



Universidade Federal  
de Campina Grande

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE-UFCG  
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* EM FORMAÇÃO DOCENTE  
PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA**

**MARIA JOSÉ BARBOSA DE ANDRADE**

**CONTRIBUIÇÕES DAS PRÁTICAS LÚDICAS NA FORMAÇÃO DAS CRIANÇAS  
DE 4-5 ANOS E MEIO DA CIDADE DE POÇO DE JOSÉ DE MOURA-PB**

**CAJAZEIRAS-PB  
2023**

**MARIA JOSÉ BARBOSA DE ANDRADE**

**CONTRIBUIÇÕES DAS PRÁTICAS LÚDICAS NA FORMAÇÃO DE CRIANÇAS DE  
4 A 5 ANOS MEIO DE POÇO DE JOSÉ DE MOURA – PB**

Artigo entregue à Universidade Federal de Campina Grande, ao Curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Formação Básica para a Educação Básica, para obtenção do título de especialista.

Orientadora: Profa.Dr.<sup>a</sup> Aparecida Carneiro Pires

**CAJAZEIRAS-PB  
2023**

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação-(CIP)

A553c	<p>Andrade, Maria José Barbosa de. Contribuições das práticas lúdicas na formação de crianças de 4-5 anos e meio da cidade de Poço de José de Moura - PB / Maria José Barbosa de Andrade. – Cajazeiras, 2023. 21f. Bibliografia.</p> <p>Orientadora: Profa. Dra. Aparecida Carneiro Pires. Artigo Monográfico (Especialização em Formação Docente- Educação Básica) UFCG/CFP, 2023.</p> <p>1. Ludicidade. 2. Educação infantil. 3. Desenvolvimento integral. 4. Práticas lúdicas. 5. Educação infantil- Poço José de Moura- Município - Paraíba. I. Pires, Aparecida Carneiro. II. Título.</p> <p>UFCG/CFP/BS</p>	CDU – 373.3
-------	---	-------------

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Denize Santos Saraiva Lourenço CRB/15-046

MARIA JOSÉ BARBOSA DE ANDRADE

**CONTRIBUIÇÕES DAS PRÁTICAS LÚDICAS NA FORMAÇÃO DAS CRIANÇAS  
DE 4-5 ANOS E MEIO DA CIDADE DE POÇO DE JOSÉ DE MOURA-PB**

Artigo monográfico apresentado como requisito parcial para obtenção de Certificação da Pós-Graduação Lato sensu em Formação Docente para a Educação Básica, da Unidade Acadêmica de Educação do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dra.  
Aparecida Carneiro Pires

**Aprovado em: 28/11/2023.**



Profa. Dr<sup>a</sup> Suzi Alves Montiel

28/11/2023

Rozilene Lopes de Souza Alves

Profa. Dr<sup>a</sup> Rozilene Lopes de Souza Alves

28/11/2023

Aparecida Carneiro Pires

Profa. Dr<sup>a</sup> Aparecida Carneiro Pires

28/11/2023

## CONTRIBUIÇÕES DAS PRÁTICAS LÚDICAS NA FORMAÇÃO DE CRIANÇAS DE 4 A 5 ANOS MEIO DE POÇO DE JOSÉ DE MOURA – PB

Maria José Barbosa de Andrade<sup>1</sup>  
Aparecida Carneiro Pires<sup>2</sup>

**Resumo:** A presente pesquisa teve como objetivo discutir sobre as contribuições das práticas lúdicas na formação das crianças de 4 a 5 anos e meio da cidade de Poço de José de Moura-PB. A metodologia priorizada foi a pesquisa exploratória e qualitativa, por meio de um questionário aberto com 06 (seis) questões. No referencial teórico, discutiram-se informações sobre as análises da ludicidade e seus meios de facilitar o processo de ensino e aprendizagem, bem como o desenvolvimento integral das crianças. As referências foram obtidas por meio de estudos realizados em pesquisas bibliográficas e eletrônicas nos sites da Anped, *Scielo*, Capes, Biblioteca UFRGS, entre outros. A pesquisa foi conduzida em uma escola da rede pública municipal de Poço de José de Moura-PB, com a participação de 03 (três) professoras da Educação Infantil. A análise dos dados revelou a importância da prática lúdica no contexto educacional, evidenciando que a ludicidade é um fator indispensável para promover o desenvolvimento integral das crianças. Em relação aos profissionais que participaram da pesquisa, foi possível observar que todos concordam com as práticas lúdicas, considerando-as fundamentais para impulsionar o processo de ensino e aprendizagem das crianças, tornando as aulas mais divertidas e prazerosas.

**Palavras-chave:** Ludicidade. Educação infantil. Desenvolvimento integral. Práticas Lúdicas.

**Abstract:** The present research aimed to discuss the contributions of playful practices in the education of children aged 4 to 5 and a half years old in the city of Poço de José de Moura-PB. The prioritized methodology was exploratory and qualitative research, using an open questionnaire with 06 (six) questions. In the theoretical framework, information was discussed about the analysis of playfulness and its means of facilitating the teaching and learning process, as well as the integral development of

---

<sup>1</sup> Graduada em Pedagogia (ISEC/FASP). Pós-Graduanda do curso de Pós-Graduação lato sensu em Formação Básica para a Educação Básica (UFCEG). Email: raquelandrade390@gmail.com.

