

# **A LUDICIDADE PRESENTE NOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**Kananda Katrine Alves Amorim**

Acadêmica do curso de Pedagogia da Faculdade Almeida Rodrigues (e-mail: kanandakrv@gmail.com)

**Sthefany Thais Lima Costa**

Acadêmica do curso de Pedagogia da Faculdade Almeida Rodrigues (e-mail: sthefanylm56@gmail.com)

**Fabio Pereira Santana**

Orientador do curso de Pedagogia da Faculdade Almeida Rodrigues (e-mail: professorfabiosantana@hotmail.com)

## **RESUMO**

Este artigo objetiva investigar as contribuições de atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil. Para isso, a partir de uma pesquisa qualitativa, fez-se a aplicação de um questionário a seis professoras desta etapa de escolarização. A análise de conteúdo dos dados coletados possibilitou a inferência de uma série de pontos relacionados ao uso do lúdico na escola. Tais inferências estão relacionadas à frequência de desenvolvimento de atividades lúdicas, aos objetivos do desenvolvimento de tais atividades em sala de aula, aos diferentes aspectos beneficiados com o lúdico: (cognitivo, afetivo e motricidade), ao papel dos documentos oficiais que regem a educação no sentido de ampliar o uso de atividades lúdicas em sala de aula e às dificuldades enfrentadas pelos docentes para tal desenvolvimento. Na amostra desta pesquisa, os resultados foram bastante positivos com relação ao uso do lúdico na Educação Infantil, pois explicitaram que, a aprendizagem por meio do lúdico permite que o estudante se aproprie de conhecimentos por meio de um processo que se distancia dos padrões tradicionais, ocorrendo assim, de modo significativo, ao permitir que o discente se depare com situações que exijam investigação, empenho, reflexão, fato que o leva a construir e desenvolver conceitos e procedimentos escolares.

**Palavras-Chave:** Educação. Ludicidade. Aprendizagem. Jogos. Brincadeiras.

## **THE LUDICITY PRESENT IN GAMES AND PLAYS IN THE LEARNING PROCESS IN CHILD EDUCATION**

### **ABSTRACT**

This paper aims to investigate the contributions of recreational activities in the process of teaching and learning in Early Childhood Education. For this, from a qualitative research, a questionnaire was applied to six teachers in this stage of schooling. The content analysis of the collected data made it possible to infer a series of points related to the use of playfulness at school. Such inferences are

related to the frequency of development of playful activities in Early Childhood Education, to the objective of developing such activities in the classroom, to the different aspects benefited from playfulness (cognitive, affective and motricity), to the role of official documents that govern education in the sense of expanding the use of recreational activities in the classroom and the difficulties faced by teachers for such development. In the sample of this research, the results were quite positive in relation to the use of playfulness in Early Childhood Education, showing that learning through playfulness allows the student to appropriate knowledge through a process that distances itself from traditional patterns, thus significantly in allowing the student to come across situations that require investigation, commitment, reflection, leading him to build and develop school concepts and procedures.

**Keywords:** Education. Ludicity. Learning. Games. Jokes.

## 1 INTRODUÇÃO

O processo de construção do conhecimento é um tema que tem despertado o interesse de pesquisadores de diversas áreas no âmbito nacional e internacional. Seja em Ciências, Matemática, Geografia, História, enfim, independente da área, um processo de ensino que, de fato, promova a aprendizagem dos estudantes têm sido destaque na literatura.

Assim, dada a complexidade e natureza abstrata de grande parte dos conhecimentos escolares, lançar mão de mecanismos que auxiliem os estudantes na compreensão dos conceitos durante as aulas é uma alternativa que possibilita que a criança atue como sujeito ativo de seu processo de formação.

Tais mecanismos, seja uma metodologia de aula específica, músicas, o uso de ferramentas artísticas, dentre outras, devem estimular no aluno seu raciocínio, além de outras habilidades, por exemplo, atenção, concentração e memorização.

