

---

# LUDICIDADE NA ALFABETIZAÇÃO: MAIS QUE JOGOS E BRINCADEIRAS

---

*LUDICITY IN LITERACY: MORE THAN GAMES AND PLAY*

José Andson Aquino de Brito 66  
Luiz Cosmo Souza do Nascimento 67  
Gilson Xavier de Azevedo 68

## RESUMO

O presente estudo teve como objetivo discorrer sobre a importância da ludicidade, utilizada como recurso na auxiliar a construção do conhecimento na educação infantil. Justifica-se o presente estudo pela observação de que professores da pré-escola utilizam jogos e brincadeiras como integrante e diário do processo educacional, além do que, durante o curso várias matérias e inúmeros professores citavam os termos “lúdico e ludicidade” e em rodas de conversas com os demais acadêmicos sempre esses termos eram recorrentes. Questiona-se qual a relevância do lúdico nos processos educacionais? A hipótese padrão foi verificar a sua utilização por professores pré-escolares da rede municipal de educação de Planaltina-GO e da rede distrital de educação de Planaltina-DF. Outra hipótese é a de que existem evidências científicas suficientes de que as brincadeiras e os jogos, desenvolvem a criança em suas habilidades sociais, intelectuais e motoras, contribuindo para a aquisição do conhecimento e desenvolvimento de forma integral da criança. A metodologia usada para realização deste trabalho foi a exploratória de caráter bibliográfico com pesquisa de campo com coleta de dados por meio da entrevista com 3 professoras da rede pública municipal, realizadas no primeiro semestre de 2021. Os resultados indicaram que para as professoras entrevistadas a ludicidade é uma ferramenta primordial e que deve ser aplicada diariamente em espaços destinados à educação infantil. Ressalta-se ainda, que o brinquedo e a brincadeira intervêm no aprendizado da criança e por isso é primordial inserir nos processos educacionais. Nesse período de pandemia as professoras tinham o cuidado de passar atividades com materiais que as crianças tinham em casa, utilizavam principalmente materiais recicláveis.

**Palavras-chave:** Ludicidade. Educação Infantil. Jogos e Brincadeiras.

## ABSTRACT

This study aimed to discuss the importance of playfulness, used as a resource to assist in the construction of knowledge in early childhood education. The present study is justified by the observation that pre-school teachers use games and games as part and diary of the educational process, in addition to which, during the course, several subjects and countless teachers mentioned the terms "playfulness and playfulness" and in circles in conversations with other academics, these terms were always recurrent. Do you question the relevance of play in educational processes? The standard hypothesis was to verify its use by preschool teachers from the municipal education network of Planaltina-GO and the district education network of Planaltina-DF. Another hypothesis is that there is sufficient scientific evidence that games and games develop children in their social, intellectual and motor skills, contributing to the acquisition of knowledge and development in a child's integral way. The methodology used to carry out this work was the exploratory bibliographic character with field research with data collection through interviews with 3 teachers from the municipal public network, carried out in the first half of 2021. The results indicated that for the interviewed teachers, playfulness it is a primordial tool that must be applied daily in spaces dedicated to early childhood education. It is also highlighted that toys and games intervene in children's learning and that is why it is essential to include them in educational processes. During this period of pandemic, teachers were careful to pass activities with materials that the children had at home, using mainly recyclable materials.

**Key-words:** Playfulness. Child education. Games and Pranks.

---

<sup>66</sup> Graduando em Pedagogia pela UEG UAB CEAR 2021 (andson.aquino@gmail.com).

<sup>67</sup> Graduando em Pedagogia pela UEG UAB CEAR 2021 (luiz.ghu@gmail.com).

<sup>68</sup> (Orientador) PhD em Educação pela PUCGO (2020) (gilson.azevedo@ueg.br).

## INTRODUÇÃO

O ato de brincar na infância acontece de maneira despreziosa, contudo podemos perceber o quanto a criança aprende, seja por meio de jogos, brincadeiras, brinquedos e até de seu próprio imaginário. Nesse processo é possível perceber a importância do lúdico no desenvolvimento da criança, autores como Luckesi, Piaget, Wallon esclarecem que, por meio da ludicidade, é possível vivenciar uma experiência de forma plena, estando esse processo relacionado com o sentir, o pensar e o fazer muito presente no universo infantil.

O debate sobre o tema se faz necessário para demonstrar a importância do trabalho lúdico como ferramenta pedagógica, no processo de ensino aprendizagem junto aos educandos, demonstrando que o lúdico é muito mais que jogos e brincadeiras, e sim uma ferramenta pedagógica de grande poder construtivo e desenvolvidora de inúmeras potencialidades. Defender o lúdico como necessidade e base de formação humana e como atividade de cunho pedagógico, colocando-a como atividade complexa e que se torna mais que jogos.

Portanto, o presente trabalho tem o objetivo de investigar a importância da ludicidade na Educação Infantil, bem como refletir sobre as variadas situações presentes no universo escolar, ou seja, inclui-se no objeto de pesquisa as necessidades de aprendizado dos diversos grupos atendidos no meio escolar.

Justifica-se o presente estudo a partir da necessidade de o pedagogo compreender o universo do lúdico em sua atividade profissional. Ao tomar o pensamento de Piaget (1976), nota-se que o ato de brincar externaliza duas formas de exercitar a psique, o sensorio Motor utilizava a terminologia jogo. No mesmo viés, Wallon (2007) acrescenta que a ludicidade se torna um fenômeno importante para a criança porque inclui atividades que são realizadas com prazer e espontaneidade, fazem parte da essência do comportamento infantil. Luckesi (2005) afirma que a atividade lúdica é aquela que propicia à pessoa que a vive, uma sensação de liberdade, um estado de plenitude e de entrega total para essa vivência. Viver uma experiência plena significa participar verdadeiramente de uma atividade lúdica, isto é, envolver-se por inteiro, ser alegre, flexível e saudável. De acordo com os PCNs da educação infantil (1997), as brincadeiras de faz de conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais, ampliam os conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica.

Assim, o jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensorio motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades do eu. Por isso os

métodos ativos de educação das crianças exigem de todos que forneçam às crianças um material conveniente, afim de que, jogando, elas cheguem à assimilação das realidades intelectuais e que, sem isso, permaneçam exteriores à inteligência infantil.

Para a educação infantil, a ludicidade torna-se uma estratégia ideal para promover o processo educativo, a criança aprende brincando por meio do contato com o universo lúdico e com os conteúdos incluídos no currículo escolar. A proposta do lúdico em sala de aula, assegurada pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) faz com que, o processo de ensino e aprendizagem, se concretize dentro de um ambiente harmonioso e propício para a criança.

As atividades lúdicas, necessariamente, precisam estar condizentes com os objetivos didáticos e pedagógicos voltados para a formação integral do estudante. Na atividade lúdica o que importa não é o produto da atividade, o que dela resulta, mas sim a própria ação, o momento vivido. A ludicidade deve permear a proposta pedagógica alinhando-se ao conteúdo do currículo escolar.

A brincadeira e o jogo são as melhores maneiras de a criança comunicar-se, sendo um instrumento que ela possui para relacionar-se com outras crianças. É por meio das atividades lúdicas que a criança pode conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte da sua realidade interior. Ela irá, aos poucos, se conhecendo melhor e aceitando a existência dos outros, estabelecendo suas relações sociais.

É de responsabilidade do professor a apropriação do lúdico como ferramenta pedagógica, facilitando o processo de ensino-aprendizagem. Não pode confundir o lúdico com brincadeiras e jogos aleatórios, que não tem nenhum fundamento teórico ou que somente são meios de preencher o tempo das crianças nas creches e na pré-escola. A ludicidade trás diversos benefícios para o desenvolvimento das crianças e essa ferramenta é indispensável para se ter uma educação infantil mais humanizada e significativa para os estudantes.