<sup>2</sup> Doutora em Educação, pelo Programa de Pós-Graduação em Educação (UFBA). Professora da Universidade Federal de Campina Grande (UFCEG). Email: cida.ufu@gmail.com.

children. The references were obtained through studies carried out in bibliographic and electronic searches on the websites of Anped, Scielo, Capes, UFRGS Library, among others. The research was conducted in a municipal public school in Poço de José de Moura-PB, with the participation of 03 (three) Early Childhood Education teachers. Data analysis revealed the importance of playful practice in the educational context, showing that playfulness is an indispensable factor in promoting the integral development of children. In relation to the professionals who participated in the research, it was possible to observe that everyone agreed with playful practices, considering them fundamental to boost the children's teaching and learning process, making classes more fun and enjoyable. We conclude, therefore, that playful practice helps as a pedagogical resource for educators to identify progress in children's learning process.

**Keywords:** Playfulness. Child education. Integral development. Playful Practices.

## 1 INTRODUÇÃO

O interesse pela temática surgiu no início do ano de 2022, ao iniciar a pós-graduação em Neuropsicopedagogia Institucional e Clínica pela Faculdade PROMINAS, na modalidade Educação à Distância (EAD). Com isso, surgiram minhas inquietações em compreender a abrangência do conceito lúdico, relacionando os jogos e brincadeiras no âmbito educacional, e como a prática lúdica contribui na formação das crianças de 4 a 5 anos e meio.

Quanto ao empenho pela pesquisa, manifestou-se mediante a conclusão da pós-graduação em Neuropsicopedagogia Institucional e Clínica em maio de 2023, e a intenção de atuar posteriormente nesse campo, atendendo clinicamente crianças com DI (Dificuldade Intelectual), TOD (Transtorno Opositivo Desafiador), TDAH (Transtorno de Déficit de Atenção com Hiperatividade), TEA (Transtorno do Espectro Autista), crianças com Síndrome de Down e baixo rendimento escolar da rede municipal da cidade de Poço de José de Moura. O uso de jogos educativos e a metodologia lúdica nas intervenções são de extrema importância para promover estímulos cognitivos nos alunos/aprendentes.

No universo de 05 professoras de uma referida escola da Educação Infantil da

rede municipal de educação da cidade de Poço de José de Moura-PB, apenas 03 (três) professoras responderam ao questionário, por atenderem os critérios de escolha, que se basearam no fato de atuarem na rede de ensino municipal; serem professoras da Educação Infantil; possuírem especialização na área da educação e estar atuando na área no mínimo de 03 anos. Além disso, foram realizadas pesquisas bibliográficas e eletrônicas nos sites Anped, *Scielo*, Capes, Biblioteca UFRGS, entre outros.

Ao considerar que alguns professores possuem dificuldades em desenvolver habilidades criativas para promover aulas mais dinâmicas e convidativas, ligando essa dificuldade à realidade dos alunos, é possível perceber que na Educação Infantil e nos primeiros anos do ensino fundamental, muitas crianças encontram-se desmotivadas e desanimadas para aprender os conteúdos estabelecidos para cada ano escolar. Fato este que pode estar vinculado à modalidade do mundo moderno e tecnológico, que é atrativa e instigante para as crianças nessa faixa etária.

Essa afirmativa confirma que a aprendizagem surge a partir das experiências, e que o indivíduo desenvolve sua capacidade de absorção. Esses conteúdos, quando não são apresentados de modo alinhado à realidade da criança, podem desproporcionar o aprendizado dos mesmos. Desse modo, espera-se dos educadores novas alternativas metodológicas que motivem o aluno a sentir interesse pelas aulas, pelo conteúdo oferecido e pela efetivação da aprendizagem.

Estudar esta temática torna-se interessante para os educadores, pois trata-se de uma prática pedagógica que auxiliará no desempenho das atividades propostas para cada criança, favorecendo uma aprendizagem mais abrangente e prazerosa, por ser uma aprendizagem efetiva em diversos campos educacionais.

A partir da seguinte pergunta de pesquisa: Qual a contribuição das práticas lúdicas para formação das crianças de 4 a 5 anos meio de Poço de José de Moura-PB ?, este estudo tem como objetivo geral: Discutir sobre as contribuições das práticas lúdicas na formação das crianças de 4 a 5 anos e meio da cidade de Poço de José de Moura-PB, assim como os objetivos específicos: pensar sobre a inserção dos recursos lúdicos no setor educacional, estudar as contribuições dos jogos e brincadeiras como instrumento nas práticas pedagógicas na Educação Infantil, e analisar as falas e contribuições das educadoras quanto ao uso dos instrumentos lúdicos como estimulador para o aprendizado das crianças. O presente estudo foi organizado na seguinte forma: Fundamentação teórica, onde discutimos sobre o papel da ludicidade

no desenvolvimento infantil, e sobre as contribuições dos recursos lúdicos nas conexões dos processos educacionais, posteriormente os procedimentos metodológicos, resultados e discussão e finalizamos com as conclusões.

