UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

MARIA NATÉRCIA RODRIGUES DA SILVA

LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: VISÃO DOS AUTORES, CONCEITUAÇÃO E DESAFIOS

Caruaru
2024

MARIA NATÉRCIA RODRIGUES DA SILVA

LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: VISÃO DOS AUTORES, CONCEITUAÇÃO E DESAFIOS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade Artigo como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciada em Pedagogia, na área de concentração de Metodologias de ensino tendo como tema central Ludicidade.

Orientadora: Prof[a.] Dr[a.] Fernanda Sardelich Nascimento

Caruaru

2024

Ludicidade na educação infantil: visão dos autores, conceituação e desafios

Maria Natércia Rodrigues da Silva[1]

Fernanda Sardelich Nascimento[2]

RESUMO

O presente trabalho é fruto de uma pesquisa qualitativa, de caráter bibliográfico, que objetivou analisar as contribuições da ludicidade para o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil, a partir dos trabalhos publicados no Congresso Nacional de Educação (CONEDU), nos anos de 2021, 2022 e 2023. Os objetivos específicos foram: mapear os principais autores utilizados nos trabalhos do CONEDU como referência para o estudo da ludicidade; identificar a importância de utilizar a ludicidade para fortalecer o processo de ensino e aprendizagem na EI; e investigar os desafios para se trabalhar com a ludicidade na educação infantil. Sabemos que a Educação Infantil (EI) marca o início da vida escolar de todo ser humano que frequenta a escola, e que, nesta fase, o brincar é indispensável para a criança. A pesquisa nos revela que é necessário continuar com estudos que destacam a importância da ludicidade para a educação, pois a criança aprende brincando, e por meio da brincadeira ela aprende de forma natural. Também compreendemos que escassez de recursos financeiros e *déficits* na formação profissional são grandes desafios para a prática da ludicidade em sala de aula.

Palavras-chave: ludicidade, educação infantil; CONEDU.

ABSTRACT

This work is the result of qualitative research, of a bibliographic nature, which aimed to analyze the contributions of playfulness to the teaching and learning process in early childhood education based on works published in the National Education Congress (CONEDU), in the years 2021, 2022 and 2023. The specific objectives were: map the main authors used in CONEDU's work as a reference for the study of playfulness; Identify the importance of using playfulness to strengthen the teaching and learning process in ECE; and investigate the challenges of working with playfulness in early childhood education. We know that Early Childhood Education (EI) marks the beginning of the school life of every human being who attends school, and that at this stage playing is essential for the child. The research reveals that it is necessary to continue with studies that highlight the importance of playfulness for education because children learn by playing, and through play they learn naturally. We also understand that scarcity of financial resources and deficits in professional training are major challenges for the practice of playfulness in the classroom.

Keywords: ludicidade; educação infantil; CONEDU.

DATA DE APROVAÇÃO: 03 de outubro de 2024

[1] Estudante: graduanda em Licenciatura em Pedagogia do Núcleo de Formação Docente do *Campus* Agreste da Universidade Federal de Pernambuco. E-mail:naterciarodriiguess@gmail.com

[2] Orientadora: professora e pesquisadora do curso de Licenciatura em Pedagogia, Núcleo de Formação Docente, do *Campus* do Agreste da Universidade Federal de Pernambuco. E-mail: fernanda.sardelich@ufpe.br

1 INTRODUÇÃO

A infância é o início da vida de todo ser humano e para a educação essa é a fase em que as crianças têm o seu primeiro contato com a educação escolar, elas saem do conforto da sua família para entrar em um meio onde tudo é desconhecido. O lúdico faz parte da infância. Segundo Bacelar (2009, p. 25),

> (...) no estado lúdico, o ser humano está inteiro, ou seja, está vivenciando uma experiência que integra sentimento, pensamento e ação, de forma plena. Nessa perspectiva, não há separação entre esses elementos. A vivência se dá nos níveis corporal, emocional, mental e social, de forma integral e integrada. Esta experiência é própria de cada indivíduo, se processa interiormente e de forma peculiar em cada história pessoal. Portanto, só o indivíduo pode expressar se está em estado lúdico.