Esta pesquisa se caracteriza metodologicamente como exploratória, de caráter bibliográfico, com pesquisa de campo, utilizando como ferramenta de coleta de dados a entrevista, cuja análise será qualitativa.

Segundo Denzin e Lincoln (2006), a pesquisa qualitativa envolve uma abordagem interpretativa do mundo, o que significa que seus pesquisadores estudam as coisas em seus cenários naturais, tentando entender os fenômenos em termos dos significados que as pessoas a eles conferem. Seguindo essa linha de raciocínio, Vieira e Zouain (2005) afirmam que a pesquisa qualitativa atribui importância fundamental aos depoimentos dos atores sociais envolvidos, aos discursos e aos significados transmitidos por eles. Nesse sentido, esse tipo de pesquisa preza pela descrição detalhada dos fenômenos e dos elementos que a envolvem.

A pesquisa terá a função de observar se a realidade de profissionais experientes, professores da Educação Infantil, coordenadores pedagógicos e gestores escolares da rede municipal de educação de Planaltina-GO, utilizam a ludicidade como base de seu trabalho. Os profissionais da Escola Municipal Professora Julia da Silva Oliveira e do CEMEI Elienai Alves de Oliveira se dispuseram a participar da pesquisa feita por diálogo virtual, utilizando o App Google Meet, como meio de comunicação para o diálogo com os profissionais, a fim de obtermos respostas para os nossos questionamentos, previamente elaborados, possibilitando a comparação entre a teoria e a prática.

Assim, possibilitará justificar o quanto o “lúdico” pode ser um instrumento indispensável na aprendizagem, no desenvolvimento e na vida dos educandos; listar os inúmeros benefícios ao utilizar o lúdico em sala de aula e destacar as suas contribuições mais importantes; identificar as dificuldades dos profissionais em utilizar o lúdico como ferramenta pedagógica e muitas outras questões sobre a relação do brincar com a aprendizagem e o desenvolvimento qualificativo e humanizado dos educandos.

O capítulo um irá abordar a importância histórica da ludicidade como ferramenta pedagógica na construção do aprendizado escolar. Tendo em vista, uma abordagem sempre prática dos processos escolares, a ludicidade é meio eficaz de interação e produção pedagógica. Contemporaneamente, o brincar e o jogar, precisam estar presentes no cotidiano escolar, sobretudo, nas séries iniciais, onde a criança necessita dessa interação como ferramenta de crescimento, desenvolvimento social e cognitivo.

No capítulo dois, temos os parâmetros metodológicos da construção do trabalho. Nele, constam as abordagens metodológicas e de obtenção de dados, tais como: pesquisa de campo com entrevistas e análise bibliográfica.

No capítulo três, temos a análise dos resultados. Nele, constam os dados obtidos por meio das entrevistas, que foram respondidas pelos profissionais da educação infantil.

## **1 O LÚDICO E SUA IMPORTÂNCIA HISTÓRICA, COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

O referencial teórico desta pesquisa teve como base as teorias críticas da educação atual, com a finalidade de observar a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem. Onde este sistema educacional vive um tempo de buscas por resultados quantitativos e sistemáticos, que visam somente à transmissão de conteúdos e a cobrança de índices governamentais, não entendendo que a formação integral (cognitiva, psicomotora, social e profissional) do estudante, é a essência da educação, e, portanto, direito garantido por

lei conforme se vê no Art. 205. CRFB/88 onde diz: “A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando o pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho”.

Entende-se o que é educação, no momento em que se vê a necessidade de ensinar ou aprender algo. A ludicidade é assunto que tem conquistado espaço no panorama educacional nacional, principalmente em relação às metodologias e didáticas, por ser o brincar e o jogar, peças essenciais da infância, e seu uso permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento.

Segundo Nunes (1998), o lúdico tem sua origem na palavra “ludus” que quer dizer “jogo”, cujo etimologia origina-se do latim “Iocus”, que significa brincadeira e divertimento. Atualmente, o lúdico deixa de ser considerado apenas o simples sinônimo de jogo. O lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, contemporaneamente, se entende que o lúdico é todo e qualquer ato de brincar, jogar e se divertir, de forma que, todas essas atividades envolvem e desenvolvem os seus utilizadores. Com isso, a educação moderna, nos mostra o lúdico como ferramenta essencialmente pedagógica, e por conseguinte, indispensável ao processo de ensino-aprendizagem.

Entende-se que o indivíduo criativo é um elemento importante para o funcionamento efetivo da sociedade, pois é ele quem faz descobertas, inventa e promove mudanças.

O brincar pode ser visto, portanto, como a base sobre a qual se desenvolvem o espírito construtivo, a imaginação, a faculdade de sistematizar e abster-se, a capacidade de interagir socialmente, abrindo caminho para o desenvolvimento do trabalho, da ciência e da arte. (MACHADO, Dulce V. H. Folha de São Paulo, 13/03/83).

Desde os primórdios, alguns pensadores da educação já falavam da importância do lúdico em meio à sociedade. Ao longo da história da educação, muitos estudiosos constataram o valor do brincar na educação como meio de desenvolvimento e de aprendizagem. Um dos mais antigos de que se tem conhecimento foi o filósofo Platão (427-348 a.C.). Ele afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados em comum, por ambos os sexos, sob vigilância e em jardins de crianças. Ele introduziu ainda uma prática matemática lúdica, onde os exercícios calculados eram ligados a problemas concretos, extraídos da vida. Talvez não com tanta ciência quanto atualmente, porém com sabedoria e cultura.

Para os egípcios, Maias, Romanos, os jogos eram passados para os jovens de geração em geração pelos mais velhos, onde aprenderiam por meio de seus ensinamentos, valores e

conhecimentos de normas sociais condizentes com o padrão de vida da época. Gregos e Romanos (séc. V e IV a.C.) falavam da importância da ludicidade na educação das crianças. Platão (347 a.C.) já preconizava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, sendo que ele ensinava às crianças em forma de jogo (NOAL, 2013, p. 397).

Percebe-se que a ludicidade era observada como ferramenta de aprendizagem, de interação e de introdução ao mundo do conhecimento. Mas entende-se que a criança nem sempre foi observada como deveria, nos tempos Medievais, por exemplo, era vista como mais um membro da sociedade, comparada aos adultos, vestiam-se como os adultos, não havia a percepção da importância do período da infância na construção da personalidade e dos valores morais, “Não se tinha a noção do que era o sentimento de infância (ARIÉS, 1978, p. 50). contudo, “Com a ascensão do cristianismo, os jogos foram perdendo seu valor, pois eram considerados profanos e imorais e sem nenhuma significação” (NUNES, 1998, 50).

Áries (1978, 78) pesquisador da vida social da criança e da família, afirma em relação aos jogos:

[...] os padres compreenderam desde o início que não era possível nem desejável suprimi-los ou mesmo fazê-los depender de permissões precárias e vergonhosas, ao contrário propuseram-se assimilá-los e a introduzi-los oficialmente em seus programas e regulamentados e controlados, assim disciplinados os jogos, reconhecidos como bons foram admitidos, recomendados e considerados a partir de então como meio de educação tão estimáveis quanto os estudos. Um sentido novo surgiu à educação, adotou os jogos que então havia proscrito e tolerado como um mal menor. Os jesuítas editaram em latim, o tratado de ginástica, que forneciam regras dos jogos de ginástica e dos jogos recomendados e passaram a aplicar nos colégios a dança, a comédia, os jogos de azar, transformados em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Independentemente da época, da cultura e da classe social, os jogos e brincadeiras fazem parte da vida da criança, pois elas vivem em um mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, e de sonhos, onde a realidade e o faz-de-conta se confundem, apesar da história de antigas civilizações mostrarem o contrário, fazendo o brincar se transformar em pecado. Somente a partir do século XV e XVI d.C. é que se passou a pensar em novos modelos de ensino, muito pelo que ocorria na Europa, e por influência do movimento renascentista, pensadores como Erasmo (1465-1530) e Montaigne (1493-1553) redimensionaram a forma de entender como funcionava o mundo infantil.