Dentre tais artifícios, o uso de recursos lúdicos tem sido visto como uma das possibilidades que podem auxiliar o professor no ensino de diversos conteúdos escolares. A utilização de jogos e brincadeiras para o ensino de Matemática, por exemplo, possibilita o estímulo do raciocínio da criança a partir da curiosidade, conduzindo à compreensão dos conteúdos, por meio da codificação e decodificação de símbolos que estejam envolvidos na brincadeira, ou no jogo.

Assim, o interesse em se abordar essa temática no âmbito da Educação Infantil, justifica-se por ser nessa etapa da escolarização que os conhecimentos iniciais das crianças são trabalhados, o que impactará diretamente na forma de como ela se desenvolverá nas demais fases de ensino.

Neste contexto, este trabalho se propõe, por meio de uma pesquisa qualitativa de cunho descritivo e interpretativo (STAKE, 2016), a investigar as contribuições de atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil. Ademais, as argumentações aqui apresentadas estarão pautadas em documentos vigentes que regem a Educação Básica, assim como em pressupostos teóricos a respeito do desenvolvimento cognitivo de crianças.

E consoante ao exposto, inicialmente foi realizado um levantamento bibliográfico a respeito da utilização de atividades lúdicas na Educação Infantil e o processo de ensino e de aprendizagem nesta etapa da escolarização. Logo após, algumas considerações entre o processo de ensino e de aprendizagem e o uso de jogos e brincadeiras na Educação Infantil serão exploradas.

Por fim, são aclarados conceitos complementares, seguidas da lista de referenciais aqui utilizados.

## **2 SOBRE O CONTEXTO HISTÓRICO DA LUDICIDADE**

Não existe na literatura um consenso entre os teóricos, relacionado ao conceito de aprendizagem. Da mesma forma, não existe uma convenção que determine a melhor forma para que a aprendizagem se efetive para os sujeitos. Conforme discute Huzinga (2008), uma das formas de aprender é por meio do lúdico. Segundo o autor, o lúdico é a brincadeira, é o jogo, é a diversão que, de alguma forma, possibilita que o aprendizado se torne mais atrativo e divertido.

O brincar esteve presente em todas as épocas da civilização e mantém-se até hoje. Em cada época, conforme o contexto histórico vivido pelos povos e conforme o pensamento estabelecido para tal, sempre foi algo natural, vivido por todos e também utilizado como um instrumento com um caráter educativo para o desenvolvimento do indivíduo.

Ainda, de acordo com Santanna e Nascimento (2011, p. 27):

Na história antiga, há relatos de que o ato de brincar era desenvolvido por toda a família, até quando os pais ensinavam os ofícios para seus filhos. Destacamos que para cada época e sociedade a concepção sobre educação sempre teve um entendimento diferenciado, logo o uso do lúdico seguiu tal concepção.

Assim, desde o início da escolarização da humanidade, conhece-se o potencial de o lúdico poder influenciar positivamente a educação das crianças.

No campo educacional atual, conforme disposto na Base Nacional Comum Curricular - BNCC, o lúdico é citado como um componente transversal a diferentes linguagens.

O componente curricular [...] está centrado nas seguintes **linguagens**: as **Artes visuais**, a **Dança**, a **Música** e o **Teatro**. Essas linguagens, por vezes lúdicas, articulam saberes referentes a produtos e fenômenos artísticos e envolvem as práticas de criar, ler, produzir, construir, exteriorizar e refletir sobre formas artísticas. A sensibilidade, a intuição, o pensamento, as emoções e as subjetividades se manifestam como formas de expressão no processo de aprendizagem (BRASIL, 2017, p. 193, grifos do original).

Além disso, os Parâmetros Curriculares Nacionais no que tange ao processo de ensino e aprendizagem trazem que:

O trabalho escolar deve estimular a criança a observar, perceber semelhanças e diferenças, identificar regularidades e vice-versa. Além disso, se esse trabalho for feito a partir de exploração dos objetos do mundo físico, de **obras de arte, pinturas, desenhos, esculturas e artesanato**, ele permitirá ao aluno estabelecer com conexões entre o conhecimento escolar e outras áreas do conhecimento (MEC/SEF, 1997, p. 56, grifos nossos).