O lúdico e a infância são intrínsecos à Educação Infantil (EI). Ela é o campo que pode colher bons frutos ao explorar essa relação. Sendo assim, este trabalho traz como objeto de estudo a ludicidade e as contribuições para o processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil.

O conceito de ludicidade ainda está se desenvolvendo nos dias atuais. Como afirma Luckesi (2023, p. 10), "é um conceito em construção no que se refere a seu significado epistemológico. Vagarosamente ele está sendo construído, à medida que seguimos buscando sua compreensão adequada". A partir daí vem a importância de se aprofundar nos estudos desse tema. Apesar de haver vários estudos e pesquisas que retratam a importância da ludicidade na educação infantil, não se encontra um conceito unificado sobre a ludicidade.

Entretanto, mesmo não existindo um consenso, a importância da ludicidade na infância é algo compartilhado. Pude observar essa importância durante o período de estágio, entre 2018 e 2019, em que acompanhei o ano letivo de uma turma de educação infantil em um colégio particular no município de Caruaru. Durante esse período, observei e aprendi como o brincar é natural à criança e como a didática da escola utilizava a ludicidade para enriquecer e fortalecer as aprendizagens das crianças. A partir dessa experiência, meu desejo em estudar sobre a temática da ludicidade na educação infantil aumentou, dada a compreensão de que pesquisar e produzir acerca do tema pode contribuir para estudos de discentes e profissionais da área, e reforçar uma formação que valorize o brincar como ferramenta a favor da aprendizagem de seus alunos.

Como mãe e professora em formação, vejo como a maioria dos adultos minimiza a importância do brincar na infância. Sendo assim, estudar sobre as contribuições da ludicidade

para a aprendizagem das crianças é de grande relevância, tanto profissional quanto pessoal, para que possamos transformar nossa prática pedagógica e, por meio, dela transformar também as gerações pela educação.

Kishimoto (2017, p. 19) nos lembra a importância da infância na formação dos indivíduos. Segundo ele, a "infância é, também, a idade do possível. Pode-se projetar sobre ela a esperança de mudança, de transformação social e renovação moral". Sendo assim, estudar sobre práticas e processos que valorizem e contribuam de forma positiva para a educação é socialmente relevante para que possamos cuidar da infância dentro da escola e, assim, transformar os sujeitos.

Ao aprofundarmos nossas leituras sobre o tema, percebemos como os autores destacam a importância da brincadeira na infância, pois a criança tem necessidade de brincar. Para Dallabona e Mendes (2004, p. 108),

> (...) a própria história da humanidade nos mostra que as crianças sempre brincaram, brincam hoje e, certamente continuarão brincando. Sabemos que ela brinca porque gosta de brincar e que, quando isso não acontece, alguma coisa pode não estar bem. Enquanto algumas crianças brincam por prazer, outras brincam para dominar angústias, dar vazão à agressividade.

Ou seja, a criança sempre tem motivos para brincar, pois é por meio da brincadeira que elas se comunicam, interagem com outras crianças ou com adultos, que se divertem, que expressam seus sentimentos. Brincando, a criança se desenvolve, brincar é também para ela um modo de aprender. A ludicidade acessa o ser humano por dentro, encontra suas experiências vividas e serve como conteúdo para que o mesmo possa se expressar por meio da brincadeira. Além disso, também traz para a educação um suporte que pode contribuir e facilitar o processo de aprendizagem da criança. Conforme destacado por Dallabona e Mendes (2004, p.107): "o lúdico como uma das maneiras mais eficazes de envolver o aluno nas atividades, pois a brincadeira é algo inerente na criança, é sua forma de trabalhar, refletir e descobrir o mundo que a cerca".

Assim, podemos afirmar que o brincar faz parte da natureza da criança, e não é apenas um momento de lazer, mas se configura como um direito da criança, seja em casa ou na escola. Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), entre os direitos da criança estão o de aprendizagem e desenvolvimento infantil:

> 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. 38).

Como podemos ver, a brincadeira vai muito além de uma coisa de criança, esses momentos lúdicos da criança em interação com o ambiente, com outras crianças, com brinquedos ou com adultos, nos fornecem dados importantes para conhecer e estreitar relações com as crianças, assim:

> A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. "Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções" (Brasil, 2017, p. 37).