Em momentos posteriores, já na modernidade, foi o educador Comenius, em sua obra Escola da Infância quem fez recomendações importantes acerca do uso de brinquedos como objetos concretos para o processo educativo, defendendo que o manuseio com o material desse tipo facilitava a aprendizagem das crianças (GASPARIN, 1994).

Contemporaneamente, o desafio de lidar com os processos de aprendizagem da criança, que vive rodeado pela mídia e uma variedade de recursos tecnológicos, sem perder o foco, que é a formação integral, exige do sistema educacional uma profunda reflexão sobre o processo pedagógico aplicado nas escolas. Processo este, que hoje, devido à má aplicação de políticas financeiras, péssima administração, fiscalização insuficiente, professores com excesso de trabalho devido a pandemia, também mal remunerados, gestores sem uma busca favorável diretamente ao estudante e discentes desmotivados pelo próprio sistema escolar. (GASPARIN, 1994).

Essa reflexão sempre foi muito complicada, mas, atualmente, a complexidade parece maior, pois a escola além de trabalhar com alguns saberes, como no passado, tem que conviver com os avanços tecnológicos e a realidade social extremada. Vive-se um contexto em que o estudante, inserido numa sala de aula, em que o ensino empregado, encontra-se engessado por ideias pré-concebidas e defasadas, não aceita mais aquela aula em que o professor fala e ele escuta. “O homem da ciência e da técnica perdeu a felicidade e a alegria de viver, perdeu a capacidade de brincar, perdeu a fertilidade da fantasia e da imaginação guiadas pelo impulso lúdico”. (SANTIN, 1994, p. 27).

Nesta afirmativa, se vê um retrato do ensino atual, onde o estudante é um ser fragmentado, espectador, que está sendo preparado unicamente com vistas para o mercado de trabalho, para "aprender a fazer", deixando de ser o sujeito que pode e deve construir sua própria história, bem como, ser capaz de transformar as estruturas sociais ao seu redor.

Se o brincar, o jogo, a brincadeira e, portanto, o lúdico, são assim tão elementares, nota-se sua necessidade pontual na formação humana, social e cultural conforme se vai abordar a seguir.

### **1.1 O lúdico como necessidade e base de formação humana**

Segundo Moraes (1995, p. 24) “O educador está chamado e autorizado para intervir em suas vidas”. Concordando com essa afirmativa e nela sentindo o peso da responsabilidade do educador, entende-se que o educador moderno, necessita refletir sobre seus métodos pedagógicos e a inserção da satisfação em aprender nos estudantes. Pois, muito tem se falado sobre a importância do lúdico na educação. Acredita-se em uma formação profissional contínua que contribua para que o professor seja capaz de fundamentar sua práxis, que cada vez mais, seja dinâmica e recorrente. Assim, parece pertinente o alerta que nos faz Freire (1994, p. 115-116):

Criança ri, corre, chuta, faz barulho, perturba, é perversa, bondosa, amorosa e maldosa. Que pedagogia se dirige a essa criança? Que pedagogia investe na criança que fantasia, corre, que ri, que grita...? Talvez só uma pedagogia que ainda está nascendo, em parte, na Educação Física. ... Parece uma loucura, mas é a lógica do sistema escolar: crianças não podem raciocinar se movendo; não podem refletir jogando, não podem pensar fantasiando. Então, para que se tornem inteligentes e produtivas, precisam ser confinadas e engordadas. Essa é a economia do sistema escolar.

A escola atual, vaga em meio ao que se deve fazer e o que se pode fazer. O sistema exige vários gráficos quantitativos, porém falhos, no quesito qualitativo. É necessária uma visão mais ampla e racional para se alcançar melhores resultados junto aos educandos e suas potencialidades.

A ludicidade é assunto que tem conquistado espaço no panorama nacional, o jogo, a brincadeira e o brinquedo são a essência da infância, e utilizá-los permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento. Cabe ao educador, criar um ambiente que reúna elementos motivacionais e que a criança sinta prazer na realização das atividades. Uma das formas mais expressivas de socialização e aprendizagem da criança no meio escolar são as atividades lúdicas.

O lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do brincar na formação da personalidade. por meio das atividades jocosas, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento psíquico e, o que é mais importante, vai socializando-se, criando a imagem de um mundo rodeado de novas descobertas.

De acordo com Johan Huizinga (1980), desde que o mundo é mundo, o homem sempre manifestou uma tendência lúdica - uma competência inata para brincar e jogar – sendo por isso denominado – além de “homo sapiens” – “homo ludens”. Para este historiador, o jogo é um fenômeno presente em todas as sociedades, sendo inegável a sua existência como elemento da cultura. Neste sentido, reconhecer e dar lugar ao lúdico na sociedade e na educação, significa satisfazer a um impulso natural do ser humano. Pensamento este, comum ao de Almeida (2000) diz que: “O brincar é uma necessidade e um direito de todos. O brincar é uma experiência humana, rica e complexa”.



A criança é, antes de tudo, um ser feito para brincar. O jogo, eis aí um artifício que a natureza encontrou para levar a criança a empregar uma atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. Usemos um pouco mais esse artifício, coloquemos o ensino mais ao nível da criança, fazendo de seus instintos naturais, aliados e não inimigos. (ROSAMILHA,1979, p. 77).

Baseando-se nas palavras de Teixeira (1995), “que traz o jogo como um fator didático altamente importante; mais do que um passatempo, onde ele é elemento indispensável para o processo de ensino-aprendizagem”. Afirmando ainda, “Que a educação pelo jogo, deve, portanto, ser a preocupação básica de todos os professores que têm intenção de motivar seus estudantes ao aprendizado”.

Entende-se, portanto, que a convivência de forma lúdica e prazerosa com a aprendizagem, levará o educando a estabelecer relações cognitivas mais significativas, demonstrando assim que o lúdico é para a educação uma ferramenta essencial conforme se vai trabalhar a seguir.

## 1.2 O lúdico como ferramenta essencial no processo de aprendizagem

O lúdico é, por si só, uma situação de aprendizagem. As regras e a imaginação favorecem a criança comportamento além dos habituais. Ela reproduz muitas situações vividas em seu cotidiano, que por meio do “faz de conta” são elaboradas criativamente, vislumbrando novas possibilidades e interpretações do real. Elas aprendem o que nem se quer percebem que aprenderam, mas de forma sutil, ela cria habilidades, cujas atividades tradicionais e técnicas não lhe dariam. Assim como afirma Redin (2000, p. 64):

A criança que joga está reinventando grande parte do saber humano. Além do valor incontestado do movimento interno e externo para os desenvolvimentos físicos, psíquicos e motor, além do tateio, que é a maneira privilegiada de contato com o mundo, a criança sadia possui a capacidade de agir sobre o mundo e os outros por meio da fantasia, da imaginação do simbólico, pelos quais o mundo tem seus limites ultrapassados: a criança cria o mundo e a natureza, a forma e o transforma e, neste momento, ela se cria e se transforma.

Este mundo imaginário e cheio de fantasia, jogos, brincadeiras, brinquedos e diversão, além de prazeroso, também é um mundo onde a criança está em constante exercício, não apenas nos aspectos físicos ou emocionais, mas, sobretudo no aspecto intelectual. O processo de ensino-aprendizagem nada mais é que a construção coletiva de compreensões e saberes de um lado para o outro, porém, é necessária uma didática eficaz e atraente. Talvez primeiro atraente e em seguida eficaz. Pois, o que atrai, abre a possibilidade de um contato posterior. Assim, faz-se a reflexão de que o educando, primeiro tem que se sentir parte do processo ou em meio a ele, para depois se buscar uma intenção própria do educador. E isso se dará por meio do lúdico, da

ferramenta pedagógica mais atraente da educação. Pois é por meio do brincar, jogar, cantar, do interagir, que os educandos se sentirão parte da escola e do seu sistema. Como afirma Piaget (1979).

