

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA (EAD/UAB)

ALDENISE ANTONIA DOS SANTOS
LEIDIANE DE LIMA SANTOS

A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA
EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA PESQUISA EXPERIENCIAL EM UMA ESCOLA
DO INTERIOR DE ALAGOAS

MATRIZ DE CAMARAGIBE – AL

2024

ALDENISE ANTONIA DOS SANTOS

LEIDIANE DE LIMA SANTOS

**A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA
EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA PESQUISA EXPERIENCIAL EM UMA ESCOLA
DO INTERIOR DE ALAGOAS**

Artigo Científico apresentado ao Colegiado do Curso de Pedagogia (EAD/UAB) do Centro de Educação da Universidade Federal de Alagoas como requisito parcial para obtenção da nota final do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

Orientador: Prof. Dr. Fernando Silvio Cavalcante Pimentel

Coorientador: Prof. Me. Nelson da Silva Nunes

MATRIZ DE CAMARAGIBE – AL

2024

ALDENISE ANTONIA DOS SANTOS

LEIDIANE DE LIMA SANTOS

**A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA
EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA PESQUISA EXPERIENCIAL EM UMA ESCOLA
DO INTERIOR DE ALAGOAS**

Artigo Científico apresentado ao Colegiado do Curso de Pedagogia do Centro de Educação da Universidade Federal de Alagoas como requisito parcial para obtenção da nota final do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

Orientador: Prof. Dr. Fernando Silvio Cavalcante Pimentel

Artigo Científico defendido e aprovado em 26/ 09/2024

Comissão Examinadora

Documento assinado digitalmente



FERNANDO SILVIO CAVALCANTE PIMENTEL

Data: 03/10/2024 08:53:14-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Fernando Silvio Cavalcante Pimentel
Orientador – Presidente

Documento assinado digitalmente



DOUGLAS HENRIQUE BEZERRA SANTOS

Data: 03/10/2024 08:57:10-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Me. Douglas Henrique Bezerra Santos
Avaliador 1

Documento assinado digitalmente



WEIDER ALBERTO COSTA SANTOS

Data: 03/10/2024 09:18:48-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Me. Weider Alberto Costa Santos
Avaliador 2

MATRIZ DE CAMARAGIBE – AL

2024

A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA PESQUISA EXPERIENCIAL EM UMA ESCOLA DO INTERIOR DE ALAGOAS

Aldenise Antonia dos Santos
E-mail: aldeniseantonia@hotmail.com

Leidiane de Lima Santos
E-mail: leidy.lima06@outlook.com

Orientador: Prof. Dr. Fernando Silvio Cavalcante Pimentel
Coorientador: Prof. Me. Nelson da Silva Nunes

RESUMO

A educação infantil constitui uma das etapas mais importantes na formação do sujeito, configurando-se como base para o desenvolvimento nas fases posteriores. Nesse contexto, o presente estudo tem como objetivo analisar a contribuição da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem em uma escola localizada no município de Matriz de Camaragibe, no interior de Alagoas. A pesquisa buscou demonstrar de que forma a ludicidade influencia o processo educativo de maneira significativa. Investigou-se o desenvolvimento dos alunos por meio de atividades lúdicas, as quais auxiliam na aquisição de habilidades, utilizando jogos e brincadeiras como instrumentos pedagógicos. Metodologicamente, realizou-se uma revisão bibliográfica com o intuito de fundamentar teoricamente o tema, evidenciando a importância da ludicidade e seus benefícios para a educação infantil. Como resultado, observou-se uma melhora significativa no desempenho das crianças, especialmente no que se refere ao processo de alfabetização. Conclui-se que a utilização de práticas lúdicas contribui para o desenvolvimento de funções motoras e cognitivas, além de proporcionar novas perspectivas pedagógicas às docentes envolvidas.

Palavras-chave: Educação infantil; ludicidade; aprendizagem.

ABSTRACT

Early childhood education is one of the most important stages in the formation of the individual, serving as a foundation for development in later stages. In this context, the present study aims to analyze the contribution of playfulness in the teaching and learning process in a school located in the municipality of Matriz de Camaragibe, in the interior of Alagoas. The research sought to demonstrate how playfulness significantly influences the educational process. The development of students was investigated through playful activities, which assist in the acquisition of skills, using games and playful practices as pedagogical tools. Methodologically, a bibliographic review was carried out in order to theoretically support the theme, highlighting the importance of playfulness and its benefits for early childhood education. As a result, a significant improvement was observed in children's performance, especially regarding the literacy process. It is concluded that the use of playful practices contributes to the development of motor and cognitive functions, in addition to providing new pedagogical perspectives for the teachers involved.