## **2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

### **2.1 O papel da ludicidade no desenvolvimento infantil**

O lúdico está ligado ao mundo infantil, e se correlaciona ao desenvolvimento da criança. Através do lúdico é possível despertar o imaginário, e sendo possível que a criança possa se colocar no lugar do outro, e desperta um vínculo que acontece por meio da ação do brincar, e de sua imaginação. Oliveira (2009), diz que:

É convencionalmente socialmente que o lúdico – isto é, as brincadeiras e os jogos – são atividades que servem ao espírito infantil. Em outras palavras, a convenção social que segue a modernidade reconhece no lúdico um comportamento próprio da criança, peculiar à sua natureza (instintiva), às suas necessidades e seus interesses. (OLIVEIRA, 2009, p. 46).

O brincar é uma utilidade de grande valia na vida de todo ser humano, e consideramos que por meio dessa ação, é possível que aconteça uma contribuição importante para o desenvolvimento e formação do ser. Contudo, brincando as crianças conseguem ser estimuladas quanto suas habilidades intelectuais e sociais, fatores que todo sujeito carece para viver em sociedade. As brincadeiras podem ser auto direcionadas, e flexibilizadas, tornando assim uma ação que pode ser alinhada à realidade de qualquer pessoa, respeitando as necessidades de forma individual de cada criança.

Em seus estudos Vygotsky (1984) ressalta a importância do ato de brincar na construção do pensamento infantil. O autor acredita que é através das brincadeiras e jogos que a criança desperta seu cognitivo, assim como seu modo de aprender com as determinadas vivências. Através das brincadeiras, a criança é capaz de expressar-se e ser construtora de seu próprio pensamento.

Garcia (2002, p. 56) explica que:

ao brincar, o sujeito ensaia, treina, aprende, se distrai, sim; mas se constrói: afirma, assimila, reorganiza, descobre e inventa suas formas enfrenta os enigmas, os desafios, as oportunidades e as imposições que a vida lhe apresenta.

As brincadeiras permitem à criança imaginar e vivenciar situações fantasiosas, fazendo com que ela possa despertar seu imaginário. Ao mesmo tempo em que idealiza viver situações reais, ela também consegue assimilar normas sociais. A vivência com o outro elabora novos conhecimentos. O brincar não é só coisa de crianças; a ludicidade em si faz parte da vida de todo ser humano.

Nesse contexto, a BNCC (2017) determina cinco campos de experiências que devem ser cogitados de modo coeso:

O eu, o outro e o nós –É na interação com os pares e com adultos que as crianças vão constituindo um modo próprio de agir, sentir e pensar e vão descobrindo que existem outros modos de vida, pessoas diferentes, com outros pontos de vista [...] Traços, sons, cores e formas –Conviver com diferentes manifestações artísticas, culturais e científicas, locais e universais, no cotidiano da instituição escolar, possibilita às crianças, por meio de experiências diversificadas, vivenciar diversas formas de expressão e linguagens, como as artes visuais (pintura, modelagem, colagem, fotografia etc.), a música, o teatro, a dança e o audiovisual, entre outras [...] Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações –As crianças vivem inseridas em espaços e tempos de diferentes dimensões, em um mundo constituído de fenômenos naturais e socioculturais. Desde muito pequenas, elas procuram se situar em diversos espaços (rua, bairro, cidade etc.) e tempos (dia e noite; hoje, ontem e amanhã etc.) (Brasil, 2017, p. 38-40).

A aprendizagem é concebida como uma mudança ocorrida das experiências vividas, onde não existe uma única forma de aprender, e nem um tempo determinado para isso, sendo possível ocorrer a qualquer momento de nossas vidas. Segundo Vygotsky (1987, p. 94-95), "[...] o aprendizado das crianças começa muito antes delas frequentarem a escola. [...] quando a criança assimila os nomes de objetos em seu ambiente, ela está aprendendo".

A criança está a todo momento aprendendo com o seu meio e percebe que existe prazer no que faz. O ato de brincar proporciona novos desafios, conquistas e aprendizagens. Através das brincadeiras, a criança vai construindo ideias e conhecimentos, assim como resolvendo problemas e desafios que lhe são propostos.

Freire (1991, p. 37) acredita que:

A criança que brinca em liberdade, podendo decidir sobre o uso de seus recursos cognitivos para resolver os problemas que surgem no brinquedo, sem dúvida alguma chegará ao pensamento lógico de que necessita para aprender a ler, escrever e contar. O brinquedo propõe um mundo imaginário tanto para criança quanto para o adulto, próprio criador do objeto lúdico.