Conforme o documento supracitado, o estudo em ciências, possibilita ao aluno perceber e valorizar sua presença em elementos da natureza e em várias criações humanas. Essa possibilidade pode ser trabalhada em sala de aula, por meio de diferentes abordagens lúdicas, como obras de arte, pinturas, artesanato, dentre outros já citados.

Destarte, para que o fator lúdico da arte possa ser evidenciado e compreendido pelos sujeitos, no âmbito educacional, é necessário que ele se torne consciente, isto é, conhecido pelos estudantes.

No entanto, é importante ressaltar que não se deve confundir jogo com brinquedo e brincadeira, os quais se relacionam diretamente com a criança. Neste ponto, faz-se necessária a diferenciação entre jogo, brinquedo e brincadeira.

Kishimoto (1994) explica que o jogo sempre depende da linguagem de cada contexto social. Há diferentes tipos de jogos: jogo de futebol, jogo de xadrez, jogo de pratos, dentre outros contextos no qual o termo jogo é utilizado.

A autora supracitada destaca ainda que:

Há um funcionamento pragmático da linguagem, de onde resulta um conjunto de fatos ou atitudes que dão significados aos vocábulos a partir de analogias. As línguas funcionam como fontes disponíveis de expressão, elas exigem o respeito a certas regras de construção que nada têm a ver com a ordem do mundo (KISHIMOTO, 1994, p. 107).

Com isso, fica clara que a noção de jogo não faz menção direta à língua particular de uma ciência, porém a um uso cotidiano. De tal modo, o essencial do léxico obedece não à lógica de uma designação científica dos fenômenos, mas ao uso cotidiano e social da linguagem, pressupondo interpretações e projeções sociais (KISHIMOTO, 1994).

Deste modo, no âmbito educacional o termo jogo tem uma finalidade específica relacionada ao processo de construção do conhecimento da criança no âmbito da Educação Infantil, neste caso. Entretanto, para se compreender esta finalidade, o termo brinquedo é fundamental.

Além disso, de acordo com Kishimoto (2017), o termo brinquedo diferindo do jogo, supõe uma relação com a criança e uma abertura, uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. Neste caso, o brinquedo representa certas realidades.

Huzinga (2008) afirma que o brinquedo é um recurso de ensino que permite o sujeito a acessar, concretamente<sup>1</sup>, o conceito que lhe está sendo ensinado. De tal maneira, ao representar certas realidades, o brinquedo permite a evocação de coisas até então não presentes no ambiente escolar.

Ainda sobre o brinquedo, esses:

[...] podem incorporar, também, um imaginário pré-existente criado pelos desenhos animados, seriados televisivos, mundo da ficção científica com motores e robôs, mundo encantado dos contos de fada, histórias de piratas, índios e bandidos (KISHIMOTO, 2017, p. 109).

Por fim, o termo brincadeira refere-se à ação de brincar, isto é, à ação de se entreter e se distrair fazendo-se, ou não, o uso do brinquedo (KISHIMOTO, 2017). A brincadeira é uma forma de jogo livremente estruturada que geralmente inclui encenação (SANTOS, 2001).

---

<sup>1</sup>O autor esclarece que o termo concreto é distinto de manipulável e, neste caso, está relacionado ao processo de equilíbrio cognitivo do sujeito (HUZINGA, 2008).

Sendo assim, considerando o lúdico um recurso que, de alguma forma, possibilite o processo de ensino e de aprendizagem, faz-se necessário discutir sua integração e uso no âmbito da Educação Infantil, sendo esta a etapa inicial de escolarização dos sujeitos. Tal discussão dá-se no item a seguir.

### **3 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Ao se abordar o processo de ensino e de aprendizagem na Educação Infantil, algumas pesquisas realizadas no âmbito educacional mostram que o vínculo entre o conhecimento escolar e atividades lúdicas pode potencializar o processo de aprendizagem das crianças.