Keywords: Early childhood education; education; playfulness. Learning.

1 INTRODUÇÃO

O presente estudo trata da importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil. Este artigo científico está fundamentado em um relato experiencial, utilizado como base para sua construção, a partir das vivências das autoras durante o estágio supervisionado em uma instituição de ensino.

Ao vivenciarmos a realidade de uma instituição de educação infantil, foi possível observar a necessidade de práticas pedagógicas que favoreçam o desenvolvimento das crianças por meio de atividades lúdicas. Nesse contexto, percebe-se que a ludicidade se apresenta como um recurso relevante no processo educativo, contribuindo para a construção do conhecimento de forma mais significativa e participativa.

A educação infantil corresponde à primeira etapa da educação básica e tem como objetivo o desenvolvimento integral da criança, considerando seus aspectos físicos, motores, sociais e cognitivos. Dessa forma, torna-se fundamental a utilização de metodologias que promovam o envolvimento ativo dos alunos, respeitando suas particularidades e incentivando o aprendizado por meio de experiências concretas.

Nesse sentido, o uso de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas contribui não apenas para o desenvolvimento cognitivo, mas também para a socialização, a criatividade e a autonomia das crianças. Assim, a ludicidade passa a ser compreendida como um elemento essencial no ambiente escolar, favorecendo práticas pedagógicas mais dinâmicas e eficazes.

Diante disso, o presente estudo busca analisar como o lúdico colabora no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil, destacando sua importância no desenvolvimento das habilidades das crianças e na construção do conhecimento, a partir das experiências vivenciadas no contexto escolar.

2 LUDICIDADE E EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA RELAÇÃO ESSENCIAL

A ludicidade é um recurso que auxilia no desenvolvimento integral do aluno, possibilitando uma aprendizagem significativa e contribuindo para o desenvolvimento das áreas cognitiva, motora, afetiva e social (Negrine, 1994). Nesse contexto, as atividades lúdicas assumem um papel fundamental no processo educativo, favorecendo não apenas a aquisição de conhecimentos, mas também o desenvolvimento emocional e social da criança.

Portanto, a ludicidade configura-se como uma ferramenta pedagógica essencial para a aquisição dos conteúdos, uma vez que sua utilização torna o ensino mais dinâmico e

significativo. Dessa forma, o educando passa a construir o conhecimento de maneira mais ativa, participativa e autônoma.

Segundo Maluf (2008, p. 42), as atividades lúdicas são instrumentos pedagógicos relevantes, pois vão além do simples entretenimento e contribuem diretamente para o desenvolvimento do educando. A ludicidade é um recurso que auxilia para o desenvolvimento integral do aluno de modo que possibilita uma aprendizagem completa, a fim de desenvolver as áreas cognitiva, motora, efetiva e social (Negrine, 1994). Há outras contribuições que possibilitam o uso de atividades lúdicas, pode-se dar um destaque para a parte afetiva e desenvolvimento pleno do aluno. Portanto, a ludicidade é uma ferramenta enriquecedora para a aquisição dos conteúdos explorados de maneira que sua utilização de instrumentos pedagógicos lúdicos torna-se relevantes para a educação, além de potencializar o ensino, proporciona ao educando a obter conteúdo com mais propriedade, podemos nos ampara no que afirma Maluf (2008, p. 42):

As atividades lúdicas são instrumentos pedagógicos altamente importantes, mais do que apenas divertimento, são um auxílio indispensável para o processo de ensino aprendizagem, que propicia a obtenção de informações em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando. A ludicidade é uma tática insubstituível para ser empregada como estímulo no aprimoramento do conhecimento e no progresso das diferentes aprendizagens

Para a melhor compreensão da temática, faz-se necessário compreender o termo ludicidade e seu significado. A palavra “lúdico” tem origem no latim *ludus*, que significa jogo (Almeida, 2003). Nessa perspectiva, a ludicidade está diretamente relacionada ao reconhecimento da criança como sujeito de direitos, conforme estabelecido na Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018).