A brincadeira, de acordo com a BNCC, é um eixo que constitui as práticas pedagógicas na EI. Elas são "experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização" (Brasil, 2017, p. 37). Há também os direitos de aprendizagem e de desenvolvimento na EI assegurado pela BNCC, que são eles: conviver, participar, explorar, expressar, conhecer-se e o brincar. Nesse caminho, brincar é compreendido:

> (...) 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. 38)

É durante as interações com as crianças, por meio da brincadeira, que os profissionais de educação podem se aproximar da criança, basta ter um olhar de atenção e cuidado, e um pouco de criança dentro de si, para fazer desses momentos um espaço de trabalho e de convivência, fortalecendo as situações de ensino e de aprendizagem.

Considerando a importância da ludicidade para o processo de ensino e de aprendizagem na EI, este trabalho tem como **problema de pesquisa**: Quais as contribuições da ludicidade para o processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil? Para responder a essa questão e considerando a importância do Congresso Nacional de Educação (CONEDU) para o campo, decidimos por pesquisar no CONEDU. Vale ressaltar que o CONEDU é o maior congresso de educação do Brasil, e a cada ano o evento é realizado em uma cidade do Brasil, reunindo tanto profissionais que trabalham com educação como os alunos dos cursos de graduação e pós-graduação. É um evento que tem como objetivo compartilhar conhecimento expondo e debatendo as produções voltadas para a educação.

Tomando o CONEDU como campo de pesquisa e investigação, temos como objetivo geral do trabalho: analisar, a partir dos trabalhos apresentados no CONEDU, as contribuições

da ludicidade para o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil. Como objetivos específicos temos: 1) mapear os principais autores que são utilizados no CONEDU para desenvolver as pesquisas sobre o tema; 2) investigar os desafios enfrentados para lidar com a ludicidade na EI, apontados nos trabalhos pesquisados; 3) identificar a importância da ludicidade para fortalecer o processo de ensino aprendizagem na educação infantil.

2 PROCEDIMENTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS

O presente trabalho é uma pesquisa do tipo qualitativa, que, segundo André, é a que considera "todos os componentes de uma situação em suas interações e influências recíprocas" (2011, p. 15), e exploratória, que, de acordo com Gil (2002, p. 41), "têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses". Além de qualitativa e exploratória, a presente pesquisa se enquadra como bibliográfica, uma vez que "é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos" (Gil, 2002, p. 44), em nosso caso, nos anais do CONEDU.

Como dito anteriormente, o CONEDU é um evento de grande importância para a comunidade educacional, por compartilhar as produções de diversos estudiosos em diferentes níveis de graduação. Essa partilha de saberes acontece em forma de apresentações, divididas em grupos de trabalho (GT) por áreas de conhecimento. Os trabalhos podem ser apresentados por meio de *pôsteres*, que são *banners* contendo um resumo dos trabalhos, ou de comunicação oral, em que o trabalho é apresentado por completo de forma oral em formato de artigo. Para esta pesquisa, selecionamos os trabalhos apresentados como comunicação oral, pois estes são disponibilizados no *site* do CONEDU, aos quais temos acesso ao trabalho escrito completo.

O Grupo de Trabalho 09 – Educação Infantil (GT09) é o grupo que reúne as produções sobre Educação Infantil, por meio do qual realizamos uma busca de trabalhos completos (comunicação oral) que tivessem em seu título o termo "Ludicidade". Também buscamos pelas palavras-chave Educação Infantil e Ludicidade. O referido levantamento foi realizado nos anos de 2021, 2022 e 2023, deixando de fora o ano de 2020, que foi o ano em que fomos acometidos pela pandemia da COVID-19. Assim, decidimos por utilizar os trabalhos dos encontros que aconteceram pós-pandemia. Trabalhamos com um total de nove artigos ao todo, três em cada ano, que atendiam aos requisitos propostos para a pesquisa. Os critérios para inclusão dos trabalhos foram: trabalhos que tivessem sua publicação no GT 09; trabalhos de comunicação oral, por apresentarem trabalhos na íntegra; e que tivessem no título e/ou nas palavras-chaves

do trabalho o tema da ludicidade. Vale ressaltar que foi procurado o próprio *site* dos Anais do Congresso nos referidos anos. A partir desse ponto levantamos quais os autores foram utilizados para discutir a ludicidade nessas produções.