Contudo, o lúdico não deve ser visto apenas como divertimento ou brincadeiras para desgastar a energia dos estudantes, ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral, bem como, interfere nos aspectos sociais. Se o estudante não conseguir socializar dentro da escola, tão pouco fora dela, pois, se no ambiente, que por natureza, tem-se a obrigação de interação e educação, não consegue atingir esse objetivo com seus educandos, o seu trabalho se torna, em parte, fracassado. É necessária a visão que não se educa para um futuro do estudante, mas sim para se transformar e desenvolver seu presente, em seu meio e sociedade.

Observa-se como necessário aos professores, que ainda se preocupam apenas com o conteúdo, com o silêncio e a organização da sala de aula; também tenham em mente que o jogo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os estudantes, pelo contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação psicomotora, as faculdades intelectuais e sociais, a iniciativa individual, favorecendo o processo pedagógico a ser alcançado. Pois estimula ainda a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive. Por meio do jogo, o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa.

Para Marques (2003, p. 58): “Todo professor/educador deve ser esse profissional especializado em educação, educador por inteiro, capaz de conduzir o inteiro processo educativo.” Acredita-se que o caminho se faz a partir da convivência desses fundamentos do conhecer, do ensino, da pesquisa e do lúdico, constituídos como processo dialógico da interação”. O professor interessado em promover mudanças, poderá encontrar na proposta do lúdico uma importante metodologia, que contribuirá para diminuir os altos índices de fracasso escolar e evasão verificadas nas escolas, porém, este não é o objeto geral de nosso estudo.

Diante da realidade atual, que as escolas públicas se encontram, realidade esta de busca por resultados quantitativos e não desenvolvimento educacional de forma integral, é que se assevera a necessidade da consciência da necessidade da utilização de atividades lúdicas nas escolas, em busca de um maior desenvolvimento acadêmico, profissional e principalmente social dos educandos em sala de aula.

Nota-se, portanto, que o lúdico é ferramenta chave do processo do aprender, mas que deve ser tomado com cautela, para que não se torne apenas um simples brincar.

### 1.3 O lúdico: mais que jogos e brincadeiras

Vários autores têm como objetivo a pesquisa voltada ao mistério existente das atividades lúdicas, buscando definir pontos e características próprias desta ferramenta atualmente usada no campo pedagógico. Porém, nenhum desses autores consegue definir com clareza a real dimensão das atividades lúdicas e todas as suas potencialidades. Ou seja, as questões que envolvem o lúdico são complexas e devem ser abordadas conforme as pesquisas já realizadas e o discernimento dos aplicadores desta ferramenta pedagógica. Pois, o lúdico pode ser classificado de diferentes formas, de acordo com o critério adotado por cada autor.

Assim, parece oportuna a reflexão que faz Tezani (2004):

O jogo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os estudantes, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive. por meio do jogo o indivíduo pode brincar naturalmente. O jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. É somente sendo criativa que a criança descobre seu próprio eu.

Baseado em todos estes estudos, junto aos pensadores, até o momento apresentados, compreende-se a importância da atividade lúdica e entende-se que há muito que se pesquisar e estudar sobre o uso qualitativo e eficaz do lúdico na educação. Fica claro que a “eficácia de seu uso como instrumento didático depende da capacidade daqueles que o propõe.” (FALKEMABACH, 2008).

Na visão educacional da escola nova, a ludicidade é uma forma tendente do agir pedagógico, bem como, a observação das vivências dos discentes, seus gostos diversos na cultura, arte, música, esportes e no mundo tecnológico. Todas essas nuances devem ser equilibradas e observadas na práxis cotidiana do universo escolar. O estudo sobre ludicidade é bastante antigo, e tem nos diversos autores, satisfatório embasamento para se obter aplicabilidade no contexto escolar, não devendo ser vista apenas como mero passatempo recreativo, e muito menos como potenciador do desenvolvimento psicomotor, pois, “brincar na educação infantil envolve uma diversidade de atividades, desde os jogos as brincadeiras mais tradicionais, como também inclui a música e a literatura infantil”. (BRASIL, 1998).

Contudo, mesmo diante do cenário apresentado, a ludicidade ainda é mal-empregada, e às vezes nem mesmo é utilizada em diversas escolas, que teimam em continuar a reforçar uma educação retrógrada e cheias de vícios, onde os aspectos vivenciais dos discentes são absolutamente colocadas de lado, não são vistos como essenciais nos processos de ensino aprendizagem. Cabe ao docente entender as histórias de vida de seus estudantes, de forma a

garantir que elas sejam utilizadas nos processos de ensino aprendizagem, portanto, cabe salientar que, o professor é a ponte que liga todas as perspectivas em torno do aprendizado, ou seja, cabe a ele ofertar aos estudantes, aulas lúdicas e prazerosas, tornando essas práticas concretas e vivenciais, inclusive com a sua participação efetiva nesse processo.

Aqui vale destacar os pensamentos de Froebel (1782 – 1852) pesquisador Alemão, cujo trabalho foi buscar entender como as brincadeiras poderiam auxiliar no desenvolvimento educacional das crianças. Foi ele a criar o primeiro Jardim da Infância em 1837. A ideia central era que a criança deve ser desprendida de obrigações no processo de aprender, pois é justamente no período da infância que, segundo Froebel, a criança pode alcançar ou não seu desenvolvimento pleno, (FERRARI, 2006).

A forma livre e espontânea de brincar das crianças é aporte para o aprendizado. Já afirmava Froebel, destacando a criação de períodos de tempos distintos, recreação e aquele destinado para o ensino. Ferrari (2006, p. 60) define que:

As técnicas utilizadas até hoje em Educação Infantil devem muito a Froebel para ele, as brincadeiras são o primeiro recurso no caminho rumo à aprendizagem. Não são apenas diversão, mas um modo de criar representações do mundo concreto com a finalidade de entendê-lo. Com base na observação das atividades dos pequenos com jogos e brinquedos, Froebel foi um dos primeiros pedagogos a falar em autoeducação, um conceito que só se difundiria no início do século 20, graças ao movimento da Escola Nova, de Montessori (1870-1952) e Freinet (1896-1966), entre outros.

Maria Montessori (1870-1952), Educadora Italiana, deixou um grande legado sobre a ludicidade, ela criou diversos materiais didático pedagógicos que até hoje são bastante difundidos no meio acadêmico, dentre eles podemos destacar a “casinha de bonecas”, que simulava a vida no lar: mesas, cadeiras, panelas, pratos, ferro de passar. Além de Montessori, podemos destacar os papéis de Pestalozzi e Froebel, estudiosos que entenderam a importância de salientar nos processos de formação dos seres humanos, que as crianças têm suas próprias necessidades, e que, obviamente, são distintas dos adultos. Então, o uso da ludicidade, bem como o de jogos, brincadeiras, brinquedos, aguçam o prazer em aprender das crianças, e da mesma forma, evidenciam diversas possibilidades aos docentes de criar, recriar e dimensionar e redimensionar a práxis em sala de aula (NOAL, 2013).

## 2 METODOLOGIA

Esta pesquisa está enquadrada metodologicamente como uma pesquisa exploratória de caráter bibliográfico com pesquisa de campo, utilizando como ferramenta de coleta de dados o questionário.

Para a condução desta investigação, adotou-se a prática de **pesquisa exploratória**, que para Lakatos e Marconi (2005), “são investigações de pesquisa empírica cujo objetivo é a formulação de questões ou de um problema, com a finalidade de desenvolver hipóteses, aumentar a familiaridade do pesquisador com o ambiente, fato ou fenômeno ou modificar e clarificar conceitos”. Sendo assim, segundo Gil (2019), “as pesquisas exploratórias tem como propósito proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses. Seu planejamento tende a ser mais flexível, pois interessa considerar os mais variados aspectos relativos ao fato ou fenômeno estudado”.

