e com demais crianças e através das brincadeiras que ela explora, experimenta, expressa os sentimentos e constrói conhecimentos, e a educadora D disse que: “o trabalho com as atividades lúdicas é essencial, porque além trazer muitas aprendizagens, as crianças adoram”.

(P) Com que frequência você utiliza atividades lúdicas em sala de aula? Com as alternativas a) diariamente b) algumas vezes por semana c) raramente e d) nunca.

(R) A educadora C marcou a resposta (a); a D marcou a (b); a M a opção (a), e a professora R marcou a (b) e, ainda, deixou em observação que seria pelo menos umas 4 vezes por semana.

(P) Você adapta as atividades lúdicas para as diferentes faixas etárias? Como?

(R) A docente C respondeu: “sim, quando estou trabalhando com turmas diferentes, o planejamento tem que ser feito de acordo com a turma”. A instrutora D disse que: “fazer essa adaptação é sempre necessário, visto que para cada faixa etária há maneiras diferentes de abordagem”, já a professora R divergiu um pouco das colegas e afirmou que “raramente eu preciso adaptar, pois geralmente leciono para

alunos de 5 anos, mas uma sugestão é o tempo de duração e as regras para crianças menores” e a educadora M escreveu que “sim, trabalhamos atividades adaptadas para as crianças especiais”.

(P) As atividades lúdicas que você propõe estão alinhadas com os objetivos de aprendizagem da BNCC? Explique.

(R) A professora M respondeu que: “sim, porque que temos que elaborar as atividades sempre alinhadas com a BNCC”. A educadora R disse que: sim” eu tenho essa preocupação de propor atividades que estão de acordo com os objetivos da aprendizagem da

BNCC”, mas a professora D divergiu e disse que: “devido à rotina corrida escolar nem sempre é possível consultar a BNCC, no entanto, eu sempre busco atividades que vejo que traz mais resultados”. A professora C respondeu que “sim, porque meu planejamento é alinhado de acordo as normas da BNCC.

(P) Em sua prática, quais são os maiores desafios para implementar atividades lúdicas de forma contínua?

(R) A docente R afirmou que: “muitas vezes a falta de material, mas principalmente o número de alunos sem o monitor”. A professora M respondeu que “a dificuldade em materiais nas escolas”, resposta da C também veio ao encontro a das suas colegas de trabalho, ela disse que: “a falta de material para que eu posso desenvolver um trabalho com mais qualidade com os meus alunos”, já a educadora D disse que; “a falta de material e de tempo”.

(Q) O espaço físico da escola favorece o uso de atividades lúdicas? Justifique.

(R) A pedagoga C disse que: “a escola tem espaços amplo para a gente realizar um trabalho de qualidade e que todas as crianças possam participar”. A educadora D: “o fato da escola ser bem grande favorece em muito no uso de atividades lúdicas, principalmente as feitas ao ar livres, que as crianças adoram”; a professora R diz que “a escola um quintal amplo e uma quadra grande, apesar das salas serem pequenas”, e professora M disse que: “sim, a escola possui duas áreas grandes uma em cimento e outra em areia”.

(P) Você conta com materiais e recursos adequados para promover atividades lúdicas?

(R) A docente M respondeu que “sim, e confeccionamos alguns de materiais recicláveis. Já a R disse que: “na maioria da vezes confecciono o meu próprio material (Jogos pedagógicos) mas a escola também disponíveis alguns” A professora C divergiu das demais e afirmou que: “ não, porque a escola não recebe esses recursos

para que a gente possa realizar essas atividades, mas mesmo assim a gente trabalha com o que temos disponíveis na escola”, e a educadora D mencionou que “sim, na escola podemos contar com alguns materiais, mas em grande parte somos nós professoras que trazemos de casa”

(P) Que tipos de atividades lúdicas você costuma propor?

() Jogos pedagógicos () Contação de histórias () Músicas e cantigas () Brincadeiras livres () Dramatizações () Outras:_____

(R) A professora R marcou todas as alternativas e complementou na opção “Outras”: “Brincadeiras orientadas”. A profissional de educação M marcou as 4 primeiras alternativas, a professora C marcou as 5 primeiras alternativas, e a pedagoga D marcou as 5 primeiras opções.