Tabela 1 – Textos do CONEDU encontrados no GT 09 – Educação Infantil (2021-2023)

Trabalhos	**Ano**		
	2021	**2022**	**2023**
Trabalhos do GT-09 (Comunicação Oral)	98	135	211
Trabalhos que trazem a palavra Ludicidade no título	4	4	8
Trabalhos que trazem as palavras-chave: Ludicidade e Educação Infantil	3	3	3

Fonte: Elaborada pelas autoras (2024)

Para análise e resolução dos objetivos propostos neste trabalho, nove artigos foram selecionados após essa etapa.

3 ANÁLISES E DISCUSSÕES

Para dar conta dos nossos objetivos específicos e, assim, respondermos ao objetivo principal deste trabalho, que é o de analisar as contribuições da ludicidade para o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil a partir dos trabalhos publicados no Congresso Nacional de Educação (CONEDU), em suas três últimas edições, desenvolvemos três categorias de análises.

Na primeira categoria: “Mapeamento dos autores e suas concepções sobre a ludicidade”, mapeamos e analisamos os conceitos trazidos pelos autores utilizados nos trabalhos do CONEDU acerca do tema Ludicidade. Na segunda categoria, intitulada “A importância da ludicidade para o processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil”, trouxemo os destaques de cada texto acerca da importância de se trabalhar com a ludicidade na Educação Infantil, destacando a importância e a recorrência dos estudos de Vygotsky acerca do tema.

Na terceira categoria, “Os desafios de trabalhar a ludicidade na educação Infantil segundo o CONEDU”, apresentamos o que os trabalhos nos apontam de desafios que impedem ou que dificultam os docentes de utilizarem a ludicidade dentro da sala de aula como recurso para o processo de ensino e aprendizagem.

3.1 Mapeamento dos autores e suas concepções sobre ludicidade

Embora a definição sobre o conceito de ludicidade seja algo não consensual, o estudo sobre a temática no campo do desenvolvimento infantil e seus entrelaçamentos nos processos de ensino e aprendizagem é algo que tem sido desenvolvido tanto na área da pedagogia como na psicologia. Quando recorremos aos trabalhos selecionados no CONEDU nos anos de 2021, 2022 e 2023, dos nove textos selecionados, quatro não traziam citações de autores que definiam o conceito de ludicidade, sendo assim, elaboramos o Quadro 1 a seguir com os cinco textos que apresentavam um conceito de ludicidade ou de lúdico e os autores do conceito.

Quadro 1 – trabalhos encontrados no GT – 09 CONEDU (continua)

Ano	Autores	Títulos do trabalho	Autores utilizados	Concepção de ludicidade e/ou lúdico
2021	Simplício; Feitosa; Tomaz	As perspectivas docentes a respeito da ludicidade na educação infantil em contexto de pandemia: Um estudo em uma escola privada	Luckesi (2022) Vygotsky (1989 *apud* Falkembach, 2006)	O lúdico como **atividades ou ações** que influenciam no desenvolvimento do sujeito e dependem de características e situações internas de cada um.
2021	Almeida; Silva; Lima; Medeiros	A ludicidade na aprendizagem: contribuições e dificuldades encontradas na aplicação do lúdico na educação infantil	Apaz (2014) Luckesi (2005) Huizinga (2014) Massa (2015)	O lúdico é um **elemento da cultura** presente em todas as formas de organização social, atividade que propicia a plenitude da experiência e abrange jogos, recreação, competições, e representações litúrgicas. A ludicidade constitui o indivíduo e atribui significados ao comportamento dos indivíduos.
2022	Jacobsen; Gomes	A importância da ludicidade na educação infantil	Apaz (2012) Vygotsky (2009)	O lúdico como **parte inerente do ser humano** e oportuniza a aprendizagem do indivíduo, tem papel fundamental no ato de criar e memorizar.
2022	Costa; Oliveira	A importância da ludicidade na educação infantil: Um estudo na escola São Miguel Arcanjo	Pasquali (2007) Santos (2016)	O lúdico **constrói a criança e a** desenvolve como sujeito, é essencial para a criança pois auxilia na sua formação.