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDBEN (Brasil, 1996) estabelece que a educação infantil tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança, considerando seus aspectos físicos, psicológicos, intelectuais e sociais, em parceria com a família e a escola. A Lei indica também a responsabilidade da família e escola nessa busca, uma auxiliando a outra, cada uma cumprindo seu papel e nessa parceria, o aluno se devolva nas áreas cognitivas, afetivas, motoras e social. Nesse sentido Pereira (2005, p. 20) contribui com a argumentação que:

As atividades lúdicas são muito mais que momentos divertidos ou simples passatempos e, sim, momentos de descoberta, construção e compreensão de si; estímulos à autonomia, à criatividade, à expressão pessoal. Dessa forma, possibilitam a aquisição e o desenvolvimento de aspectos importantes para a construção da aprendizagem. Possibilitam, ainda, que educadores e educando se descubram, se integrem e encontrem novas formas de viver a educação

Nesse sentido, brincar faz parte da cultura, permitindo a criança ser criança, onde elas descobrem novas experiências no meio as quais estão inseridas. O lúdico não se resume em brincadeiras, jogos, que chamam a atenção da criança, mas sim em uso de metodologias que proporcionam uma aprendizagem mais concreta para o aluno, na qual visa o aluno como principal interessado do seu aprendizado, estimulando o pensamento crítico, a criatividade, e a imaginação a fim de se explorar todas essas áreas. O lúdico proporciona ao professor a ter uma visão aguçada para os educandos, a compreender o contexto social de cada criança, estimulando os de serem participantes ativos no seu próprio aprendizado. Outro ponto de contribuição do lúdico é na relação entre aluno e professor, pois de acordo com Pereira (2005, p. 20), destaca que as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento da autonomia, da criatividade e da expressão pessoal, sendo fundamentais para a construção da aprendizagem.

É fundamental considerar a realidade da criança no contexto escolar, uma vez que a escola representa uma extensão do meio social em que ela está inserida. Dessa forma, ao relacionar o conteúdo escolar com as vivências do aluno, o processo de aprendizagem torna-se mais significativo.

Ainda dentro desse contexto a autora afirma que as atividades lúdicas vão muito além do brincar, ela tem o potencial de promover descobertas no meio à qual a criança está inserida. Além disso, permite com que elas sejam participativas e protagonistas no processo de aprendizagem. A ludicidade é uma temática relevante na etapa da educação infantil, pois ela proporciona uma aprendizagem de qualidade, de modo que contribui na interatividade das crianças durante o processo de ensino aprendizagem, resultando num desenvolvimento amplo dos alunos.

De acordo com Dewey (1940), a escola deve representar a vida presente da criança, estabelecendo uma conexão entre o ambiente escolar e sua realidade cotidiana.

Assim, o ambiente escolar deve promover experiências concretas, permitindo que a criança se reconheça como protagonista do seu processo de aprendizagem.

Nessa perspectiva, Vygotsky (1984, p. 81) afirma que:

O lúdico influencia grandemente o desenvolvimento da criança. É por meio do jogo que ela aprende a agir; sua curiosidade é estimulada, adquirindo iniciativa e autoconfiança, além de desenvolver a linguagem, o pensamento e a concentração.

Ainda segundo Vygotsky (1979), o ato de brincar contribui significativamente para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social da criança, sendo um elemento essencial no processo de aprendizagem.

Kishimoto (2008) destaca que o uso de jogos na educação infantil favorece a construção do conhecimento, ao incorporar elementos como prazer, motivação e participação ativa do aluno. Dentro desse, sustenta que as atividades lúdicas vão muito além do brincar, ela

tem o potencial de promover descobertas no meio à qual a criança está inserida. Além disso, permite com que elas sejam participativas e protagonista no processo de aprendizagem. A ludicidade é uma temática relevante na etapa da educação infantil, pois ela proporciona uma aprendizagem de qualidade, de modo que contribui na interatividade das crianças durante o processo de ensino aprendizagem, resultando num desenvolvimento amplo dos alunos. Outro ponto significativo é indicado por Kishimoto (2008, p. 27) , vejamos|:

Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

A ludicidade, portanto, não se restringe apenas ao ato de brincar, mas envolve metodologias que promovem uma aprendizagem mais concreta, estimulando o pensamento crítico, a criatividade e a autonomia do aluno.

Segundo Bueno (2010), a brincadeira contribui diretamente para o desenvolvimento físico, intelectual e emocional da criança, sendo fundamental para a formação de indivíduos mais seguros e equilibrados. Note-se:

[...] brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca à vontade tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso.

A autora enfatiza de forma clara a relevância da brincadeira para o futuro da criança. Declarando os benefícios de se explorar jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem. Compreendendo que com essa ação, os sujeitos se tornam pessoas mais sociáveis, estimulados a conhecer a si mesmo, o mundo, conseqüentemente estas interações que contribuem no amadurecimento de suas capacidades, visando o desenvolvimento completo em todos os aspectos.

Em contrapartida, quando não há a valorização, ou a visão real do benefício da ludicidade no desenvolvimento do indivíduo, tendem a causar danos nas suas relações sociais nas mais diversas áreas, fazendo com que esta pessoa venha, a abster-se de experimentar muitas situações, pois não houve essa preparação desde a infância não tendo estrutura físicas, verbais e intelectuais para isso. Almeida (2008, p. 41), dialoga com Bueno (2010), indicando que:

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

Por fim, Almeida (2008) ressalta que a educação lúdica favorece o desenvolvimento integral da criança, promovendo a interação social e a construção do conhecimento de forma significativa.