Considerando a grande importância para o desenvolvimento integral, afetivo e social das crianças, é necessário que, ao trabalhar com o lúdico em sala de aula, seja feito de modo atento, planejado e com muita seriedade. Visto que esse trabalho

favorece a consolidação dos princípios formativos para a construção humana, tratando-se dos processos de ensino e aprendizagem.

Segundo Antunes (2004), brincando, a criança se adequa ao mundo em que vive e aprende enquanto está brincando. Elas conseguem acionar vários sentidos durante a brincadeira, como suas emoções e seu imaginário. Esses sentimentos ligados às experiências vividas por ela tornam-se conhecimentos. Quando a criança recria sua vivência, está desenvolvendo seu imaginário e sua capacidade de abstrair.

O significado de "brincar", segundo Kishimoto (2006, p. 20), é elemento de uma cultura popular. As brincadeiras e jogos fazem parte de um povo de certo período histórico e nos mostram que os gregos brincavam de amarelinha, empinar papagaio, jogar pedrinhas, brincadeiras que até hoje são vivenciadas pelas crianças, sendo passadas de geração para geração. Podemos perceber que as brincadeiras da antiguidade ainda são vivenciadas hoje por algumas crianças, com algumas modificações, mas oferecendo o mesmo prazer do brincar à criança.

Ressaltamos que a Base Nacional Comum Curricular (2017) concebe o brincar como:

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (Brasil, 2017 p. 36).

Nessa perspectiva, a BNCC traz a afirmativa de que o brincar é indispensável para o aprendizado do aluno, assim como para o seu desenvolvimento formativo. No nosso país, encontra-se uma grande mistura de raças, o que torna difícil determinar a origem de algumas brincadeiras. Os jogos e brincadeiras são oriundos dos tempos passados e são fundamentais para a educação e desenvolvimento infantil.

As brincadeiras para as crianças são importantes para um bom desenvolvimento, onde a educação reflete a transmissão cultural dos tempos antigos até os atuais, trazendo conhecimentos, valores, competências, assim como ideologias e superstições. As formas mais utilizadas em nosso meio social são as brincadeiras, jogos.

Para Kishimoto (2000), a definição da palavra "brincadeira" ou "jogo" não é algo fácil, pois cada um pode ter um entendimento diferenciado de ambas. Com isso, iremos buscar autores que possam melhor definir o significado de lúdico, jogos e brincadeiras.

## 2.2 As contribuições dos recursos lúdicos nas conexões dos processos educacionais

A genealogia do lúdico vem do latim *ludus*, e representa jogos, espontaneidade, ação e diversão. As práticas educacionais no desenvolvimento integral das crianças ocorrem por meio dos vínculos sociais, nos quais a criança estabelece com seus educadores e com as demais crianças desde cedo, fator que promove a construção de sua identidade pessoal.

De acordo com o Referencial Curricular da Educação Infantil (1998):

educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possa contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural (Brasil, 1998, p.23).

Desse modo, o RCNEI (1998) mostra que ao utilizar a prática lúdica para ensinar os conteúdos escolares, favorece o sucesso do aprendizado das crianças. Visto que são práticas benéficas que vão além das paredes da escola, promovendo maior sociabilidade e interação entre elas. Podendo também ser uma prática que aproxima afetivamente o professor das crianças. Os benefícios da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem são considerados de grande valor para as crianças, e ignorar essas benfeitorias significa perder a oportunidade de aprender os conteúdos de forma prazerosa.

Brancher (2007) entende o lúdico como atividade essencial ao ser humano. Nós, educadores, não podemos ver o lúdico apenas como uma prática útil a ser trabalhada com os alunos, mas sim, percebendo a grande importância que a ludicidade pode promover nas produções de conhecimento. As atividades lúdicas nos oferecem um mundo de situações a serem experimentadas, recriadas, sentidas através de nossa imaginação. Elas nos proporcionam também viver um mundo imaginário, despertando em nós momentos de prazer e alegria.

Podemos considerar as dificuldades econômicas e sociais como outro fator desmotivante para muitos alunos. Essa situação muitas vezes interfere no aprendizado ou até mesmo na evasão escolar. Com base nisso, é preciso que a criança encontre na escola momentos alegres, divertidos e prazerosos que a estimulem a querer frequentar aquele ambiente.

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (2010) defendem metas e objetivos garantidos à criança, como:

[...] sujeito histórico de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (Brasil, 2010, p. 12).

A concepção feita sobre a citação anterior destaca a importância que as relações e práticas cotidianas têm na construção da identidade do sujeito.

É atribuído à escola o papel de recorrer a estratégias de ensino que sejam prazerosas e estimulantes para as crianças, para que a aprendizagem possa acontecer de modo expressivo. Moyles (2002, p. 43) ressalta que “A aprendizagem ocorre o tempo todo no desenvolvimento normal durante toda a vida, desde que alguma coisa desperte o nosso interesse”.