(P) A equipe gestora da escola valoriza e incentiva o uso do lúdico na prática pedagógica?

(R) A docente C disse que: “sim. Até mesmo porque esse trabalho que a gente realiza com os alunos é de extrema importância para o desenvolvimento deles ao longo da vida”.

A professora D respondeu que “sim, que a gestão incentiva bastante o uso de atividades lúdicas e até cobra muita nesse sentido”, já a educadora M respondeu: “Sempre”, e a professora R que: “sim”.

(P) Em sua opinião, o que poderia ser feito para melhorar o uso do lúdico na Educação Infantil?

(R) A professora D opinou que “Embora o município tenha promovido algumas oficinas a esse respeito, ajudaria bastante se fizéssemos, conjuntamente, alguns cursos sobre melhores abordagens e aplicabilidades das atividades lúdicas”. A educadora M disse que “talvez se diminuíssem mais os tramites burocráticos que roubam o nosso tempo no ambiente escolar, a nossa cabeça ficaria mais leve para pensar nas melhores ideias (risos)” Já a docente R afirmou que antes de qualquer coisa, seria tentar mudar a cabeça dos pais, que muitas vezes questionam se seus filhos só estão vindo à escola para brincar”, e a pedagoga C disse que “eu sigo muitos perfis no Instagram e tic toc sobre essa temática, por isso penso que nós como professores temos que buscar metodologias novas que nos motiva”.

Análise e Resultado da Pesquisa

O brincar é fundamental na educação infantil, pois permite que as crianças se desenvolvam de forma integral. Ao brincar, elas estimulam a cognição, motricidade, afetividade e socialização por meio da interação, imaginação e experimentação.

Kishimoto (2008) destaca que por meio do lúdico, as crianças exploram o mundo, constroem conhecimento, desenvolvem autonomia, aprendem a resolver problemas e a lidar com suas emoções, preparando-se para a vida em sociedade de maneira saudável e eficaz. A mesma autora (1997) reforça a relevância do uso de brinquedos e jogos na relação de ensino-aprendizagem e na construção dos processos interativos sociais. Conforme essa autora:

[...] o uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com cognições, afetivas, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la (Kishimoto, 1997, p. 36).

Nesse fragmento, Kishimoto (1997) argumenta que o brinquedo e as atividades lúdicas educativas vão além do mero entretenimento, funcionando como ferramentas cruciais no aprendizado e no desenvolvimento global infantil. A autora destaca que, na educação infantil, o conhecimento é adquirido de maneira natural e imediata, sendo edificado por meio de interações que abrangem o indivíduo por completo, em seus âmbitos mental, emocional, físico e social. Assim, o brinquedo ganha importância, não só por auxiliar na assimilação de conceitos e aptidões, mas também por conectar a fantasia com o contexto social, expandindo habilidades da criança para entender, vivenciar e modificar o universo que a cerca.

Nesse contexto, percebe-se que as respostas das professoras R, M, D e C sobre a importância do lúdico no processo de aprendizagem encontram respaldo em vários teóricos da educação. Segundo Froebel (1826), pioneiro na educação infantil, o brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento das crianças, pois permite que elas expressem sua criatividade e imaginação. Já Piaget (1967) destaca que o lúdico é essencial para a construção do conhecimento, uma vez que as crianças aprendem ativamente por meio da experimentação e exploração.

A professora R está correta ao afirmar que o lúdico permite trabalhar com intencionalidade e significado de forma prazerosa. Concepção que se alinha com a ideia de que as atividades lúdicas devem ser planejadas de acordo com objetivos pedagógicos específicos, assegurando um ambiente de aprendizado estimulante e prazeroso (Kishimoto, 2008).