3 DELINEAMENTO DA METODOLOGIA DA INVESTIGAÇÃO

Os procedimentos metodológicos utilizados nesta pesquisa são de cunho qualitativo, tendo como base dados coletados por meio de observações realizadas em salas de aula da Escola Municipal de Educação Infantil Casinha Feliz, localizada no centro da cidade de Matriz de Camaragibe – AL. O público-alvo da pesquisa é composto por crianças com faixa etária de 4 a 5 anos.

A Escola Municipal de Educação Infantil Casinha Feliz é uma instituição da rede pública municipal de ensino. A maioria das crianças atendidas reside na zona urbana da cidade, sendo oriunda de famílias de classe socioeconômica baixa. A instituição foi fundada no ano de 2007, inicialmente com o funcionamento em três casas alugadas em diferentes locais da cidade, atendendo cerca de 300 crianças. Essas unidades foram equipadas com mobiliário escolar, brinquedos e recursos educacionais.

Com o passar dos anos, a instituição passou por ampliações e adequações estruturais, com o objetivo de atender às demandas da comunidade, passando a ofertar educação infantil nas modalidades creche e pré-escola. Atualmente, a escola atende aproximadamente 280 crianças, distribuídas nos turnos matutino e vespertino.

A primeira etapa da pesquisa de campo consistiu na inserção das pesquisadoras na instituição, com o objetivo de realizar a caracterização geral da escola, por meio do reconhecimento do espaço físico, tanto das salas de aula quanto das demais dependências escolares. Em seguida, foram realizadas observações nas salas de aula da turma de Socialização II.

Dando continuidade, foram realizadas observações iniciais desde a entrada das crianças no ambiente escolar até a execução das atividades propostas em sala de aula. Para auxiliar na compreensão dessas práticas, foi utilizado o Projeto Político Pedagógico (PPP) da instituição. Com base nos dados coletados, deu-se início à elaboração do projeto de intervenção. Para isso, foram utilizados cinco diários de campo, sendo que “cada um continha” duas sessões de observação. Ao final desse processo, foi elaborado o relatório final da pesquisa.

A Tabela 1 apresenta a organização dos grupos atendidos na instituição, evidenciando aspectos relacionados à faixa etária, número de crianças e quantidade de professores.

Tabela 1 – Aspectos históricos de funcionamento

Nome do grupo de crianças	Faixa etária	Número de crianças	Números de professores
Socialização I	4 a 5 anos	108	6
Socialização II	4 a 5 anos	77	5
Socialização III	6 anos	96	5

Fonte: Dados da pesquisa (2022)

A tabela está organizada em colunas e linhas, descrevendo de forma sistemática as turmas da instituição. A primeira coluna apresenta a divisão dos grupos, a segunda a faixa etária dos alunos, a terceira o número total de crianças e a quarta a quantidade de professores por turma. Foi realizada uma entrevista informal com a professora da turma observada, com o objetivo de compreender as dificuldades dos educandos e seus processos de desenvolvimento. A principal questão abordada foi a relação entre professor, aluno e ludicidade, buscando identificar se a docente utilizava práticas lúdicas como ferramenta pedagógica. A professora relatou que cada criança possui seu próprio tempo de aprendizagem, destacando que o processo ocorre de forma contínua e gradual. A partir dessa análise, foram identificadas dificuldades relacionadas à coordenação motora fina em alguns alunos, especialmente na realização do movimento de pinça.

Diante dessa situação, buscou-se desenvolver estratégias pedagógicas voltadas para a superação dessas dificuldades. A linguagem motora foi trabalhada por meio de atividades lúdicas, como forma de intervenção. Foram realizadas atividades como: jogo de boliche, circuito das vogais, jogo dos numerais, pescaria, musicalidade, acerte o buraco, atividades de memorização de cores, circuito psicomotor, dinâmicas de equilíbrio e mímica.

Paralelamente, foram realizadas leituras de livros e artigos científicos sobre a temática, com o objetivo de aprofundar os conhecimentos e fundamentar teoricamente a pesquisa. A partir disso, foram elaboradas atividades que integrassem ludicidade e movimento, visando o desenvolvimento corporal e motor dos alunos. Foram estabelecidos critérios de avaliação, considerando aspectos como a interação entre alunos e professores, bem como a participação nas atividades propostas.