Faz-se necessário valorizar a escola junto com os conhecimentos prévios de cada criança, frequentemente expressos por meio de meios lúdicos. Esses conhecimentos devem ser articulados às ferramentas pedagógicas, que são os brinquedos. A utilização dos recursos lúdicos contextualiza os conteúdos e promove na criança um sentido lógico de compreensão do que está sendo apresentado. Uma vez que os jogos promovem o raciocínio lógico, a criatividade, o pensamento autônomo e a aptidão na resolução de problemas.

Ao ponderarmos sobre a ludicidade, acreditamos que ela promova estímulos no universo infantil, onde as brincadeiras podem ser transformadas em práticas lúdicas educativas, tornando a aprendizagem instigante e prazerosa. De acordo com a Lei n.º 8.069/90, que instituiu o Estatuto da Criança e do Adolescente, as brincadeiras são as atividades mais frequentes durante a infância e são reconhecidas como um direito social das crianças.

Estão presentes em um vasto campo, tornando-se artefatos de estudo e sendo apresentadas de diferentes modos, contribuindo de modo significativo para o desenvolvimento infantil.

É notável a importância que a ludicidade exerce no desenvolvimento infantil, uma vez que “[...] a criança vive para brincar, e é através do jogo que se manifesta e se desenvolve” (Velasco, 1996, p. 96).

Mediante as afirmações de Almeida (1995, p. 11):

A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo.

Dessa forma, a importância da utilização dos jogos e brincadeiras torna-se indispensável no processo pedagógico, onde os conteúdos podem ser repassados para as crianças de forma lúdica, tornando-se mais instigante e prazerosa.

Lúdico, para Passos (2013, p. 43), é definido como:

[...] termo "lúdico" é apresentado de modo incisivo: serve de adjetivo correspondente à palavra Jogo. Desse modo, ao compreendermos a remissiva temos a compreensão de jogo definida como: dispêndio de atividade física ou mental que não tem um objetivo imediatamente útil, nem sequer definido, cuja razão de ser, para a consciência daquele que a ele se entrega, é o próprio prazer que aí encontra.

As atividades lúdicas despertam profundas transformações e impõem algumas exigências para o processo educacional, podendo auxiliar com propostas criativas. O lúdico permite que qualquer conteúdo possa ser trabalhado de forma prazerosa e divertida.

De acordo com Neto (2001), o desenvolvimento de atividades lúdicas, como o jogo, é muito importante, pois a criança desperta sua independência e torna-se um ser capaz de realizar suas descobertas e experiências, assim como expressar-se. No tópico seguinte, abordaremos o papel da ludicidade no desenvolvimento infantil.

### **3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

A pesquisa realizada teve caráter exploratório, qualitativo e bibliográfico. De acordo com Mattar (1994, p. 84), a pesquisa exploratória "visa prover o pesquisador de um maior conhecimento sobre o tema ou problema de pesquisa em perspectiva. Por isso, é apropriada para os primeiros estágios da investigação, quando a familiaridade, o conhecimento e a compreensão do fenômeno por parte do pesquisador são geralmente insuficientes ou inexistentes".

Ao abordarmos a pesquisa qualitativa, podemos recorrer às palavras de Chizzotti (2006, p. 58), que, diante de estudos científicos e aspectos éticos, acrescenta que:

Cresce, porém, a consciência e o compromisso de que a pesquisa é uma prática válida e necessária na construção solidária da vida social, e os pesquisadores que optaram pela pesquisa qualitativa, ao se decidirem pela descoberta de novas vias investigativas, não pretenderam nem pretendem furtar-se ao rigor e à objetividade, mas reconhecem que a experiência humana não pode ser confinada aos métodos nomotéticos de analisá-la e descrevê-la.

Nessa mesma direção, o autor cita as pesquisas denominadas como qualitativas, ao referenciar-se que “[...] usando ou não quantificações, pretendem interpretar o sentido do evento a partir do significado que as pessoas atribuem ao que falam e fazem” (Chizzotti, 2006, p. 28). Muitos pesquisadores e estudiosos utilizam a pesquisa qualitativa para o levantamento de características primordiais.

Segundo Cervo e Bervian (1983, p. 55), a pesquisa bibliográfica explica: “um problema a partir das referências teóricas publicadas em documentos, pode ser realizada independentemente ou como parte da pesquisa descritiva ou experimental”.

O questionário permite a concretização de análises comparativas dos subsídios dos resultados alcançados. Promove ao pesquisador uma diversidade de conhecimentos e informações viventes no âmbito escolar, tratando-se de ações e opiniões sobre o lúdico. Segundo Ferrão (2003, p. 64), justifica esse instrumento de coleta de dados como sendo “uma técnica com uma série ordenada de perguntas que devem ser respondidas sem que o entrevistador interfira e ainda facilite a tabulação e à análise dos dados coletados”.

Segundo Gil (1999, p. 128), o questionário pode ser delineado:

como a técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas etc.

Desse modo, o questionário é um instrumento que melhor servirá para acolher as informações da realidade. Todas as questões elaboradas, diante de uma mesma temática, como as atividades lúdicas, têm impulsionado no aprendizado dos alunos e a forma como trabalhar com essa prática lúdica pode contribuir no desenvolvimento da criança.