Como prática de investigação, adotou-se a **pesquisa bibliográfica** ou de fontes secundárias, que é toda bibliografia utilizada na construção do trabalho. Nela se engloba, além dos trabalhos escritos, outros recursos didáticos, tais como: meios de comunicação orais, rádio, televisão, etc. Dessa forma, o pesquisador terá a sua disposição, tudo aquilo que foi produzido sobre o tema escolhido.

Para Manzo (1971:32), a bibliografia pertinente "oferece meios para definir, resolver, não somente problemas já conhecidos, como também explorar novas áreas onde os problemas não se cristalizaram suficientemente" e tem por objetivo permitir ao cientista "o reforço paralelo na análise de suas pesquisas ou manipulação de suas informações"

Portanto, a pesquisa bibliográfica serve de parâmetro para novas abordagens, novos pensamentos acerca do que se está estudando, com o acréscimo de conclusão contemporânea.

A fim de se verificar as hipóteses elencadas, realizou-se uma **pesquisa de campo**, visando buscar captar a experiência de alguns profissionais que utilizam a ludicidade como base de seu trabalho, possibilitando a comparação entre a teoria e a prática, cuja ferramenta de coleta foi a entrevista. Para tanto, observa-se que, para Marconi e Lakatos (2003, p. 38):

A pesquisa bibliográfica, ou de fontes secundárias, abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, material cartográfico etc., até meios de comunicação orais: rádio, gravações em fita magnética e audiovisuais: filmes e televisão. Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmados sobre determinado assunto, inclusive conferências seguidas de debates que tenham sido transcritos por alguma forma, quer publicadas, quer gravadas.

Assim, a pesquisa de campo, que é um modelo clássico de investigação, baseado na antropologia. De maneira geral, o estudo de campo é, tradicionalmente, focado em uma comunidade específica, não necessariamente geográfica, mas acima de tudo, em grupos que permitam a observação direta de suas atividades. Para Gil (2002, p. 42), “O estudo de campo apresenta algumas vantagens em relação principalmente aos levantamentos. Como é desenvolvido no próprio local em que ocorrem os fenômenos, seus resultados costumam ser mais fidedignos”.

Ainda segundo Gil (2002, p. 43), “A entrevista é desenvolvida por meio da observação direta das atividades do grupo estudado e de entrevistas com informantes para captar suas explicações e interpretações do que ocorre no grupo. Esses procedimentos são geralmente conjugados com muitos outros, tais como a análise de documentos, filmagem e fotografias”.

A entrevista foi realizada com a participação de 3 professores da educação infantil e do ensino especial, na Escola Municipal Professora Julia da Silva Oliveira e CEMEI – Elienai Alves de Castro. Também foi realizada pesquisa no Centro de Ensino Especial 01 de Planaltina -DF, com profissionais que se dividem entre professores e gestores educacionais com a missão de informar e detalhar seu perfil metodológico e entendimento do assunto lúdico e sua utilização como ferramenta pedagógica. Sendo ela, realizada por meio de perguntas previamente elaboradas, buscando analisar a percepção dos educadores sobre o conceito, a utilização e a aplicação pedagógica do lúdico. Todos os profissionais abordados se dispuseram e se fizeram participativos, sem objeções sobre as dificuldades encontradas.

A coleta de dados foi realizada por meio da aplicação de um questionário, composto de 20 questões previamente preparado e aplicados para 3 professoras da educação infantil e do ensino especial de ambas as escolas citadas e uma professora de um centro de educação especial do DF, uma escola municipal que atende a educação infantil e o ensino médio e uma creche municipal ambas em planaltina -GO.

As entrevistas foram realizadas com a participação de profissionais que se dividem entre professores da educação infantil e do ensino especial atendendo (TEA),

com a missão de informar e detalhar seu perfil metodológico e entendimento do assunto lúdico e sua utilização como ferramenta pedagógica. Sendo ela, realizada por meio de perguntas previamente elaboradas, buscando colher dados e informações por todo este período para a formação de gráficos comparativos e decisivos à comprovação ou não dos fundamentos teóricos apresentados neste artigo até o momento. Todos os profissionais abordados se dispuseram e se fizeram participativos, sem objeções sobre as dificuldades encontradas.

### 3 ANÁLISE DOS DADOS

Foram listadas 20 (vinte) questões que estão relacionadas ao trabalho lúdico no ambiente escolar, segundo os entrevistados, e que de certa maneira, podem ser consideradas dificuldades próprias desta metodologia diferenciada, destacando-se entre os entrevistados o uso diário da ludicidade nos processos de aprendizagem, alguns deles questionam a falta de espaço físico adequado para a realização das atividades, pesquisa de atividades diferenciadas para serem realizadas e a participação de todos os educandos na atividade proposta pelo educador.

As questões a seguir foram respondidas pelas professoras/entrevistadas.

Na questão 1, perguntou-se o que entendiam por ludicidade?

Resposta da professora A: É a prática pedagógica voltada para o brincar e aprender de forma intencional ou não intencional.

Resposta da professora B: A ludicidade tem como significado jogo ou brincar, é um conceito do lúdico que por meio de jogos, brincadeiras, fantasia e imaginação. As crianças conseguem aprender e se desenvolve melhor.

Resposta da professora C: Trabalhar a realidade da criança por meio de jogos e brincadeiras.

Nota-se nas respostas dois elementos comuns que são o “brincar” e os “jogos”, o que coincide com o que foi sinalizado em nosso referencial.

Na questão 2, perguntou-se quais os recursos que as professoras utilizavam.

Resposta da professora A: Brinquedos ou brincadeiras com finalidade específica, jogos pedagógicos, objetos que possam proporcionar aprendizado.

Resposta da professora B: Fazem parte dos recursos as brincadeiras de roda, como danças e atividades relacionadas ao corpo, o parquinho também é um recurso muito agradável e as crianças gostam muito, os brinquedos ajudam a desenvolver as atividades de maneira prazerosa, outro elemento utilizado é a música.

Resposta da professora C: Trabalho em uma escola que fica localizada numa comunidade carente, e a escola constantemente sofre com furtos, então trabalho com jogos feitos de materiais reciclados.

Nota-se nas respostas que as professoras buscam utilizar os materiais disponíveis na escola, assim como, proporcionam aos estudantes interatividade por meio de jogos, brincadeiras, música etc.

Na questão 2, perguntou-se como as professoras utilizavam tais recursos e em que momento.

Resposta da professora A: Em momentos de fixação dos conteúdos de maneira prática.

Resposta da professora B: Utilizo em todos os momentos, pois é brincando que a criança aprende a conviver, a ganhar ou perder, a esperar a sua vez e saber lidar com suas emoções e frustrações.

Resposta da professora C: Utilizo diariamente, sempre utilizo para trabalhar de forma diferenciada para a criança aprender brincando de forma prazerosa e significativa.

Nota-se nas respostas que a ludicidade é uma ferramenta usada constantemente pelos professores, que por meio da práxis cotidiana, possibilitam aos discentes maior aprendizado e interação.

Na questão 4, perguntamos se as atividades são planejadas e de que forma.

Resposta da professora A: São ações planejadas desde as finalidades do currículo. Planejamentos voltados e pensados para as necessidades do educando.

Resposta da professora B: As atividades são planejadas de maneira sistemática sempre pensando no desenvolvimento integral da criança.

Resposta da professora C: Faço de acordo com o planejamento semanal baseado na BNCC.

Nota-se nas respostas que as ações dos professores são sistêmicas e voltadas às necessidades dos estudantes, uma vez que, as mesmas estão baseadas no currículo e na BNCC.

Na questão 5, perguntamos com que frequência realizavam essas atividades.

Resposta da professora A: Diariamente, faz parte do plano de aula e dentro do currículo funcional.

Resposta da professora B: Em todas as aulas, em todos os momentos.