Quadro 1 – trabalhos encontrados no GT – 09 CONEDU (conclusão)

Ano	Autores	Títulos do trabalho	Autores utilizados	Concepção de ludicidade e/ou lúdico
2023	Jesus; Silva	Contribuições da ludicidade para a aprendizagem da criança em educação infantil	Massa (2013)	A ludicidade é um **conceito complexo**, e é percebida de formas diferentes por estudiosos de diferentes áreas.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2024)

Como podemos perceber, dos nove trabalhos analisados apenas dois trazem o conceito de ludicidade e quatro trazem o conceito de lúdico. Percebemos que o conceito de lúdico está mais presentes na produção do que o de ludicidade e não há uma definição única de conceito nem de um e nem do outro. Para Dallabona e Mendes (2004, p. 107-108), "a literatura especializada no tema não registra concordância quanto a um conceito comum para o lúdico na educação. Porém, alguns autores relacionam o lúdico ao jogo [...]". A palavra lúdico, segundo o dicionário, vem do latim *ludus* e é "relativo a jogos, brinquedos ou divertimentos". (Lúdico..., 2024).

Entre os trabalhos que apresentam a conceituação sobre o tema, vemos 3 perspectivas: 1) como conjuntos de atividades, em um contexto de pandemia, a pesquisa aborda sobre ações necessárias que os docentes deveriam assumir para trabalhar a ludicidade de forma a incluir e melhorar o processo de ensino e aprendizagem dos alunos. Segundo os autores da pesquisa, o docente tem um papel de mediar e de escolher quais as "ferramentas" lúdicas são eficientes no contexto educacional no qual ele está inserido. Nessa situação, as atividades que se adaptavam eram aquelas que podiam ser realizadas a distância, utilizando-se de recursos digitais e tecnológicos para trabalhar os conteúdos de forma lúdica; 2) como algo pertencente a cultura, neste sentido, o texto discorre que o lúdico, por ser natural da criança, possibilita que a criança se desenvolva em diferentes aspectos pessoais, e com isso o processo de ensino e aprendizagem acontece de forma mais eficiente e simples, tornando-se também natural à criança ,assim como brincar; 3) como algo inerente ao ser humano, pois toda criança, independente de classe social, cor, nacionalidade, tem o desejo pelo lúdico. É brincando que a criança se constrói como indivíduo, que desenvolve aspectos mentais, físicos e sociais.

Após a leitura e análise dos textos, entendemos o lúdico como o concreto, mais ligado ao brinquedo, à brincadeira, ao jogo, ou seja, algo externo ao sujeito, um conceito próximo de lúdico e que se encaixa na perspectiva de Barcelar, ao descrever a atividade lúdica. Para a autora, "o conceito de atividade lúdica se diferencia do conceito de ludicidade [...]. A atividade

lúdica é externa ao indivíduo e pode ser observada e descrita por outra pessoa enquanto é realizada" (Barcelar, 2009, p. 29).

Já a ludicidade é o abstrato, o que é interno ao indivíduo. Está muito ligada aos sentimentos, memórias, experiências e é única para cada um. Barcelar (2009, p. 30) afirma que:

> A ludicidade, como experiência interna, integra as dimensões emocional, física e mental. Nesta perspectiva, ela envolve uma conexão entre o externo (objetivo) e o interno (subjetivo) e, portanto, é de relevância significativa para a vida em todas as suas fases e, especialmente, na Educação Infantil.

Uma hipótese para justificar o motivo de tantos trabalhos não apresentarem o conceito de ludicidade em seus textos, mesmo tendo ela como objeto de estudo, pode ser o fato de que o conceito ainda está se construindo e que há também certa confusão entre o que é a ludicidade e o que é o lúdico.

3.2 A importância da ludicidade para o processo de ensino aprendizagem na Educação infantil

O lúdico faz parte do universo da criança, e a escola, ao incluir essas crianças no processo educativo, deve acolher suas necessidades e utilizar essas características típicas da infância a favor desse processo, de modo que a ludicidade possa contribuir de forma significativa para a aprendizagem dessas crianças. Assim, "quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa" (Kishimoto, 2017 p. 36).