Além destes recursos, a pesquisa também se baseou em estudos e leituras sobre as contribuições das práticas lúdicas, que tinha a finalidade de adquirir informações para o presente estudo, onde os pontos eram: a) Qual o conceito de prática lúdica, para você educador(a)? b) De que modo a utilização das práticas

lúdicas podem contribuir para formação da criança? c) Quais jogos e brinquedos mais utilizam para trabalhar em sala de aula com as crianças? d) Com qual frequência é utilizado os recursos lúdicos para trabalhar em sala de aula com as crianças? e) Como a ludicidade contribui para a sociabilidade entre as crianças em sala de aula? f) A escola em qual trabalha fornece dos jogos e brinquedos educativos para você educador, trabalhar com as crianças em sala de aula?

Inicialmente aconteceu uma conversa formal com a secretária municipal de Educação da cidade de Poço de José de Moura-PB, pedindo autorização para que fosse realizada a pesquisa com as educadoras da referida rede educacional, após foi encaminhado o termo de consentimento onde as mesmas assinaram, e constaram no documento que suas informações seriam preservadas, assim como mencionadas com a utilização de pseudônimos. No universo de 05 professoras da Educação Infantil, de uma referida escola da rede municipal de educação da cidade de Poço de José de Moura, apenas 03 responderam ao questionário, por atenderem aos critérios de escolha, que era atuar na rede de ensino municipal; serem professoras da Educação Infantil; possuírem especialização na área da educação e estar atuando na área no mínimo de 03 anos. As participantes da pesquisa constavam com a idade de 35 á 40 anos, todas residiam no município de Poço de José de Moura-PB, eram casadas, e tinham pretensão em cursar segunda graduação em outra área. A utilização das respostas advindas das educadoras foram fundamentais para enriquecer nossos estudos sobre as contribuições das práticas lúdicas na formação de crianças de 4-5 anos e meio.

### **3.1 Contexto da Aplicação da Pesquisa**

Esta pesquisa foi realizada com professoras da Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental da rede pública de ensino na cidade de Poço de José de Moura-PB, que atende aproximadamente 95 crianças, dos níveis da Educação Infantil ao 1º ano do Ensino Fundamental. O recurso para pesquisa utilizado ocorreu por meio de um questionário aberto, com total de 06(seis) questões relacionadas à prática lúdica em sala de aula, através do aplicativo de mensagens WhatsApp, devido ao pouco tempo que as mesmas possuíam para um encontro presencial, em decorrência do trabalho e de outras atividades que exercem no contraturno de seus expedientes no campo educacional.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Por meio das respostas das professoras entrevistadas, a partir das perguntas elencadas no questionário, as quais se identificam com pseudônimos de Lua, Constelação e Mar, elencamos reflexões sobre: A prática lúdica como instrumento colaborador para desenvolver os conteúdos programáticos; A ludicidade como fator importante no desenvolvimento integral da criança.

No primeiro momento, refletimos sobre "prática lúdica na sala de aula". Por meio dela, foi possível perceber a efetivação das práticas lúdicas no contexto escolar, como meio de promover maior entendimento da criança sobre os conteúdos abordados, de forma que aprendam de maneira significativa e prazerosa. No segundo momento, discutimos sobre "a contribuição da ludicidade para o desenvolvimento integral das crianças", tornando-se um dos pontos mais percorridos neste estudo. Aqui, analisamos as falas das educadoras e entendemos o quanto a ludicidade contribui para o desenvolvimento integral da criança.

Iniciamos as análises de acordo com as reflexões postas, onde o primeiro foi "prática lúdica na sala de aula". Diante das respostas das educadoras, refletimos sobre a importância desse tema, pois esse quesito aponta suas reflexões sobre o conceito de práticas lúdicas. Elas disseram dizendo que a finalidade de trabalhar com lúdico é:

Ao trabalhar com as atividades lúdicas, conseguimos um impulso no aprendizado das crianças, e promover essa prática em sala de aula contribui de forma significativa no desenvolvimento da criança. Quando trabalho com jogos, brinquedos e brincadeiras construo uma maior socialização entre elas (Lua, 2023).

As atividades lúdicas auxiliam no processo de aprendizagem, pois trabalham, a atenção, a imaginação, os aspectos motores e sociais, visando o pleno desenvolvimento da criança que aprende de forma significativa tornando o ensino de qualidade (Constelação, 2023).

A ludicidade faz com que a criança se desenvolva melhor, e estimula a aprendizagem das crianças. Os jogos educativos as fazem se desempenharem de modo mais eficaz, e torna as aulas mais proveitosas (Mar, 2023).

Diante das respostas das educadoras, mencionamos as palavras de Maluf (2003, p. 17), que faz referência à importância do brincar como:

Brincar é: comunicação e expressão, associando pensamento e ação; um ato instintivo voluntário; uma atividade exploratória; ajuda às crianças no seu desenvolvimento físico, mental, emocional e social; um meio de aprender a viver e não um mero passatempo.