A afirmação da professora M de que as crianças aprendem brincando e se sentem confortáveis nesse processo, fundamenta-se na teoria de Piaget (1967), que enfatiza a relevância da aprendizagem ativa e significativa. Além disso, o lúdico proporciona um ambiente seguro para as crianças interagirem entre si e com os

educadores, desenvolvendo habilidades socioemocionais importantes. Contexto em que Vygotsky (1984) acrescenta que o brincar é uma atividade social mediada que possibilita à criança internalizar regras, papéis e significados culturais, impulsionando seu desenvolvimento cognitivo e emocional.

A resposta da professora C também ecoa as ideias desses dois teóricos, pois, ao destacar que as atividades lúdicas possibilitam as crianças entenderem a sua relação com o mundo e com outras crianças, demonstra, na sua prática, a visão de Piaget sobre o aprendizado por meio da exploração e do experimento, e a abordagem de Vygotsky que vê o brincar como algo social e cultural. Desse modo, o que ela observou em sua experiência concreta, na sala de aula, é o que a teoria indica, ou seja, o lúdico é fundamental, é um eixo estruturante do desenvolvimento infantil.

As respostas das professoras C, D, R e M sobre a adaptação de atividades lúdicas para diferentes faixas etárias refletem uma compreensão importante sobre a necessidade de ajustar as práticas pedagógicas às necessidades e características específicas de cada grupo de crianças. A professora C destaca a importância do planejamento de acordo com a turma, o que está alinhado com a ideia de que as crianças têm necessidades e interesses diferentes em cada faixa etária. Essa perspectiva está em sintonia com a teoria de Jean Piaget (1954), que enfatiza a importância de considerar as etapas de desenvolvimento cognitivo das crianças ao planejar atividades educativas.

A professora D também ressalta a necessidade de adaptar as atividades lúdicas para diferentes faixas etárias, reconhecendo que cada grupo tem maneiras diferentes de abordagem, o que vai ao encontro da teoria de Vygotsky (1978), que destaca a importância do contexto social e cultural no desenvolvimento das crianças e a necessidade de adaptar as práticas pedagógicas às necessidades específicas de cada grupo.

A professora R menciona que raramente precisa adaptar as atividades lúdicas, pois leciona predominantemente para alunos de 5 anos, mas reconhece que o tempo de duração e as regras podem ser adaptados para atender as necessidades de crianças mais novas, o que pode ser visto como uma abordagem prática, mas é importante considerar que as necessidades e interesses das crianças podem variar significativamente mesmo dentro de uma mesma faixa etária, o que reforça a relevância do planejamento pedagógico atento às especificidades de cada grupo.

A professora M destaca a importância de adaptar atividades para crianças com necessidades educacionais especiais, o que é fundamental para garantir que todas as crianças tenham acesso a oportunidades de aprendizagem e desenvolvimento, o que

vai na mesma direção da concepção de que a educação inclusiva é essencial para promover a igualdade de oportunidades e o respeito à diversidade (Mantoan, 2015).

As respostas das educadoras R, M, C e D sobre os maiores desafios para implementar atividades lúdicas de forma contínua refletem uma realidade comum em muitas escolas, a falta de recursos materiais e humanos. A ausência de materiais adequados é um obstáculo recorrente mencionado por todas as professoras, constituindo uma limitação para a implementação de atividades lúdicas de qualidade. Constatação que reforça a ideia de que a educação de qualidade depende de recursos adequados, como materiais didáticos, espaços físicos e equipamentos. Ainda, professora R menciona a falta de monitores para auxiliar no trabalho com os alunos, o que evidencia uma limitação para a implementação de atividades lúdicas que exigem supervisão e apoio individualizado. Aspecto relacionado à ideia de que a relação professor-aluno é fundamental para o processo de aprendizagem.

A professora D aponta a falta de tempo como um desafio adicional, o que pode ser entendido como uma limitação para a planejamento e implementação de atividades lúdicas. Observação que está em consonância com Libâneo (2002) que considera o tempo um recurso valioso na organização do trabalho docente, por isso os professores precisam gerenciá-lo de forma a favorecer o alcance dos objetivos de aprendizagem.