Habilidades como organização, atenção, concentração, memorização e sistematização podem ser estimuladas a partir do desenvolvimento das chamadas atividades lúdico-didáticas que, conforme aponta Machado (2011, p. 9), podem contribuir para uma resolução de problemas prazerosa além de possibilitar:

O desenvolvimento da linguagem, criatividade, raciocínio dedutivo, [...] formulação das relações entre conteúdo teórico e prática educativa nas etapas de produção do conhecimento matemático, relacionar as formas de atuação a partir de técnicas e métodos de utilização.

Neste sentido, a aprendizagem por meio do lúdico permite que o estudante se aproprie de conhecimentos por meio de um processo que se distancia dos padrões tradicionais, ocorrendo assim, de modo significativo, ao permitir que o estudante se depare com situações que exijam investigação, empenho, reflexão, levando-o a construir e desenvolver conceitos e procedimentos escolares (SANTOS, 2001).

D'Ambrósio (1991) afirma que há algo de errado com o conhecimento escolar que estamos ensinando. O conteúdo que tentamos passar adiante, por meio dos sistemas escolares é obsoleto, desinteressante e inútil, ou seja, incontáveis conteúdos escolares não são, de fato, utilizados pelo estudante para a resolução de problemas advindos de seu cotidiano.

Desta maneira, perde-se a oportunidade de reconhecer que o aluno traz consigo para a sala de aula, “[...] uma bagagem cultural rica em conhecimentos matemáticos que podem ser o ponto de partida para a formalização e ampliação desses conhecimentos” (MACHADO, 2011, p. 15).

Além disso, Kamii (2000) afirma que atividades lúdicas motivam as crianças, fazendo-as interagir entre si e com o professor, além de explorar a necessidade e estabelecer o cumprimento de regras, estimular o raciocínio dedutivo e criativo e o desenvolvimento de sua autoconfiança e a autonomia.

Por conseguinte, sobre o desenvolvimento da autonomia, Machado (2011) destaca que é necessário que a criança seja estimulada a buscar o conhecimento, ter condições de suportar os possíveis erros e interpretá-los como uma forma de se buscar para o acerto, reduzindo, assim, as consequências do sentimento de fracasso.

Ainda segundo Kamii e Declark (1994, p. 70):

Educar é um processo de desenvolvimento da consciência e da comunicação do educador e do educando, integrando numa visão de totalidade, os vários níveis de conhecimento e de expressão: o sensorial, o intuitivo, o afetivo, o racional e o transcendental.

Deste modo, a construção do conhecimento com a utilização de atividades lúdicas no ambiente escolar, traz muitas vantagens para o processo de ensino e aprendizagem. Tais atividades são vistas como naturais pelas crianças, pois, ao serem inseridas em um contexto lúdico, elas obtêm prazer e realizam um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo (MACHADO, 2011).

Segundo Vygotsky (1994) o uso do lúdico para abarcar as possibilidades pessoais significa um aspecto positivo do trabalho escolar. A interação com o outro possibilita um avanço na organização do pensamento do indivíduo.

No jogo, por exemplo, a criança se comporta em um nível diferente de que se estivesse sozinha. O cumprimento de regras, estabelecimento de limites, interação social e aprendizagem de conteúdos escolares, que neste caso, são os propostos pela atividade lúdica, são algumas das vantagens da referida parceria.

#### **4 O PROCESSO DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM E SUAS RELAÇÕES COM A LUDICIDADE**

Um processo de ensino que, de fato, resulte em uma aprendizagem significativa do estudante tem sido foco de diversas pesquisas acadêmicas no âmbito educacional.

Como discutido por Ramos (2019, p. 47), o trabalho com o lúdico em sala de aula permite que o aluno passe de um processo de apatia, para um processo harmônico com o meio social que está inserido, permitindo, por exemplo, no caso da educação infantil, que a criança perceba a importância dos conhecimentos escolares na resolução de seus problemas cotidianos.

Para mais, o lúdico possibilita vivências singulares ricas de significados, além de ter sido fundamental a modificação da estrutura da escola, para englobar um trabalho que possa beneficiar toda e qualquer criança.

Assim, conforme discutem Santos (2001), Duarte (2019) e Lago (2017), o lançar mão de atividades lúdicas em sala de aula possibilita, dentre outras coisas, o desenvolvimento de um trabalho inclusivo, em que todos os agentes tornam-se sujeitos ativos no processo de construção do conhecimento.