As brincadeiras e a prática lúdica são recursos bastante utilizados nas salas de educação infantil, proporcionando às crianças momentos de interação com os outros e dispendo de momentos significativos para a construção de seu desenvolvimento como indivíduos psicossociais. Com base em estudos atuais, mostram-nos a importância das práticas lúdicas, brincadeiras e jogos tradicionais para a socialização e educação das crianças. Pois é através das brincadeiras que a criança estabelece laços sociais e interage com outras crianças.

Proseguimos a pesquisa, onde uma das questões era saber quais jogos e brinquedos mais usavam para trabalhar em sala de aula, e com qual frequência utilizavam esses materiais. Responderam o seguinte:

Na verdade, quando estou fazendo os planos de aula, gosto de incluir duas a três vezes na semana atividades lúdicas, atividades fora do papel. Uso os jogos prancha de formas geométricas, bate pinos, kit aramados, dominó de posições, alfabeto ilustrado, passa cores (Lua, 2023).

Sempre estou relacionando as atividades lúdicas aos conteúdos relacionados ao plano de aula, sempre alinhando para a faixa etária das crianças. Utilizo bastante jogos educativos, como kit aramados, blocos de cores, massas de modelar, alfabeto e números ilustrados (Constelação, 2023).

Gosto de colocar sempre as atividades lúdicas para desenvolver os conteúdos dos planos de aula, utilizo algumas brincadeiras como: caça ao tesouro, mímica, pula corda, batata quente, Vivo ou morto etc. (Mar, 2023).

Relacionando as palavras de Fortuna (2011, p. 9) com as respostas das professoras, ele nos traz que:

Os brinquedos devem estar dispostos como se convidasse a brincar. Acessíveis, visíveis e instigantes, podem ser distribuídos pela sala em diferentes cantos e zonas, propondo, assim, diferentes pontos de partida para a brincadeira.

Ao trabalharmos com jogos educativos e brinquedos com as crianças, estamos promovendo uma maior chance de sociabilidade entre a turma, de assimilação dos conteúdos, o que as instiga a explorar mais o ambiente em que estão inseridas. É importante que exista organização no espaço em que a criança se encontra. As brincadeiras oferecem um vínculo de aproximação, proporcionam momentos de partilha e socialização, além de fazer com que a criança possa se adaptar a diferentes contextos socioculturais.

Ao abordarmos o segundo tópico, "A contribuição da ludicidade no desenvolvimento da criança", foi elencada a seguinte questão: de que modo a ludicidade pode contribuir no desenvolvimento integral da criança? E as respostas foram as seguintes:

Considero muito importante, pois ao trabalhar os conteúdos em sala de aula com jogos e brincadeiras de forma lúdica, desperta um raciocínio rápido e direcionado, auxiliando na aprendizagem e no objetivo que se deseja alcançar. Desse modo, elas conseguem se desenvolver integralmente (Lua, 2023).

Ao utilizar as brincadeiras e jogos em sala de aula de forma lúdica, percebo o quanto tem contribuído nas aprendizagens dos mesmos, porque são realizados de acordo com o conteúdo que está sendo trabalhado. Assim, é possível conseguir uma melhor participação das crianças, acontece maior socialização, e perdem a timidez (no caso de algumas crianças) (Constelação, 2023).

A ludicidade, consegue fazer com que a criança imagine, recrie e vivencie momentos de alegria, satisfação e prazer. Promover mais momentos assim em sala de aula, faz com que elas se desenvolvam cada vez mais, de forma positiva (Mar, 2023).

Assim, a escola pode favorecer ambientes que beneficiem e estimulem a brincadeira. O Referencial Curricular para a Educação Infantil (Brasil, 1998, p. 15) traz em seu bojo que:

Ao brincar, jogar, imitar e criar ritmos e movimentos, as crianças também se apropriam do repertório da cultura corporal na qual estão inseridas. Nesse sentido, as instituições de educação infantil devem favorecer um ambiente físico e social onde as crianças se sintam protegidas e acolhidas, e ao mesmo tempo seguras para arriscar e vencer desafios. Quando mais rico e desafiador for esse ambiente, mas ele lhes possibilitará a ampliação de conhecimentos acerca de si mesma, dos outros e meio em que vivem.

Ao observarmos que a mediação da aprendizagem através da ludicidade desperta nas crianças a influência da criação de novas brincadeiras, estimula a imaginação delas e contribui de forma positiva e significativa para o desenvolvimento integral. O brincar desperta na criança o senso crítico, onde, ao seguir as regras do jogo, faz com que elas estejam aptas à ideia de obedecer a limites, seguir regras, e isso torna-se muito importante para a construção de seu desenvolvimento.