Como ferramenta de trabalho, o lúdico é um auxílio para os docentes que em situações normais ou adversas pode se valer da imensidão de recursos e atividades lúdicas para trabalhar com seus alunos. No texto dos anais do CONEDU de 2021, intitulado "As perspectivas docentes a respeito da ludicidade na educação infantil em um contexto de pandemia: um estudo em uma escola privada", por exemplo, diante do distanciamento social e da necessidade de continuar com o ano letivo, as docentes precisaram recorrer às atividades e jogos tecnológicos que pudessem ser trabalhados de forma virtual para conseguirem integrar e conquistar a atenção das crianças, para que elas trabalhassem os conteúdos educativos, mostrando a versatilidade da ludicidade para o processo de ensino e aprendizagem.

A brincadeira, os jogos, o brinquedo, entre tantos outros recursos lúdicos devem estar presentes na escola e principalmente na EI. São esses recursos que auxiliam as interações sociais entre os indivíduos que estão diariamente convivendo em sala de aula.

Ao analisar os textos do CONEDU sobre a temática deste trabalho, percebemos a recorrência de um autor que trata sobre o desenvolvimento da criança na infância tendo em seus estudos contribuições significativas para a educação. Lev Semionovitch Vygotsky está presente em seis dos nove artigos encontrados em nossa pesquisa, e defende a importância da ludicidade na educação para o processo de ensino e aprendizagem das crianças. No texto dos anais do CONEDU de 2021, "A ludicidade na aprendizagem: Contribuições e dificuldades encontradas na aplicação do lúdico na educação infantil", Almeida, Silva, Lima e Medeiros (2021, p. 2) se utilizam de Vygotsky (1998) para ressaltar que:

> (...) o desenvolvimento e a aprendizagem caminham juntos e se relacionam, pois, a constituição do sujeito é um movimento dialético entre ambas as concepções, de modo que, a ludicidade, por ajudar no desenvolvimento das crianças em vários aspectos, deve estar presente no processo de ensino-aprendizagem.

Dessa forma, os autores defendem que o ato de brincar, que é natural à criança, em sala de aula cria relações entre os conhecimentos e vivências já existentes dentro do consciente da criança com as experiências vividas em sala de aula. Assim, a criança vai se constituindo como indivíduo e nesse processo as aprendizagens vão se consolidando.

Outro texto dos anais do CONEDU de 2022 que traz o autor como principal fonte de conhecimento acerca do tema é "A importância da ludicidade na educação infantil", em que Jacobsen e Gomes (2022) recorrem aos estudos de Vygotsky sobre Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) para ressaltar a importância da ludicidade para a educação e a aprendizagem.

> A ZDP se transforma num parâmetro para a atuação pedagógica. Funcionando como princípio educativo, implica na relação entre o nível de desenvolvimento real - determinado pela capacidade de solução de problemas de forma independente - e o nível de desenvolvimento potencial - em que se encontram as funções psicológicas em processo de amadurecimento, potencialmente emergentes, mas ainda não suficientemente consolidadas. Por isso, a ZDP determina que a aprendizagem ocorre sempre em função de ações em parceria, pelo auxílio de outra pessoa mais experiente, capaz de propor desafios, questionar, dar modelos, fornecer pistas, indicar soluções possíveis, etc. (Vygotsky, 1987, 1991 *apud* Jacobsen; Gomes, 2022, p. 6).

Para os autores, a ludicidade, quando é utilizada para ensinar as crianças, transforma a aprendizagem em um processo mais complexo, pois na situação lúdica a criança é estimulada a se comportar de formas que vão do comportamento que teria se exposta a situações de atividades formais que não envolvessem a ludicidade.

As autoras Jesus e Silva (2023), do texto dos anais do CONEDU de 2023 "Contribuições da ludicidade para a aprendizagem da criança em educação infantil", se valem de Vygotsky para enfatizar como a brincadeira é importante para na aprendizagem da criança:

> A criança aprende muito ao brincar. O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico (Vygotsky, 1979, p. 45 *apud* Jesus; Silva, 2023, p. 7).