Nessa mesma direção, embora sob outra perspectiva, Paulo Freire (1974) ressalta que a criação de um ambiente de aprendizagem significativo e relevante para os alunos também depende de condições concretas. Assim, a ausência de recursos materiais, além da escassez de tempo, pode dificultar a elaboração de práticas lúdicas desafiadoras e estimulantes, restringindo o potencial da educação em promover experiências transformadoras.

Esse entendimento dialoga com as respostas das professoras participantes da pesquisa, quando apontam para falta de recursos materiais e humanos como uma das barreiras para realização de atividades lúdicas de forma contínua, o que pode limitar a atuação docente e, também comprometer o pleno desenvolvimento dos alunos.

As respostas das professoras C, D, R e M sobre a influência do espaço físico da escola no uso de atividades lúdicas refletem uma compreensão importante sobre a relação entre o ambiente físico e a aprendizagem. A existência de espaços amplos e diversificados na escola foi destacada por todas como um fator que favorece a realização dessas atividades. Essa constatação está alinhada com a ideia de Piaget (1954), que aponta que o ambiente físico pode influenciar a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças. A professora C, por exemplo, destacou que a escola

tem áreas amplas que possibilitam realizar trabalhos de qualidade e que todas as crianças possam participar, aspecto fundamental para promover a inclusão e a acessibilidade.

A professora D menciona que a escola deve ser suficiente ampla para favorecer o uso de atividades lúdicas, principalmente as feitas ao ar livre, que as crianças adoram, o que está de acordo com concepção de Hohmann e Weikart (2003) quando defendem a ideia de que as atividades ao ar livre podem ser benéficas para o desenvolvimento físico e emocional das crianças.

A professora R destaca que a escola tem um quintal amplo e uma quadra grande, embora as salas sejam pequenas, o que indica que a escola pode apresentar limitações em alguns aspectos, mas ainda assim oferece oportunidades para atividades lúdicas. A professora M menciona que a escola dispõe de duas áreas grandes, uma em cimento e outra em areia, o que evidencia que a escola oferece uma variedade de espaços para realização de atividades lúdicas. Nesse sentido, Froebel (1826) já ressaltava a importância do ambiente físico e da liberdade para explorar e aprender, considerando-os elementos fundamentais para o desenvolvimento infantil.

Observa-se que as falas das professoras mostram que o espaço físico da escola é um fator importante para o uso de atividades lúdicas e que a existência de espaços amplos e diferentes pode favorecer a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças, uma vez que elas podem explorar e se mexer mais, o que torna o aprendizado mais interessante e completo, incentivando o pensamento, o corpo, os sentimentos e o convívio social.

As respostas das professoras M, R, C e D sobre a disponibilidade de materiais e recursos adequados para promover atividades lúdicas refletem uma realidade comum em muitas escolas, a carência de recursos materiais e a consequente necessidade de criatividade e iniciativa dos professores. A professora M destaca que sim, a escola conta com materiais e recursos adequados e que também confeccionam alguns materiais recicláveis. A professora R menciona que, na maioria das vezes, confecciona o seu próprio material, o que sugere que a escola pode não ter todos os recursos necessários, mas que a professora está disposta a investir tempo e esforço para criar materiais pedagógicos.

A professora C diverge das demais e afirma que a escola não recebe recursos suficientes para realizar atividades lúdicas, mas que mesmo assim busque trabalhar com o que tem disponível. Concepção que reforça a ideia de que a falta de recursos pode ser um desafio significativo para a educação. D menciona que sim, a escola conta com alguns materiais, mas que, em grande parte, são as professoras que trazem os

recursos de casa. Cenário que sugere que a escola pode ter alguns recursos, mas que a iniciativa e a criatividade dos professores são fundamentais para complementar esses recursos.

Paulo Freire (1974) destaca a importância da criatividade e da iniciativa dos professores para criar um ambiente de aprendizagem significativo e relevante para os alunos. Esse importante teórico da educação também enfatiza o papel da atividade e da experimentação na aprendizagem, contudo, a falta de recursos representa um desafio significativo para a implementação de atividades lúdicas de qualidade. Assim, conforme relatam as professoras, pode-se concluir que a disponibilidade de materiais e recursos adequados constitui um obstáculo para a promoção de atividades lúdicas na Escola Municipal Edna Costa, embora a criatividade e a iniciativa docente se mostrem fundamentais para superar essas limitações.