Neste caso, o que de início parece ser improvável, passa de um jogo simbólico pobre, para a representação mais esquematizada, que permite à criança ir além do que foi ensinado (HUZINGA, 2008).

Outrossim, é o fato de as crianças terem a oportunidade e aprender como se brinca de faz de conta, com técnicas de modificação do comportamento e com a participação do(a) professor(a) induzindo esse aprendizado, potencializa o seu aprendizado.

## **5 ASPECTOS METODOLÓGICOS**

Com relação aos aspectos metodológicos adotados neste texto, trata-se especificamente de uma pesquisa de cunho qualitativo, uma vez que, como afirma Stake (2016), o pesquisador busca captar o fenômeno estudado a partir da perspectiva das pessoas envolvidas, considerando todos os pontos de vistas necessários, no caso deste trabalho, são utilizados registros da literatura acadêmica a fim de captar tais pontos de vistas.

Além disso, tal pesquisa considera o ambiente como principal fonte de dados, tendo um caráter descritivo em que o foco é a análise dos dados e não os produtos e resultados (GODOY, 1995; LÜDKE; ANDRÉ, 1986).

Neste contexto, tendo em vista o objetivo proposto para o texto, será desenvolvido um estudo qualitativo na modalidade pesquisa de campo, uma vez que

os significados a respeito do que será investigado surgirão a partir da compreensão e das interpretações do que está disposto na literatura da área e também das percepções apresentadas pelos sujeitos de pesquisa.

Neste trabalho, por meio da pesquisa de campo, serão aplicados questionários para a coleta dos dados junto a professores que atuam na Educação Infantil.

Kemmis e McTaggart (1988) ensinam que para se realizar uma pesquisa de campo é necessário cogitar, planejar, observar, agir e refletir de maneira mais consciente, sistemática e rigorosa naquilo que se faz em experiências diárias.

Os dados, obtidos por meio das respostas aos questionários, são analisados segundo os pressupostos da Análise de Conteúdo, conforme defendido por Bardin (1977).

Segundo a autora supracitada, a análise de conteúdo “[...] caracteriza-se como um conjunto de técnicas utilizadas na análise de dados qualitativos”. Para tal na análise, faz-se, a partir da leitura do *corpus* de análise, a constituição de categorias de análise, de forma que, a partir das categorias, seja emerso o significado daquilo que foi coletado qualitativamente (BARDIN, 1977, p. 53).

## 6 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Com o intuito de investigar as contribuições de atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil, foram aplicados questionários a docentes que atuam neste nível de escolaridade. As entrevistas contaram com a participação de 6 (seis) professores, cujas idades variam de 37 a 53 anos (uma participante preferiu não responder a essa pergunta).

Com o objetivo de proteger a identidade das entrevistadas, neste texto, são utilizados códigos para se referir as mesmas. Os códigos aqui utilizados são: E-1, E-2, E-3, E-4, E-5 e E-6.

De todas as participantes, quatro delas são especialistas (E-1, E-2, E-3 e E-4), uma é graduada (E-6) e uma possui o Ensino Superior incompleto (E-5). Com relação ao tempo de docência das entrevistadas, tem-se que duas delas (E-2 e E-5) atuam entre 6 e 10 anos na Educação Infantil, uma delas (E-3) tem de 11 a 15 anos de atuação neste nível de escolaridade, e três delas estão na Educação Infantil há mais de 21 anos (E-1, E-4 e E-6).

Inicialmente, foram determinadas todas as categorias de análise prévias conforme Figura 1. No entanto, em momento algum, tais categorias e unidades foram mostradas às participantes para não induzi-las a alguma resposta. Desta forma, a análise permitiu que tais categorias e suas respectivas unidades de análise deixassem de ser prévias e passassem a ser efetivas.

Ao mesmo tempo, vale ressaltar que tais categorias foram definidas pelos autores baseados na literatura nacional que trata do desenvolvimento de atividades lúdicas na Educação Infantil (BRASIL, 2017; KISHIMOTO, 1994, 2017; HUZINGA, 2008; SANTOS, 2001).