Podemos perceber como é importante que a escola e os docentes entendam a dimensão que o lúdico tem para as crianças. Quando olhamos para a brincadeira apenas como diversão ou como passatempo para ocupar espaços vazios nos horários escolar, deixamos de explorar um recurso pedagógico rico em proporcionar experiências de aprendizagens significativas.

Utilizado de forma apropriado em sala de aula, a ludicidade se torna uma parte significativa do processo de ensino-aprendizagem, um elo entre o saber e o aluno. Nesse caminho, "enquanto a aprendizagem é vista como apropriação e internalização de signos e instrumentos num contexto sociointeracionista, o brincar é a apropriação ativa da realidade por meio da representação. Desta forma, brincar é análogo a aprender" (Dallabona; Mendes, 2004, p. 111).

É na educação infantil que tudo começa, o sucesso de uma formação consistente e significativa para os sujeitos iniciam-se nessa etapa da vida escolar da criança. Uma educação que valoriza os seres humanos precisa se adaptar às fases da vida, respeitando as particularidades típicas de cada uma delas.

> O lúdico proporciona um desenvolvimento sadio e harmonioso, sendo uma tendência instintiva da criança. Ao brincar, a criança aumenta a independência, estimula sua sensibilidade visual e auditiva, valoriza a cultura popular, desenvolve habilidades motoras, diminui a agressividade, exercita a imaginação e a criatividade, aprimora a inteligência emocional, aumenta a integração, promovendo, assim, o desenvolvimento sadio, o crescimento mental e a adaptação social (Dallabona; Mendes, 2004, p. 111).

Utilizar o lúdico no processo de aprendizagem das crianças na educação infantil é potencializar o desenvolvimento da criança por meio da educação. É começar com "pé direito" o processo de formação humana dos sujeitos.

3.3 Os desafios de trabalhar a ludicidade na Educação Infantil segundo o CONEDU

Já percebemos como a ludicidade pode trabalhar em favor do processo de ensino e aprendizagem dos alunos da EI, mas vale ressaltar que, mesmo sendo um direito garantido por lei à criança, nem sempre as escolas estão de acordo ou possuem recursos para garantir que a ludicidade tenha espaço em sala de aula.

Assim, fomos buscar, nos trabalhos do CONEDU, quais os desafios que se apresentam quando o objetivo é trabalhar com a ludicidade em sala de aula. Dos nove trabalhos encontrados

no GT – 09 sobre ludicidade e que traziam como palavras-chave: ludicidade e educação infantil, apenas dois falavam sobre os desafios de se trabalhar com a ludicidade.

Sendo assim, ampliamos nossa busca, e pegamos todos os trabalhos de comunicação oral que traziam a palavra ludicidade em seu título. Com essa nova busca, chegamos aos seguintes resultados:

Tabela 2 – Trabalhos encontrados no GT – 09 Educação Infantil do CONEDU (2021-2022)

Ano	**2021**	**2022**	**2023**
Trabalhos que trazem a palavra Ludicidade no título	4	4	8
Trabalhos que apresentam desafios para se trabalhar com a ludicidade	2	1	1

Fonte: Elaborado pelas autoras (2024)

Como podemos perceber, nossa pesquisa gerou um total de 16 trabalhos. Desses 16, apenas 4 traziam algo relacionado aos desafios de se trabalhar com a ludicidade em sala de aula. Com essas informações chegamos ao seguinte quadro:

Quadro 2 – Trabalhos encontrados no GT – 09 CONEDU (2021-2023)

Ano	**Autores**	**Desafios apontados**
2021	Silveira; Cavalcante; Silva; Costa	O desafio é do professor saber como mediar, promover e entender a importância do lúdico para facilitar as ações de aprendizagem utilizando ferramentas que contribuíam de forma positiva para o processo de aprendizagem dos alunos.
2021	Almeida; Silva; Lima; Medeiros	O desafio é dos alunos em assimilar, segundo os autores é necessário mais que a ludicidade, é preciso que haja um mediador que auxilie o processo para que os alunos aprendam através da ludicidade. Também há o desafio do docente, pois o mesmo precisa criar um ambiente onde os alunos consigam aprender, pra isso é necessário conhecer as dificuldades e as limitações do seu alunado.
2022	Costa; Oliveira	O desafio é a fata de recursos da rede de ensino enfrentada no dia a dia.
2023	Jesus; Silva	O desafio é falta de preparação para lidar com o lúdico

Fonte: Elaborado pelas autoras (2024)

Em posse desses dados, chegamos a três principais problemas referentes ao desafio de trabalhar com a ludicidade em sala de aula, os quais descreveremos a seguir.