As sessões foram distribuídas ao longo de cinco dias, sendo realizadas duas atividades por dia, com duração média de duas horas cada, totalizando dez atividades. Essas ações tiveram como objetivo estimular o desenvolvimento motor dos alunos, promovendo o controle dos movimentos e contribuindo para o processo de aprendizagem. Por fim, os dados obtidos foram analisados à luz de autores como Vygotsky (1984), Kishimoto (2001), Piaget (1978), Fonseca (2010), Ayoub (2001) e Sampaio (1984), os quais abordam a ludicidade e a linguagem motora no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil

4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

Com a identificação do problema, foram realizadas atividades que visavam à melhoria das habilidades motoras das crianças por intermédio da ludicidade. Nesse sentido, os conteúdos trabalhados objetivaram agregar novos saberes por meio de atividades psicomotoras, baseadas em jogos e brincadeiras, com o intuito de aprimorar habilidades já internalizadas, como pular, saltar e segurar o lápis, entre outras. Essas práticas contribuíram para o desenvolvimento dos movimentos das crianças, favorecendo o esquema corporal, bem como os aspectos cognitivos, afetivo e social, além de ampliar sua interação com o meio em que estão inseridas. Foram aplicados métodos relevantes para a resolução do diagnóstico identificado, tendo as pesquisadoras atuadas diretamente no processo. As atividades desenvolvidas foram fundamentadas na ludicidade, utilizando jogos e brincadeiras como instrumentos para auxiliar na superação das dificuldades motoras apresentadas pelos alunos, possibilitando a aprendizagem por meio do brincar, conforme demonstrado na Tabela 2.

Tabela 2 - Atividades realizadas para coordenação motora

Atividades	Parte motora	Concentração	Matemática
Jogo de boliche	X	X	X
Circuito das vogais	X		
Jogo dos numerais	X		X
Pescaria	X	X	
Musica	X	X	
Acerte o buraco	X	X	
Memorização das cores	X	X	
Circuito psicomotor	X		
Dinâmica do equilíbrio	X	X	
Mímica	X		

Fonte: Dados da pesquisa (2022)

De acordo com a Tabela 2, é possível perceber que a primeira coluna apresenta o nome das atividades realizadas, enquanto as demais indicam as áreas que podem ser estimuladas em cada uma delas. Para melhor compreensão, pode-se destacar o exemplo do jogo de boliche, que contribui para o desenvolvimento da coordenação motora, da concentração e de noções matemáticas, como o conceito de soma. O mesmo se aplica às demais atividades propostas.

Com todos os preparativos para o primeiro dia, foi desenvolvido o jogo de boliche, utilizando materiais simples e de fácil acesso, como garrafas PET com numerais, uma bola e

uma corda. O ambiente foi organizado de modo a permitir a livre movimentação das crianças, com afastamento das carteiras e mesas, deixando o centro da sala livre. A corda foi utilizada como marcação para o arremesso, enquanto as garrafas foram posicionadas à frente do quadro. As garrafas foram dispostas com um distanciamento proposital, possibilitando que as crianças se preparassem e calculassem seus arremessos. Cada criança, por sua vez, lançava a bola e identificava o numeral correspondente à garrafa derrubada. Dessa forma, eram trabalhados aspectos como concentração, raciocínio lógico, postura corporal, controle motor e noção espacial.

Conforme Lima Júnior (2019), o estímulo é fundamental para a aquisição de habilidades motoras; dessa maneira, a realização de atividades dessa natureza não é opcional, mas essencial para o desenvolvimento das funções motoras das crianças. A realização dessa atividade pode ser observada na Figura 1, que ilustra a participação dos alunos durante o desenvolvimento do jogo de boliche.

Figura 1 - Crianças realizando a atividade o jogo de boliche



Fonte: Dados da pesquisa (2022)

Para que a atividade não seja percebida apenas como um momento de brincadeira pelos discentes, é importante destacar que, durante sua realização, diversas áreas do desenvolvimento são estimuladas, ainda que os alunos não tenham plena consciência disso, inclusive no que se refere aos conceitos matemáticos. Assim, a atividade não se restringe apenas à matemática, mas também valoriza o corpo como parte integrante do processo de aprendizagem, e não apenas como um instrumento subordinado à mente. No segundo dia, foi desenvolvida uma atividade que pode ser observada na Figura 2. Para a realização da primeira ação, foi confeccionado um dado contendo vogais, e as letras correspondentes foram dispostas

no chão da sala. Em cada uma delas, foi colocado um bambolê, formando um circuito psicomotor.