**Figura 1:** Categorias de Análise



**Fonte:** Dados elaborados pelas autoras (2020).

Dessa forma, durante a análise, será apresentada na íntegra, em cada unidade de registro efetiva, apenas uma das opiniões registradas pelos participantes. Os demais relatos que forem incluídos em tais unidades serão citados apenas pelos códigos.

### **6.1 Categoria: Frequência**

Esta categoria tem como objetivo analisar a frequência semanal que as professoras entrevistadas desenvolvem atividades lúdicas com seus estudantes. É composta por sete unidades de análise, previamente definidas e os resultados são apresentados no Quadro 1.

**Quadro 1: Unidades de Análise Efetivas da Categoria Frequência**

<b>Categoria</b>	<b>Unidade de Análise</b>	<b>Respostas que denotam tal unidade</b>
<b>Frequência</b>	Não realiza atividades lúdicas	-
	1 vez por semana	-
	2 vezes por semana	E-2; E-6
	3 vezes por semana	E-3
	4 vezes por semana	E-1
	Todos os Dias	E-5
	Sem resposta	E-4

**Fonte:** Dados elaborados pelas autoras (2020)

Sobre o questionário de E-4, a mesma justificou a não apresentação de resposta com a seguinte colocação: “não dá para quantificar, isso depende muito da proposta curricular da semana, mas tento trabalhar o máximo possível para o processo se tornar mais atraente” (E-4, questão 01).

Todavia, mesmo sem informar a frequência de desenvolvimento de atividades lúdicas em suas aulas, fica explícito na colocação de E-4 que ela desenvolve este tipo de atividades em suas aulas.

## 6.2 Categoria: Objetivo

Esta categoria tem como intuito analisar a percepção das entrevistadas com relação ao objetivo do uso de atividades lúdicas na Educação Infantil. É composta por cinco unidades de análise, previamente definidas conforme apresentada no Quadro 2, assim como os resultados obtidos.

**Quadro 2: Unidades de Análise Efetivas da Categoria Objetivo**

<b>Categoria</b>	<b>Unidade de Análise</b>	<b>Respostas que denotam tal unidade</b>
<b>Objetivo do uso de atividades lúdicas na Educação Infantil</b>	Tornar a aula mais prazerosa	E-1; E-4
	Possibilitar a socialização entre os estudantes	E-1; E-6
	Potencializar a aprendizagem	E-1; E-2; E-3; E-5
	Aumentar o interesse dos estudantes	E-2;
	Desenvolver a criatividade	E-5;

**Fonte:** Dados elaborados pelas autoras (2020).

A partir do Quadro 2, fica evidenciado que 67% das entrevistadas afirmam que o principal objetivo de se utilizar atividades lúdicas na Educação Infantil é a

potencialização da aprendizagem. E-5, por exemplo, afirma que o lúdico possibilita a aprendizagem significativa do estudante, fazendo referência há uma teoria de aprendizagem específica.

### 6.3 Categoria: Aspecto beneficiado pela ludicidade

Esta categoria tem como intuito analisar a percepção das entrevistadas com relação aos principais aspectos dos estudantes, que podem ser beneficiados pelo uso de atividades lúdicas na Educação Infantil. Faz-se por três unidades de análise, previamente definidas de acordo com a literatura (KAMII, 2010; MACHADO, 2011), conforme apresentada no Quadro 3.

**Quadro 3: Unidades de Análise Efetivas da Categoria Aspecto beneficiado pela ludicidade**

<b>Categoria</b>	<b>Unidade de Análise</b>	<b>Respostas que denotam tal unidade</b>
<b>Aspecto beneficiado pela ludicidade</b>	Cognição	E-1; E-2; E-3; E-4; E-5
	Afetividade	E-3; E-4; E-5; E-6
	Motricidade	E-3

**Fonte:** Dados elaborados pelas autoras (2020).

O aspecto cognitivo é o mais evidente na percepção das entrevistadas. Tal resultado vai ao encontro do resultado obtido na categoria anterior, em que quase 70% das participantes consideram a potencialização da aprendizagem o principal objetivo deste tipo de atividade em sala de aula.