Resposta da professora C: Diariamente.

Nota-se nas respostas que as professoras trabalham a ludicidade de forma diária e dentro dos parâmetros curriculares.



Na questão 6, perguntamos como percebiam o reflexo dessas atividades no desenvolvimento dos estudantes.

Resposta da professora A: Na realização e repetições das ações diariamente dos estudantes.

Resposta da professora B: Percebemos os reflexos das atividades lúdicas no desenvolvimento integral das crianças, a criança que aprende com o lúdico, tem um desenvolvimento muito mais avançado.

Resposta da professora C: No interesse das crianças, pois elas aprendem brincando, sem aulas cansativas e repetitivas.

Nota-se nas respostas que as professoras entendem a importância da ludicidade no desenvolvimento das crianças, uma vez que, elas aprendem mais e com qualidade em processos vivenciais e lúdicos.

Na questão 7, perguntamos se as professoras trabalharam ou trabalham com estudantes TEA (Transtorno do Espectro Autista).

Resposta da professora A: Sim, trabalho nessa modalidade.

Resposta da professora B: Sim.

Resposta da professora C: Não.

Nota-se nas respostas que duas conhecem o TEA, e uma trabalha diretamente com isso, o que facilita a aproximação entre ludicidade e educação especial.

Na questão 8, perguntou-se de que forma a Ludicidade pode ajudar no aprendizado dos estudantes com TEA.

Resposta da professora A: Faz parte da prática docente, acredito que seria impossível afastar a ludicidade dessa modalidade de Ensino.

Resposta da professora B: A ludicidade ajuda no desenvolvimento dos estudantes autistas de maneira extraordinária e significativa. As crianças autistas têm suas especificidades e a ludicidade auxilia nesse processo de autonomia e socialização.

Resposta da professora C: O brincar torna-se um meio facilitador da aprendizagem, proporcionando ao estudante algo que proporcione seu desenvolvimento afetivo, cognitivo, psicomotor, uma educação adequada, propicia à educação lúdica, contribuindo efetivamente para o desenvolvimento da criança com autismo.

Nota-se nas respostas que a ludicidade é instrumento eficaz de aprendizagem, e que sua utilização com estudantes TEA é essencial, uma vez que, é nítido o desenvolvimento alcançado nos estudantes.

Na questão 9, perguntou-se de que forma você se atualiza para o trabalho com os estudantes com TEA.

Resposta da professora A: Cursos de formação.

Resposta da professora B: Todo ano faço cursos, realizo pesquisas e procuro outros professores para a troca de experiências.

Resposta da professora C: Não trabalho com esse público.

Nota-se nas respostas que a formação deve ser continuada e progressiva, também fica evidente a questão da troca de experiências e práticas diárias.

Na questão 10, perguntou-se como as professoras avaliam a instituição em que trabalham, e se elas se sentem preparadas para atender os estudantes com TEA.

Resposta da professora A: Muito preparada.

Resposta da professora B: A instituição carece de muitos recursos materiais, apesar de ter alguns recursos pedagógicos, ainda é muito deficiente para atender estudantes da inclusão.

Resposta da professora C: não respondeu.

Nota-se nas respostas que as instituições são, em geral, despreparadas para atender aos estudantes de inclusão, uma vez que, este público possui especificidades que precisam de atenção.

Na questão 11, perguntamos se a instituição, o Estado, Município ou Secretaria oferecem cursos de capacitação para o trabalho com os estudantes TEA.

Resposta da professora A: Sim, anualmente, semestralmente e bimestralmente.

Resposta da professora B: Antes da pandemia ofereceu sim todo ano. Durante a pandemia houve um documento para os profissionais lerem e se adaptarem.

Resposta da professora C: Ela não tem estrutura física e devido aos constantes roubos até os recursos didáticos são escassos.

Nota-se nas respostas que até existem investimentos, por parte do erário. Contudo, ainda está muito aquém do que realmente se faz necessário.

Na questão 12, perguntamos se a instituição, o Estado, Município ou Secretaria oferecem cursos de capacitação sobre ludicidade para o trabalho com os estudantes.

Resposta da professora A: Sim, é uma prática corriqueira no Distrito Federal.

Resposta da professora B: Sim.

Resposta da professora C: Sim.

Nota-se nas respostas que a capacitação é frequente e uma preocupação dos gestores educacionais.

Na questão 13, perguntamos quando e qual foi o último curso de capacitação na área da ludicidade.

Resposta da professora A: A uns seis meses.

Resposta da professora B: No início do ano letivo houve uma capacitação na Semana pedagógica uma semana antes do início das aulas remotas.

Resposta da professora C: Não.

Nota-se nas respostas que a capacitação é frequente, mesmo estando em meio a uma pandemia.

Na questão 14, perguntamos se as professoras já trabalharam em series mais avançadas do Ensino Fundamental e qual são as principais diferenças da ludicidade entre o Ensino Fundamental e a Educação Infantil.

Resposta da professora A: Na Educação Infantil o brincar e o fazer são práticas indissociáveis, é nessa etapa que a criança desenvolve os seus saberes e aprimora suas habilidades corporais e motoras, por isso, importante o brincar. No Fundamental é de suma importância também, mas muitos educadores acabam deixando de lado essa prática. Sabemos que o desenvolvimento integral da criança parte do bem estar físico e mental, sendo indispensável a ludicidade nessa fase.

Resposta da professora B: Já trabalhei, tem muita diferença. Nos Anos finais do ensino fundamental o ensino é mais abstrato e não há ludicidade ou quase nada. Já no ensino infantil a ludicidade está presente diariamente sendo quase impossível separar o lúdico da educação infantil.

Resposta da professora C: Sim, os estudantes do fundamental nas series mais avançadas não demonstra muito interesse nessa pratica, já para o ensino infantil não é possível ser trabalhado de outra forma.

Nota-se nas respostas que a ludicidade é mais trabalhada nas séries iniciais, pois há maior aceitação dos estudantes, já para as séries subsequentes do ensino fundamental, a ludicidade é deixada de lado, tanto por parte dos profissionais quanto pelos estudantes que vivenciam um silenciamento dos corpos.

Na questão 15, perguntamos como a brincadeira deve ser introduzida no planejamento docente da Educação Infantil para cumprir sua utilidade pedagógica.

Resposta da professora A: Na verdade, é impossível dissociar essa prática do planejamento. É necessário pensar na necessidade do educando, seu desenvolvimento numa totalidade. A cada conteúdo pensado deve-se pensar num fazer prático, no caso, a ludicidade.

Resposta da professora B: As brincadeiras devem ser incorporadas às atividades diárias, isso possibilita o aprendizado da criança de forma prazerosa, brincando. A escola pode e deve ser um lugar de brincadeira, de atividades que sejam significativas para as crianças.

Resposta da professora C: De forma organizada, de maneira diversificada que contribua no aprendizado da criança.

Nota-se nas respostas que a ludicidade é prática necessária e constante, pensada, estruturada e diversificada, por meio de um currículo que seja flexível.

Na questão 16, perguntamos quais são as principais dificuldades que o professor encontra para trabalhar com as brincadeiras no cotidiano escolar.

Resposta da professora A: O apoio de materiais como: jogos, bolas, cordas entre outro para a confecção desses recursos.

Resposta da professora B: Uma das principais dificuldades, vem da família que não entende que as brincadeiras são de suma importância para o processo de aprendizagem.

Resposta da professora C: Alguns pais sempre colocam dificuldades e reclama, que as crianças vão só para brincar, particularmente no início do ano letivo faço uma reunião com os pais e já relato como serão as atividades e a forma de ensino, mas, mesmo assim sempre surge algum atrito.

Nota-se nas respostas que existe resistência por parte dos pais, muito por desconhecimento de causa, bem como escassez de material didático.

Na questão 17, perguntamos como a escola em que trabalham recebe a brincadeira no cotidiano da Educação Infantil e se as professoras são estimuladas pelo corpo diretivo.