Os alunos, de forma individual, lançavam o dado e, conforme a vogal sorteada, percorriam o circuito, saltando até a letra correspondente. Essa atividade possibilitou trabalhar o reconhecimento das vogais, além de estimular a coordenação motora, o equilíbrio e a concentração. Na segunda ação, foram trabalhados os numerais por meio de comandos de voz. Os números foram dispostos no ambiente e, com o auxílio de um dado, cada aluno realizava o lançamento. O numeral obtido indicava até onde o aluno deveria se deslocar, sendo orientado quanto à forma de execução do trajeto, como saltando, de costas, com um pé só ou lateralmente. Essas ações tiveram como objetivo desenvolver a coordenação motora, o equilíbrio, a agilidade e a concentração, contribuindo para o aprimoramento de habilidades essenciais ao desenvolvimento dos alunos. Conforme Sampaio (1984), a utilização de práticas lúdicas que explorem o desenvolvimento motor é fundamental para que as crianças evoluam de acordo com sua faixa etária, favorecendo a coordenação geral e o amadurecimento das funções motoras.

No terceiro dia de ação, foram utilizados materiais de fácil acesso, como uma bacia, tampas de garrafas PET, prendedores de roupas e palitos de picolé, para a realização da atividade denominada “pescaria”. Com o objetivo de explorar a coordenação motora fina, a concentração e a atenção, foi colocada água na bacia, e as tampinhas de garrafas, nas quais foram coladas letras do alfabeto, representavam os “peixes”. Os prendedores e os palitos de picolé foram utilizados como varas de pesca. Essa atividade contribuiu para o desenvolvimento das crianças nos aspectos motores, auxiliando na superação das dificuldades identificadas, por meio da utilização da ludicidade

Figura 2 - Circuito das vogais como estratégia pedagógica



Fonte: Dados da pesquisa (2022)

Figura 3 – O jogo dos numerais



Fonte: Dados da pesquisa (2022)

Logo após o término do intervalo, preparamos a sala para a segunda ação, desta vez utilizando uma música, com o objetivo de trabalhar as emoções de cada aluno. Foram confeccionadas plaquinhas com diferentes rostos e expressões faciais. A música abordava cada uma dessas expressões e a criança que estivesse com a plaquinha correspondente à expressão mencionada colocava-a em seu rosto. Ao realizar essa ação, a criança se conecta com o seu meio, e essa interação possibilita descobertas significativas, ou seja, ao executar a atividade, os alunos vão agregando novos saberes e desenvolvendo habilidades essenciais para o seu desenvolvimento social e cultural (Ayoub, 2001).

No quarto dia, a atividade foi denominada “Acerte o buraco”. Para sua realização, confeccionamos um jogo com duas caixas de papelão, nas quais foi feito um orifício central. O aluno, segurando a caixa com as mãos, deveria realizar movimentos corporais para fazer com que a bolinha de isopor passasse pelo buraco. Essa atividade foi realizada com dois alunos por vez. Observou-se que as crianças demonstraram elevado nível de concentração e envolvimento, levando a atividade a sério e expressando emoções como ansiedade e entusiasmo durante a execução dos movimentos. Além disso, mantinham o foco na tarefa, evitando distrações, o que contribuiu para o processo de aprendizagem e para a ampliação da aquisição de novos conhecimentos. Nesse sentido, os jogos na educação infantil têm como finalidade tornar o aprendizado mais prazeroso e ativo (Kishimoto, 2005).

A segunda ação do dia consistiu em uma atividade de memorização das cores. Para sua realização, utilizamos papéis sulfite coloridos, que foram colados no chão da sala, organizados de modo que a atividade fosse realizada em duplas. Foram dispostas quantidades iguais de folhas em ambos os lados, com as mesmas cores. Uma criança iniciava saltando sobre uma cor, e a outra, imediatamente, deveria reproduzir o movimento realizado e identificar verbalmente a cor correspondente. Essa atividade, embora simples em relação aos recursos utilizados, proporcionou contribuições significativas, auxiliando no aprimoramento do tônus muscular, do equilíbrio e da coordenação motora, de forma lúdica e prazerosa.

Após essa atividade, realizamos outra proposta utilizando alguns materiais já empregados anteriormente, como as garrafas e a corda, além da inclusão de bambolês, com o objetivo de montar um circuito psicomotor. Os desafios propostos permitiram que as crianças desenvolvessem habilidades relacionadas ao equilíbrio dinâmico, à força muscular e à coordenação motora. Durante a atividade, observou-se grande envolvimento dos alunos, que se movimentaram intensamente, superando obstáculos que exigiam esforço físico, como saltos e deslocamentos sobre a corda.