Dentre os aspectos cognitivos citados pelas entrevistadas, destacam-se: percepção, atenção, raciocínio, pensamento e linguagem, segundo destaca E-1, além da assimilação do conhecimento, como dito por E-2.

Apesar de o aspecto motricidade ter sido citado apenas por uma entrevistada, ainda assim, este se fez efetivo nesta análise.

### 6.4 Categoria: BNCC

Nessa etapa buscou-se analisar a percepção das entrevistas com relação ao uso de atividades lúdicas na Educação Infantil a partir da implementação da Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017), documento este que rege a educação básica no país.

Esta categoria é composta por duas unidades de análise, previamente definidas conforme Quadro 4.

**Quadro 4: Unidades de Análise Efetivas da Categoria BNCC**

<b>Categoria</b>	<b>Unidade de Análise</b>	<b>Respostas que denotam tal unidade</b>
<b>BNCC</b>	BNCC reduziu as possibilidades de se trabalhar com atividades lúdicas na Educação Infantil	-
	BNCC ampliou as possibilidades de se trabalhar com atividades lúdicas na Educação Infantil	E-1; E-2; E-3; E-4; E-5; E-6

**Fonte:** Dados elaborados pelas autoras (2020).

Conforme consta no quadro, dentre as unidades de análises prévias apresentadas, apenas a segunda se efetivou, isto é, todas as entrevistadas consideram que a BNCC ampliou as possibilidades de trabalhar com atividades lúdicas na Educação Infantil.

Tal ampliação deve-se ao fato de a BNCC, enquanto documento educacional considerar a Educação Infantil uma etapa fundamental no processo de formação individual e coletivo do sujeito e que, dadas as individualidades das crianças, o trabalho com atividades lúdicas pode potencializar o processo de ensino e de aprendizagem das mesmas.

### **6.5 Categoria: Dificuldade**

Esta categoria tem como intuito analisar a opinião das professoras sobre as principais dificuldades de se desenvolver atividades lúdicas na Educação Infantil. Esta se compõe por cinco unidades de análise, previamente definidas de acordo com a literatura, assim como, a categoria aspecto beneficiado pela ludicidade. As unidades de análise estabelecidas e os resultados são apresentados no Quadro 5.

**Quadro 5: Unidades de Análise Efetivas da Categoria Dificuldade**

<b>Categoria</b>	<b>Unidade de Análise</b>	<b>Respostas que denotam tal unidade</b>
<b>Dificuldade</b>	Número de estudantes	E-2
	Falta de materiais	E-2; E-3; E-6
	Falta de interesse dos estudantes	E-5
	Indisciplina	E-2
	Falta de tempo para planejamento e execução	E-4

**Fonte:** Dados elaborados pelas autoras (2020).

Dentre as respostas apresentadas, a falta de materiais didáticos é uma das principais dificuldades de acordo com as entrevistas. Além das unidades definidas previamente, emergiram, no momento da análise, duas novas unidades, a saber: mudança de concepção pedagógica do professor (E-1) - professor precisa se desprender do tradicionalismo para poder trazer o lúdico para sua sala de aula; e pouco apoio pedagógico recebido pelo professor para incorporar o lúdico em sua prática, muitas vezes, a preocupação está no cumprimento do conteúdo programático (E-2).

## **7 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Com a finalidade de viabilizar uma discussão referente ao uso do lúdico na Educação Infantil, buscou-se, neste texto, a partir de uma pesquisa qualitativa e por meio de um questionário aplicado a seis docentes, investigar as contribuições de atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem na etapa educacional supracitada.

A análise dos dados possibilitou inferir que atividades lúdicas costumam ser utilizadas no âmbito da Educação Infantil, uma vez que, a totalidade dos sujeitos desta pesquisa faz uso da ludicidade em suas aulas uma vez por semana.