As respostas das professoras R, M, C e D sobre os tipos de atividades lúdicas que costumam propor revelam uma compreensão ampla e diversificada sobre as possibilidades de uso do lúdico na educação infantil. A professora R marcou todas as alternativas, incluindo jogos pedagógicos, contação de histórias, músicas e cantigas, brincadeiras livres, dramatizações e outras, como brincadeiras orientadas, o que evidencia uma abordagem abrangente e flexível em relação às atividades lúdicas. A professora M, por sua vez, marcou as quatro primeiras alternativas, o que sugere que ela prioriza atividades que favoreçam a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças de forma lúdica e interativa. A contação de histórias, por exemplo, é uma prática pedagógica capaz de estimular a linguagem e a imaginação e a criatividade infantil.

Já as professoras C e D assinalaram as cinco primeiras alternativas, o que sugere que elas também têm uma abordagem diversificada em relação às atividades lúdicas e a inclusão de dramatizações, por exemplo, segundo apontam os estudos de Hohmann e Weikart, (2003), pode favorecer a criatividade e a expressão das crianças. Percebe-se, então, que as professoras exploram diferentes possibilidades de atividades do lúdico, ampliando as oportunidades de aprendizagem e desenvolvimento infantil.

As respostas das docentes C, D, M e R sobre a valorização e incentivo ao uso do lúdico na prática pedagógica por parte da equipe gestora da escola refletem uma percepção positiva quanto ao apoio institucional. A professora C destaca que a equipe gestora valoriza e incentiva o uso do lúdico, reconhecendo a importância desse trabalho para o desenvolvimento dos alunos.

A professora D menciona que a gestão incentiva bastante o uso de atividades lúdicas e até cobra sua realização, o que sugere que a equipe gestora está comprometida em promover uma cultura de inovação e criatividade na escola e as professoras M e R também expressam uma percepção positiva sobre a valorização e incentivo do uso do lúdico pela equipe gestora. Nesse contexto, evidencia-se que a equipe gestora desempenha um papel fundamental na promoção de práticas pedagógicas inovadoras e eficazes na Escola Municipal Edna Costa.

Essa constatação articula-se com as reflexões de Freire (1996), ao destacar que a autonomia e a criatividade dos professores na prática pedagógica podem ser reforçadas por uma equipe gestora que valoriza e incentiva o uso do lúdico. Dessa maneira, a valorização e incentivo do uso de atividades lúdicas no ambiente escolar pode contribuir para uma cultura institucional que apoia a inovação e a criatividade.

As respostas das professoras D, M, R e C sobre o que poderia ser feito para melhorar o uso do lúdico na Educação Infantil refletem uma compreensão diversificada sobre os desafios e oportunidades para melhorar a prática pedagógica. A professora D sugere que cursos de formação continuada voltados para abordagens e aplicabilidades das atividades lúdicas poderiam ser úteis para melhorar a prática pedagógica. Já a professora M destaca que a redução dos trâmites burocráticos poderia liberar tempo e energia para os professores se concentrarem em desenvolver práticas pedagógicas mais criativas e eficazes.

A professora R afirma que mudar a mentalidade dos pais sobre a importância do lúdico na educação infantil é fundamental. Completando essa perspectiva, a professora C destaca a importância de buscar metodologias novas e inovadoras para motivar os professores e melhorar a prática pedagógica.

Todas essas perspectivas dialogam com Paulo Freire (1996), que defende a reflexão crítica e a ação transformadora como pilares da prática pedagógica. Para esse educador, “a formação do educador deve instrumentalizá-lo para que ele crie e recrie a sua prática através da reflexão sobre o seu cotidiano” (Freire, 1996, p. 80), o que reforça a importância da formação continuada, da inovação metodológica e do engajamento coletivo como caminhos para consolidar uma cultura de criatividade e inovação na educação infantil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A importância do lúdico na educação infantil é indiscutível para o desenvolvimento integral das crianças. Como demonstrado ao longo deste trabalho, a ludicidade possibilita que as crianças aprendam de forma prazerosa e significativa,

ao mesmo tempo em que desenvolvem habilidades cognitivas, motoras, emocionais e sociais. Constatou-se também que o brincar é uma atividade natural e essencial, pois permite às crianças explorem, criem e se expressem livremente. Somado a isso, por meio do lúdico, as crianças podem desenvolver a criatividade, imaginação e habilidades sociais, além de aprender a resolver problemas e lidar com desafios.