No quinto e último dia das sessões, foram realizadas duas atividades. A primeira consistiu em uma dinâmica de equilíbrio, realizada em duplas, utilizando bolinhas de isopor e colheres. Cada criança segurava uma colher, sendo que apenas uma delas estava com a bolinha, que deveria ser transferida para o colega sem o uso das mãos. Dessa forma, foram trabalhadas habilidades como controle corporal, coordenação motora, concentração, equilíbrio e imaginação.

Inicialmente, a atividade parecia simples, porém foi possível observar que os alunos apresentaram dificuldades para manter o equilíbrio da bolinha, que frequentemente caía durante as tentativas de repasse. Diante disso, orientamos as crianças quanto à postura corporal e ao controle dos movimentos, destacando a importância da atenção durante a execução da tarefa. Após as orientações, os alunos conseguiram realizar a atividade com maior êxito, demonstrando satisfação a cada acerto. Quando a bolinha caía, insistiam na tentativa, demonstrando maior concentração e persistência.

Para finalizar as ações, foi trabalhada a linguagem musical, considerando sua contribuição para o desenvolvimento motor e afetivo da criança. Nessa atividade, as crianças imitavam os animais mencionados na canção, explorando diferentes movimentos corporais e sons. A mímica dos animais possibilitou a expressão corporal de forma espontânea e divertida. Observou-se grande participação dos alunos, que solicitavam a repetição da atividade, demonstrando envolvimento e interesse. Essa prática favoreceu a expressão das

emoções, a criatividade e a aprendizagem significativa, uma vez que a ludicidade contribui para o desenvolvimento integral da criança e para a construção de relações interpessoais entre alunos e professores (Pereira, 2005).

Cada atividade realizada atendeu à dificuldade identificada pelas pesquisadoras ao longo do estudo. Foram desenvolvidas práticas lúdicas com o objetivo de contribuir para a aprendizagem das crianças, considerando as necessidades específicas da turma, integrando o aprender ao brincar, elemento essencial no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil.

A realização de atividades que despertem o interesse das crianças, associadas a objetivos pedagógicos e às suas vivências, mostrou-se fundamental para a participação e o engajamento dos alunos. A preparação do ambiente, bem como a interação entre o aluno, o objeto de conhecimento e os demais sujeitos envolvidos, revelou-se indispensável para o alcance dos objetivos propostos. Nessa etapa, o concreto assume papel fundamental, e a utilização de jogos e brincadeiras contribui para o protagonismo dos alunos na construção do conhecimento.

De acordo com as atividades desenvolvidas, a linguagem motora foi a mais evidenciada ao longo das sessões, estando presente em todas as propostas, ora como elemento central, ora de forma complementar a outras linguagens, como a musical e a artística. Foram exploradas tanto a coordenação motora grossa, por meio de movimentos amplos como correr, saltar e equilibrar-se, quanto a coordenação motora fina, por meio de atividades que envolvem movimentos mais precisos, como escrever, desenhar e manipular objetos.

Além disso, a linguagem matemática também esteve presente em algumas atividades, exigindo dos alunos o desenvolvimento de habilidades relacionadas ao raciocínio lógico, mesmo em situações lúdicas do cotidiano escolar.

Ao longo das sessões, foram detalhadas as principais áreas trabalhadas, como a coordenação motora, a concentração e a percepção matemática. As atividades foram planejadas com o objetivo de atender às necessidades específicas dos alunos naquele momento, sendo a dimensão motora a mais explorada.

Os conteúdos aplicados possibilitaram o desenvolvimento tanto da coordenação motora grossa, como na atividade denominada dinâmica do equilíbrio, quanto da coordenação motora fina, como na atividade “Acerte o buraco”.

Esses exemplos demonstram que a proposta teve como objetivo explorar a motricidade por meio de jogos e brincadeiras, contribuindo para o aprimoramento das habilidades das crianças e para a superação das dificuldades motoras identificadas. Dessa forma, além de

atender à problemática diagnosticada, as atividades desenvolvidas podem servir como referência para outras instituições de ensino que busquem trabalhar a ludicidade e a linguagem motora no processo educativo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho relata a experiência vivenciada durante o período de estágio supervisionado, a qual contribuiu para a construção deste artigo, tendo como foco beneficiar crianças e professores por meio de atividades motoras fundamentadas na ludicidade, ou seja, em jogos e brincadeiras que possibilitam a aplicação de métodos pedagógicos facilitadores, potencializando a alfabetização no processo de ensino-aprendizagem.

Compreende-se que a infância é uma fase marcada por descobertas e construções, na qual o sujeito deve ser estimulado por meio de práticas que lhe permitam explorar o meio em que está inserido, bem como os objetos que o cercam, contribuindo para a construção do conhecimento e da identidade.