Além disso, a análise dos dados também mostrou que são diversos os objetivos que levam ao uso de atividades em sala de aula. Dentre tais motivos é possível destacar a possibilidade de tornar a aula mais prazerosa, promover a socialização entre os estudantes, potencializar a aprendizagem dos alunos, aumentar o interesse dos estudantes e desenvolver ou potencializar a criatividade das crianças.

Com relação aos aspectos beneficiados pelo uso do lúdico na Educação Infantil, destacam-se três. O primeiro deles é o aspecto cognitivo, relativo ao processo mental de percepção, memória, juízo ou raciocínio dos estudantes. O segundo é a afetividade, que diz respeito ao conjunto de fenômenos psíquicos que são experimentados e vivenciados na forma de emoções e de sentimentos.

Por fim, o terceiro aspecto emergido é a motricidade, relacionada ao conjunto de funções nervosas e musculares que permite os movimentos voluntários ou automáticos do corpo.

Dentre as dificuldades elencadas pelos sujeitos desta pesquisa estão: o alto número de estudantes nas salas de aula; a falta de recursos e de materiais didáticos disponibilizados pelas instituições; a falta de interesse, indisciplina dos estudantes e falta de tempo para planejamento e execução das atividades.

Ademais, o questionário também mostrou que a totalidade dos sujeitos considera que os documentos oficiais que regem a Educação, no caso a Base Nacional Comum Curricular, ampliaram as possibilidades de se trabalhar com atividades lúdicas na Educação Infantil.

Portanto, é importante ressaltar que as inferências deste texto são resultados de uma pesquisa limitada aos seis sujeitos participantes, no entanto, a literatura da área mostra que tais resultados também são aplicados a outros contextos no que diz respeito ao uso de atividades lúdicas na Educação Infantil.

## REFERÊNCIAS

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Trad. Luís Antero Reto e Augusto Pinheiro. Lisboa: Edições 70, 1977.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática** - Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

\_\_\_\_\_. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília: MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

D'AMBRÓSIO, U. **Matemática, ensino e educação**: uma proposta global. São Paulo: Temas & Debates, 1991.

DUARTE, C. F. **O Profissional de Apoio no Processo de Escolarização de Alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA)**. 2019. Tese de Doutorado. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. 2019.

GODOY, A. S. Pesquisa Qualitativa: tipos fundamentais. *In: Revista e Administração e Empresas*, v. 35, n. 3, p. 20-29. São Paulo, 1995.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur. Perspectiva, 2008.

KAMII, C. **A criança e o número**: implicações educacionais da teoria de piaget para atuação junto a escolaridade de 4 a 6 anos. 27. ed. Campinas: Papyrus, 2010.

KAMII, C.; DECLARK, G. **Reinventando a aritmética**: implicações da teoria de Piaget. 9. ed. Campinas, SP: Papyrus, 1994.

KEMMIS, S.; McTAGGART, R. **Como planificar la investigación-acción**. Barcelona: Laertes, 1988.

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a Educação Infantil**. Perspectiva, v. 12, n. 22, p. 105-128, 1994.

\_\_\_\_\_. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2017.

LAGO, M. J. R. et al. **Inclusão e o outro com autismo**: as vicissitudes de um lugar sustentado pela escola. 2017.

LÜDKE, M; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em educação**: abordagens qualitativas. São Paulo: Pedagógica e Universitária, 1986.

MACHADO, A. I. **O lúdico na aprendizagem da matemática**. Monografia. Especialização em Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão Escolar - UAB/UnB, 2011.

RAMOS, O. **A interdisciplinaridade e o Lúdico na Educação Infantil**. Reflexão e Experiência. 2. ed. Lisboa: Texto, 2019.

SANTANNA, A.; NASCIMENTO, P. R. A história do lúdico na educação The history of playful in education. **Revemat**: Revista Eletrônica de Educação Matemática, v. 6, n. 2, p. 19-36, 2011.

SANTOS, S. M. P. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

STAKE, R. E. **Pesquisa qualitativa**: estudando como as coisas funcionam. Penso, 2016.

VYGOTSKY, L. S. **Obras Escogidas**. Tomo II. Madrid: Visor, 1994.