Dessa forma, conclui-se que a integração do lúdico na prática pedagógica é fundamental para criar um ambiente de aprendizagem estimulante e significativo para as crianças, e cabe aos educadores criarem oportunidades para que as crianças possam brincar, explorar e aprender de forma ativa e prazerosa. Nesse contexto, ao fazer a análise das respostas das professoras da escola municipal Edna Costa, a partir do questionário que lhes foi aplicado, constata-se que elas fazem bom uso das atividades lúdicas, e observa-se, ainda que, embora tenha, assim como em muitas escolas brasileiras, muitos desafios no ambiente escolar dessa instituição, as docentes demonstraram que estão bem alinhadas às teorias da educação que fundamentam essa temática.

Verificou-se também que os maiores entraves para a não aplicação diária das atividades lúdicas na Escola Municipal Edna Costa decorrem da falta de tempo, devido à parte burocrática do rito escolar, da ausência de formação continuada e específica sobre a temática e a histórica visão enviesada de muitos pais e responsáveis, que nem sempre reconhecem o poder de ensino-aprendizagem que tem no ato de brincar, principalmente quando a brincadeira é orientada por um profissional de educação.

Em uma visão geral dos dados analisados, percebe-se que as profissionais de educação da referida escola buscam fazer a diferença, dentro das limitações também já citadas acima. Observa-se que contam, de maneira muito harmônica, com gestão para apoiar e valorizar as suas práticas pedagógicas, seja quando recorrem às atividades lúdica ou quando trazem inovações.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular – BNCC.** Brasília, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 07 abril. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.** Brasília: MEC, 2010. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=9769-diretrizes-curriculares-nacionais-para-a-educacao-infantil&category_slug=janeiro-2012-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 7 mar. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 7 mar. 2026.

DUBOVİK, Alejandra; CIPPITELLI, Alejandra. **Construção e construtividade: materiais naturais e artificiais nos jogos de construção**. Phorte Editora, 2018.

FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: **Saberes necessários à prática educativa**. Paz e Terra, 1996.

FROEBEL, Friedrich. **A educação da criança**. São Paulo: Ed. Pedagógica e Universitária, 1995.

FROEBEL, Friedrich. **Die Menschenerziehung** [The Education of Man]. Keilhau/Leipzig: Wienbrach, 1826.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Editora Atlas S.A, 2002.

GINSBURG, Kenneth. The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. **Pediatrics**, Elk Grove Village, v. 119, n. 1, p. 182-191, 2007.

GONÇALVES, Maria Eduarda; SILVA, Ana Paula. Brincadeira e desenvolvimento infantil: a contribuição do faz de conta. **Revista de Educação Infantil**, São Paulo, v. 32, n. 2, p. 112-125, 2019.

HOHMANN, Mary; WEIKART, David P. **Educar a criança**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2003.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

_____. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

_____. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a escola**. 14. ed. São Paulo: Scipione, 2008.

_____. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

_____. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2019.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. 37. ed. São Paulo: Cortez, 2017.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **Inclusão: construindo uma sociedade para todos**. Rio de Janeiro: WVA, 2015.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitando, sonhando, jogando**. São Paulo: Editora Moderna, 1976.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. 3. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1976.

_____. **O nascimento da inteligência na criança**. 4. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

_____. Piaget's theory. In: MUSSEN, Paul Henry (Ed.). **Cognitive development: a decade of progress**. New York: Academic Press, 1976. p. 193-229.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

_____. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. **Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes**. Harvard University Press. 1978.

WALLON, Henri. **Les origines du caractère chez l'enfant**. Armand Colin. 1942.

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