Diante da experiência vivenciada, constatou-se que a ludicidade se configura como um instrumento que facilita e possibilita o trabalho com diferentes campos de experiências de forma significativa, potencializando a aprendizagem por meio de brincadeiras e jogos que valorizam o aluno em sua totalidade, contribuindo para o desenvolvimento nos aspectos motor, social e cultural.

Mediante o relato de experiência apresentado nesta pesquisa, verificou-se que as atividades desenvolvidas contribuíram para um aprendizado satisfatório. A aplicação das sessões, considerando a realidade de cada criança, possibilitou o alcance dos objetivos propostos, valorizando seus saberes e sua cultura, promovendo a construção de novos conhecimentos e incentivando a autonomia no processo de aprendizagem. Trabalhar com o lúdico implica adotar um olhar diferenciado sobre o aluno, proporcionando momentos de descoberta, imaginação e interação com o meio, o que resulta em uma aprendizagem mais significativa e de qualidade.

Com base nos referenciais teóricos e na experiência prática, as sessões elaboradas tiveram como finalidade contribuir para o desenvolvimento integral da criança. As atividades propostas buscaram desenvolver e consolidar habilidades motoras, tendo em vista que esse foi o principal problema identificado durante o período de observação, especialmente em casos de dificuldades relacionadas à coordenação motora fina, como o movimento de pinça necessário para segurar o lápis. Além disso, outras áreas também foram exploradas, como a

musical, a artística e a matemática, evidenciando a amplitude das práticas lúdicas no contexto educacional.

Durante a realização das atividades, observou-se que a criança interage consigo mesma, com o outro e com o meio em que está inserida, desenvolvendo, dessa forma, aspectos cognitivos, afetivos e sociais. As ações lúdicas, nesse contexto, contribuem significativamente para a aquisição de habilidades psicomotoras e para o desenvolvimento global do educando.

Verificou-se, ainda, que o planejamento das atividades deve estar alinhado a objetivos pedagógicos claros, sem perder de vista a realidade dos alunos, preparando-os para o futuro de forma significativa. Nesse sentido, a ludicidade mostrou-se essencial para o alcance dos objetivos propostos, promovendo uma aprendizagem ativa, na qual as crianças interagem com objetos simples e conhecidos, despertando sua curiosidade, interesse e participação.

Dessa forma, conclui-se que a utilização de atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil é fundamental para o desenvolvimento integral das crianças, contribuindo para a formação de sujeitos ativos, críticos e participativos no contexto escolar e social.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes. *Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos*. São Paulo: Loyola, 2008. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=-fzErzs9UkwC>. Acesso em: 14 fev. 2024.
- ARIÈS, Philippe. *História social da criança e da família*. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.
- AYOUB, Eliana. Reflexões sobre a educação física na educação infantil. 2001. Disponível em: <http://citrus.uspnet.usp.br/eef/uploads/arquivo/v15%20supl4%20artigo6.pdf>. Acesso em: 29 jan. 2024.
- BRASIL. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB n.º 9.394/1996)*. São Paulo: Saraiva, 1996.
- BRASIL. Ministério da Educação. *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil*. Brasília: MEC/SEF, 1998. v. 1.
- BRASIL. Ministério da Educação. *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil*. Brasília: MEC/SEF, 1998. v. 3.
- BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.
- BUENO, Elizangela. *Jogos e brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica*. Londrina, 2010.

FONSECA, Vitor da. *Psicomotricidade: uma visão pessoal*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

LIMA JÚNIOR, P. F. Desenvolvimento motor infantil por meio de atividades lúdicas em um colégio particular do município de Guarapuava-PR. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO (EDUCERE), 13., 2017, Curitiba. Anais [...]. Curitiba: PUCPR, 2017. p. 16530-16543.

KISHIMOTO, T. M. *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

KRAMER, Sonia. *A política do pré-escolar no Brasil: a arte do disfarce*. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2006.

LE BOULCH, Jean. *Educação psicomotora: a psicocinética na idade escolar*. Trad.: Jeni Wolf. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. *Atividades lúdicas para a educação infantil: conceitos, orientações e práticas*. Petrópolis: Vozes, 2008.

PEREIRA, Lucia Helena Pena. *Bioexpressão: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2005.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

RICHTER, L. M. Movimento corporal da criança na educação infantil: expressão, comunicação e interação. 2006. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2006.

SAMPAIO, Virginia Régia. *Creche: atividades desenvolvidas com a criança*. Rio de Janeiro: EBM, 1984.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.). *Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos*. Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. *Do ato ao pensamento*. Lisboa: Moraes, 1979.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. *A formação social da mente*. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.