Resposta da professora A: Muito bem acolhida. Sim, muito estimulada.

Resposta da professora B: Nas creches do município, já têm a brincadeiras como ponto central do processo de ensinar. A escola recebe a brincadeira de forma principal, o corpo diretivo sempre apoias as iniciativas lúdicas propostas pelos professores.

Resposta da professora C: A gestão é incentivadora e contribui para um ensino de qualidade com ideias enriquecedoras.

Nota-se nas respostas que o corpo diretivo é incentivador da ludicidade, pois, entendeu sua eficácia dentro do processo educativo.

Na questão 18, perguntamos quais recursos as professoras consideram que são necessários para se trabalhar o lúdico.

Resposta da professora A: Primeiro a prática docente e depois a boa vontade de cada educador.

Resposta da professora B: Os recursos necessários são os jogos, brincadeiras, parquinho, músicas, materiais reciclados, jogos de tabuleiros e trabalho com o próprio corpo.

Resposta da professora C: A didática do professor é fundamental, também jogos, brincadeiras e dinâmicas confeccionados pelas crianças.

Nota-se nas respostas que o principal é a criatividade do professor, bem como, sua disposição em criar um ambiente lúdico e propício ao aprendizado, mesmo estando em dificuldade, por conta dos atrasos da instituição.

Na questão 19, perguntamos em relação ao período de aulas remotas quais foram as estratégias especiais adotadas para trabalhar a ludicidade mesmo que a distância.

Resposta da professora A: Utilizar o que estudante dispor em sua residência.

Resposta da professora B: Nesse período de aulas remotas, nós profissionais de educação estamos enfrentando desafios imensuráveis. As propostas de atividade são com materiais, objetos e espaços que a estudante já tem em casa.

Resposta da professora C: Por meio de vídeos explicativos, para as atividades sempre penso nos materiais que as crianças tenham em casa, facilitando o acompanhamento dos pais que não têm as mesmas habilidades e didática que os professores têm.

Nota-se nas respostas que a prática e a ludicidade são incentivadas por meio do uso de objetos do lar do educando.

Na questão 20, pedimos que resumissem como os estudantes reagiam às brincadeiras propostas durante às aulas remotas.

Resposta da professora A: Não interagem, pois, a realidade de um professor e os pais quando realizam as práticas do brincar são visões diferentes, o campo da visão do Professor é maior que os da família. A escola sempre terá uma visão construtiva e a família limitada do brincar e aprender.

Resposta da professora B: Os estudantes gostam muito das brincadeiras, mas nesse período nem todas as famílias conseguem realizar todas as atividades propostas e algumas dificuldades, são relatadas pela família, como, falta de tempo, que a criança não quer realizar a atividade, falta de internet e vários outros fatores acabam servindo de desculpas pelos pais para a não realização das atividades.

Resposta da professora C: Alguns apresentam dificuldades pois são filhos únicos sentem a falta de interação com outras crianças, isso prejudica muito o desenvolvimento das crianças pois muitas vezes os pais não brincam com as crianças. Alguns pais são analfabetos e não consegue transmitir da forma correta as atividades. Um outro fator que atrapalha o ensino nesse período é a falta de acesso à internet de algumas famílias.

Percebeu-se que, os educadores privilegiam o uso de ações alternativas e lúdicas. As três professoras consideram que o lúdico é benéfico, aprendendo porque o estudante aprende enquanto se diverte, e assim, assimilam o conteúdo proposto em sala de aula mais rápido e, de forma, significativa. Os jogos, brincadeiras de roda, brincadeira com músicas e atividades com matérias reciclados, destacados por uma das professoras que trabalha em uma comunidade carente e sem muitos recursos, desta forma, ela prefere trabalhar com esses materiais para que os estudantes possam construir seus próprios jogos e brincadeiras.

Os professores são treinados anualmente e buscam, sempre, a formação continuada para se manterem atualizadas sobre a ludicidade e os trabalhos com TEA. Em duas das escolas, em que as docentes trabalham, tem espaços apropriados para trabalhar a ludicidade e em uma das escolas, segundo a professora, não há essa condição, por ser em uma área carente e sofrer constantemente com furtos. Os ladrões já levaram computadores, geladeira, televisão, projetores, DVDs e até os brinquedos utilizados para as atividades com as crianças.

Durante esse período de pandemia com aulas remotas, as professoras também priorizam o lúdico para o ensino, utilizando muitos vídeos explicando as atividades, e propondo jogos e brincadeiras para essas atividades com o espaço e materiais que os estudantes disponham em casa. Foram relatadas algumas dificuldades para essas aulas remotas como falta de internet por parte de algumas famílias, falta de tempo das famílias para auxiliarem as crianças nas atividades e até o analfabetismo de alguns pais dificultam esse processo. E destacando o relato das três professoras que as famílias não entendem o processo de ludicidade muitas vezes reclamando que os estudantes só brincam. Os estudantes no geral gostam das atividades online, mas a falta de interação com outras crianças atrapalha e atrasa um pouco o processo de desenvolvimento integral das crianças.

## CONCLUSÃO

Confrontando-se os resultados previstos neste levantamento, entende-se que existem dificuldades ao se trabalhar de forma diferenciada em sala de aula, mas isto, se dará seja em ambiente previamente preparado com aulas motivacionais ou tradicionais, pois dificuldades se encontram em todas as esferas da educação, porém, o diferencial é a forma como são tratadas tais dificuldades, com ousadia em busca de resultados satisfatórios ou como algo presente devido à situação corriqueira e sistemática, em que se espera apenas, a passagem de mais um ano escolar, e junto a ele, mais e mais estudantes sem um desenvolvimento pleno, sem uma consciência humano cidadã, apenas meros estudantes que se formam.

Notou-se inicialmente que os entrevistados se sentem à vontade com o trabalho lúdico e que o mesmo produz, consideravelmente, resultados expressivos, destacando-se a fala de um dos professores entrevistados: “Fazem parte dos recursos as brincadeiras de roda, como danças e atividades relacionadas ao corpo, o parquinho também é um recurso muito agradável e as crianças gostam muito, os brinquedos ajudam a desenvolver as atividades de maneira prazerosa, outro elemento utilizado é a música”.

Pode-se observar que a pesquisa identificou 07 (sete) possíveis problemas no trabalho lúdico em sala, segundo os entrevistados, que de certa maneira podem ser consideradas dificuldades próprias desta metodologia diferenciada, destacando-se entre elas os que questionam a falta de espaço físico adequado para a realização das atividades, pesquisa de atividades diferenciadas para serem realizadas e a participação de todos os educandos na atividade proposta pelo educador.

Por outro lado, este mesmo estudo, traz ainda algo expressivo, ao demonstrar que os entrevistados não veem dificuldades em se trabalhar com o lúdico, destacando-se ainda a fala de um dos professores entrevistados: “Na realidade para se trabalhar com o lúdico não enfrento dificuldades, basta ter criatividade e imaginação para criar um ambiente propício, acolhedor e exploratório, a fim de que os estudantes se sintam à vontade para interagir com a atividade proposta”.

Compreende-se de maneira visível que as possíveis dificuldades ao se trabalhar com o lúdico em sala de aula, onde são listados 07 (sete) possíveis problemas no trabalho lúdico, segundo os entrevistados, que de certa maneira, podem ser consideradas dificuldades próprias desta metodologia diferenciada, destacando-se entre elas os que questionam a falta de espaço físico adequado à realização das atividades, pesquisa de atividades diferenciadas para serem trabalhadas e a participação de todos os educandos na atividade proposta pelo educador.