## **CONCLUSÃO**

A problemática do estudo em questão foi respondida, e o objetivo geral alcançado. Neste trabalho, abordamos a grande relevância que as brincadeiras têm

no processo de aprendizagem dos alunos, tendo como objetivo geral discutir sobre as contribuições das práticas lúdicas na formação das crianças de 4 a 5 anos e meio da cidade de Poço de José de Moura-PB. A metodologia utilizada permitiu coletar os dados esperados, assim como as referências utilizadas foram suficientes. Com isso, abarcamos a partir dos anais científicos e pesquisas dos teóricos que estudam a temática, que a brincadeira é primordial para impulsionar a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. As brincadeiras proporcionam às crianças uma oportunidade de aprender coisas novas, o poder de interagir com o outro, de respeitar os seus próprios limites e os do próximo. Assim, como valoriza as suas novas experiências, compartilha de momentos únicos, onde são fatores essenciais que fazem com que a criança reverencie e compreenda os assuntos abordados de modo divertido e prazeroso.

A ludicidade está presente na vida de todos, principalmente no desenvolvimento infantil, pois através dela pode ocorrer a assimilação, recriação, e decodificação da realidade humana. Posteriormente, apresentaremos os procedimentos metodológicos utilizados para este estudo. Os educadores atuantes na educação básica precisam oferecer métodos contribuintes para uma aprendizagem significativa, devem planejar o trabalho lúdico de modo intencional, objetivos que impulsionem o aprendizado dos alunos. Sendo figura atuante como um mediador e organizador das brincadeiras com propósitos pedagógicos.

A secretaria de Educação do Município de Poço de José de Moura-PB, tem como objetivo o incremento da Educação Básica, em suas modalidades a fim de atender o processo educacional do município. As ações são desenvolvidas empenhando-se na construção de uma gestão democrática e participativa, levando uma educação de qualidade para todos e enriquecendo o trabalho coletivo.

Concluimos, assim, que a prática lúdica serve como recurso pedagógico para os educadores identificarem casos específicos de modo que o aluno consiga progredir no seu processo de aprendizagem.

## **REFERÊNCIAS**

ALMEIDA, P, N. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Layola, 1995.

- ANTUNES, C. **Educação Infantil prioridade imprescindível**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.
- BRANCHER, V. R. **Cultura Infantil: problematizando a ludicidade e o ser criança hoje**. 2007.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base**. Brasília, DF: MEC/SEB, 2017.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília, DF: MEC/SEB, 2010.
- BRASIL. Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990. (1990, 13 de julho). **Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências**. Presidência da República.
- CERVO, A. L. BERVIAN, P. A. **Metodologia científica: para uso dos estudantes universitários**. 3 ed. São Paulo: McGraw-Hill, 1983.
- CHIZZOTTI, Antonio. **Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.
- DINELLO, R. **Os jogos e as ludotecas**. Santa Maria: Pallotti, 2004
- FERRÃO. R. G. **Metodologia científica para iniciantes em pesquisa: Enfoque acadêmico com abordagem teórico/prática – Guia para elaboração e divulgação de trabalhos científicos**. Unilinhares: Incaper, 2003.
- FORTUNA, Tânia Ramos. O lugar do Brincar na Educação Infantil. **Revista Pátio-Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, ano IX, n. 27, p. 8-10, abr./jun. 2011.
- FREIRE, J.B. **Educação de Corpo Inteiro: Teoria e Prática da Educação Física**. São Paulo: Scipione, 1991.
- FRIEDMANN, A. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão**. 1.ed. São Paulo: Moderna, 2012.
- FRIEDMANN, Adriana. **O Direito de Brincar: a brinquedoteca**. São Paulo: Scritta: ABRINQ, 1992
- GARCIA, R. L. (org). **Crianças, essas conhecidas tão desconhecidas**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002
- GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.
- GOMES, C. L. **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis, o jogo, a criança e a educação**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3d. São Paulo: Cortez, 2000.

MALUF, Ângela Cristina M. **Brincar, prazer e aprendizagem**. São Paulo: Vozes, 2003.

MATTAR, F. N. **Pesquisa de marketing**. São Paulo: Atlas, 1994.

MOURA, M. O. de. A séria busca no jogo: do lúdico na matemática. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5. Ed. São Paulo: Cortez, 2001.

MOYLES, J. R. **Só Brincar? O Papel do Brincar na Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

NETO, P. **Brincando com as Frações: Sistema de Jogos Educativos**. Canoas: ULBRA, 2001.

OLIVEIRA, ML., org. **(Im)pertinências da educação: o trabalho educativo em pesquisa** [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.

PASSOS, M. P. **O ato lúdico de conhecer: a pesquisa como processo dialógico de apropriação de dispositivos informacionais e culturais**. 2013. 125 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo. PARANÁ. Recursos pedagógicos na aprendizagem: subsídios e orientações. Curitiba: SEED/SUED/DEC, 1999.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIAGET, Jean. **Aprendizagem e conhecimento**. Rio de Janeiro: Livraria Freitas Bastos S/A, 1974.

SANTOS, S. M. P. dos (Org.). O lúdico na educação. In:\_\_\_\_\_. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001.

SILVA, I. M. **O lúdico na Educação Infantil**. IV Colóquio Internacional Educação, Cidadania e Exclusão. Didática e Avaliação, 2015.

VELASCO, Cacilda G. **Brincar, o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

WINNICOTT, D.W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago,1975.