Por outro, lado este mesmo estudo, traz ainda algo expressivo, ao demonstrar que os entrevistados não veem dificuldades em se trabalhar com a ludicidade, destacando-se ainda, a fala de um dos professores entrevistados: “Na realidade para se trabalhar com o lúdico não enfrento dificuldades, basta ter criatividade e imaginação para criar um ambiente propício, acolhedor e exploratório, a fim de que os estudantes se sintam à vontade para interagir com a atividade proposta”. Assim, confrontando-se os resultados previstos neste trabalho, entende-se que existem dificuldades ao se buscar métodos diferenciados em sala de aula, uma vez que, o uso da ludicidade requer enfrentamento e dedicação.

A pesquisa demonstra interesse e intensidade no uso da ludicidade por parte dos entrevistados, todos foram uníssonos ao afirmar que, não tem dificuldades em trabalhar de

forma lúdica em seus ambientes, vale ressaltar que a única escola que, de fato, tem uma estrutura apropriada para o atendimento ao estudante com TEA, é a do ensino especial.

É possível notar que, a ludicidade é estimulante e integradora, contudo, a pesquisa mostra que existem barreiras a serem ultrapassadas, e um dos pontos citados pelos professores como dificuldade, é a falta de entendimento dos pais quanto ao uso da ludicidade nos processos de aprendizagem, segue a fala de um dos professores “Uma das principais dificuldades dos professores enfrentadas, em relação à ludicidade, é a falta de entendimento e compreensão dos familiares quanto ao uso das brincadeiras, comumente se pergunta aos filhos o que ele aprendeu na escola naquele dia, a resposta dela é ‘nada’, apenas brinquei”.

Vale ressaltar que, o uso das brincadeiras e da ludicidade é extremamente necessário, visto que, por trás delas tem-se um sentido didático, pedagógico, portanto, não é simplesmente brincar, o que, por si só, já seria um aprendizado, pois é próprio das crianças esta tarefa. Portanto, por meio de jogos, brincadeiras, tem-se a possibilidade de exploração das diversas facetas da ludicidade, a exploração do ambiente ao redor da criança, bem como a interação com os seus pares de forma prazerosa e dinâmica.

A investigação demonstra, especificamente, com os estudantes TEA, que a ludicidade é aquela que age, segundo ações planejadas para o desenvolvimento das necessidades dos estudantes. Segundo a fala da professora, a ludicidade é tão necessária, pois, suas potencialidades produzem integração, desenvolvimento cognitivo e, por meio dela, a multidisciplinaridade é alcançada. “A ludicidade ajuda no desenvolvimento dos estudantes autistas de maneira extraordinária e significativa. As crianças autistas têm suas especificidades e a ludicidade auxilia nesse processo de autonomia e socialização”. Ainda sobre o TEA, os professores são categóricos quando afirmam que a atividade lúdica é essencial para o desenvolvimento das potencialidades e das múltiplas habilidades no plano cognitivo, social, emocional e, também, motriz. Contudo, se faz necessário adaptar as brincadeiras à realidade de cada discente, uma vez que, cada criança autista tem características e necessidades próprias.

A investigação trata da formação profissional e, segundo os professores, ainda é deficitária, visto que, a própria instituição a que estão ligados, bem como, o poder público, deixam muito a desejar. Para tanto, a entrevista revela que, essa formação continua é, comumente, realizada de forma individual e, quando proposta, coletivamente. Segundo a fala dos docentes, a formação é realizada por meio de troca de ideias, cursos, oferecidos durante a pandemia somente no Distrito Federal, que podem variar a periodicidade: mensalmente, trimestralmente e/ou anualmente, também por meio de pesquisas individuais e cursos online.



Percebeu-se que os educadores privilegiam o uso de ações alternativas e lúdicas, as três professoras consideram que o lúdico é benéfico aprendendo porque o estudante aprende enquanto se diverte e assim assimilam o conteúdo propostos em sala de aula mais rápido e de forma significativa. Os jogos, brincadeiras de roda, brincadeiras, músicas e atividades com materiais reciclados destacados por uma das professoras que trabalha em uma comunidade carente e sem muitos recursos, então ela prefere trabalhar com esses materiais para que os estudantes possam construir seus próprios jogos e brincadeiras.

Os professores são treinados anualmente e buscam sempre a formação continuada para se manterem atualizadas sobre a ludicidade e sobre os trabalhos com TEA, em duas das escolas em que as docentes trabalham tem espaços apropriados para trabalhar a ludicidade e uma escola não dá essa condição por ser em uma área carente e sofrer constantemente com furtos, os ladrões já levaram computadores, geladeira, televisão, projetores, dvds e até os brinquedos utilizados para as atividades com as crianças.

Durante esse período de pandemia com aulas remotas, as professoras também priorizam o lúdico para o ensino, utilizando muitos vídeos explicando as atividades, e propondo jogos e brincadeiras para essas atividades com o espaço e materiais que os estudantes disponham em casa. Foram relatadas algumas dificuldades para essas aulas remotas como falta de internet por parte de algumas famílias, falta de tempo das famílias para auxiliarem as crianças nas atividades e até o analfabetismo de alguns pais dificultam esse processo. E destacando o relato das três professoras que as famílias não entendem o processo de ludicidade muitas vezes reclamando que os estudantes só brincam. Os estudantes no geral gostam das atividades online, mas a falta de interação com outras crianças atrapalha e atrasa um pouco o processo de desenvolvimento integral das crianças.

## REFERÊNCIA

ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1978.

DENZIN, N. K; LINCOLN, I.O **planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

FALKEMBACH, Elza M. F. **Diário de Campo: um instrumento de reflexão. Contexto e Educação**. Universidade de Ijuí. ano 2. nº 7, julho /set 1987.

FREIRE, P. **Cartas à Cristina**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1994.

GASPARIN, J. L. **Comenius ou a arte de ensinar tudo a todos**. Campinas, SP: Papyrus, 1994

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

- ALMEIDA, M.T.P. **Jogos divertidos e brinquedos criativos**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2004.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições**. 17. Ed. São Paulo: Cortez, 2005.
- MANZO, A. J. **Manual para la preparación de monografías: una guía para presentar informes y tesis**. Buenos Aires: Humanitas, 1971.
- MARCONI, M. A; LAKATOS, E. M. **Fundamentos da Metodologia Científica**. São Paulo: Editora Atlas, 2003.
- MARQUES, Mario O. **Formação de profissional de educação**. - 4. ed. - Ijuí: Editora Unijui, 2003
- MARTINS, Marilza Hilário, COSTA, Tereza Cristina de Oliveira, SOUZA, Keli Cristiane Rodrigues de **A importância dos jogos e das brincadeiras na Educação Infantil**. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 05, Ed. 11, Vol. 18, pp. 101-114. Novembro de 2020. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/a-importancia>
- MORAES, João Francisco Regis de. **Ética, autoridade e cidadania**. Belo Horizonte: Dois Pontos. V.2, n.23:5-11, Verão/95.
- NOAL, Estela Garcia. **Reflexão histórica acerca da epistemologia do lúdico na construção social da Criança**. ANAIS – 2013 ISSN – 1808 -3579.
- Nunes, Paulo de Almeida: **Educação lúdica – o prazer de estudar técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Edições Loyola, 1998.
- PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.
- REDIN, Euclides. **O espaço e o tempo da criança**. 3. ed. Porto Alegre: Mediação, 2000.
- Rosamilha, Nelson. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo, Pioneira, 1979.
- SANTIN, Silvino. **Educação física: da opressão do rendimento à alegria do lúdico**. Porto Alegre: Edições EST/ESEF - UFRGS, 1994.
- TEIXEIRA, Carlos E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.
- TEZANI, Thaís C. R. **Os caminhos para a construção da escola inclusiva: a relação entre a gestão escolar e o processo de inclusão**. Dissertação – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2004.
- VIEIRA, M. M. F. e ZOUAIN, D. M. **Pesquisa qualitativa em administração: teoria e prática**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2005.
- WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo, Martins Fontes, 2007
- Enviado em: 17/12/2021.  
Aceito em: 17/12/2021 (Artigo pré-aprovado nas bancas de TCC da UEG UAB 2021/2).