Primeiro: a formação e a preparação do docente para lidar com a ludicidade em sala de aula. Sabemos que a formação do docente é primordial para que tenhamos bons profissionais atuando nas redes de ensino, mas também sabemos que nos dias atuais existem várias opções de instituições que oferecem cursos de formação, e nem sempre todos esses cursos terão o

compromisso de garantir uma formação consistente e de boa qualidade. Atrelado a isso tudo, está a desvalorização da profissão que faz com que, principalmente na EI, tenha-se a visão de que qualquer pessoa pode ensinar. O resultado são vários profissionais formados, com diplomas nas mãos e que não têm a base fundamental para saber como usar ou como aproveitar a ludicidade a favor da educação.

Segundo: os alunos conseguirem aprender por meio da ludicidade. Esse é outro ponto que devemos analisar com cuidado e atenção. Afinal, se o aluno não consegue aprender, qualquer professor comprometido com sua prática deve buscar a raiz do problema. O que está impedindo esse aluno de aprender? Se mesmo trazendo recursos lúdicos para enriquecer o processo de aprendizagem dos alunos eles não aprendem ou não conseguem prender a atenção por muito tempo nas atividades, o que é que está faltando?

Ao nosso ver, a diferença entre a criança estar apenas brincando ou estar aprendendo enquanto brinca está na mediação e no direcionamento de quem media esse momento. O professor precisa conhecer seus alunos e saber adequar as atividades lúdicas de acordo com a faixa etária, com o nível de aprendizagem em que aquelas crianças se encontram. Muitas vezes, uma mesma atividade lúdica não vai conseguir prender a atenção da sala toda, então, por que não tentar trabalhar em grupos com atividades diferentes? Podemos retomar aqui o pensamento de Vygotsky (1987, 1991 *apud* Jacobsen; Gomes, 2022), que vimos anteriormente, ao defender que o processo de aprendizagem por meio do lúdico se dá em parceria e com a mediação de outra pessoa mais experiente, ou seja, o docente é a pessoa que vai conduzir a intencionalidade da atividade lúdica.

Terceiro**:** os recursos disponíveis nas escolas. É fato que trabalhar em escolas da rede pública de ensino é um grande desafio. Muitas vezes os profissionais que são comprometidos com seu ofício e que tenham compromisso com a aprendizagem dos seus alunos esbarram com nenhum ou com poucos recursos que a escola disponibiliza. É muito difícil trabalhar de forma lúdica, quando encaramos turmas lotadas de crianças, onde mal há espaço para circular em sala. É difícil ter que buscar recursos próprios para se dispor a confeccionar seus próprios materiais, para oferecer às crianças algum prazer no processo de aprendizagem.

O que podemos aprender com essas dificuldades é que não devemos apontar dedos. O docente tem que ter o compromisso de se dispor a fazer o melhor pelo processo de ensino aprendizagem dos seus alunos, mas nem sempre estar disposto e comprometido será o suficiente. Nessa direção:

> O professor é, muitas vezes, apenas vítima de um sistema que cada vez mais negligencia a educação em todos os aspectos, desde a falta de recursos

> humanos e materiais até a falta de políticas públicas condizentes com as características de um país tão rico em diversidade nas artes, saberes, cultura, geografia, tradições etc. (Barcelar, 2009, p. 71).

Quando temos a ideia de que a ludicidade é apenas brincar, parece simples trazer a brincadeira para a sala de aula, principalmente quando falamos sobre a EI, mas trabalhar com a ludicidade de forma a contribuir significativamente na aprendizagem das crianças vai muito além e envolve questões desde a formação e o interesse do docente, até um sistema público que não oferta recursos aos seus profissionais. “Superar essas dificuldades é um desafio constante e pode ser mais fácil se a arte e a ludicidade estiverem presentes” (Barcelar, 2009, p. 71).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Retomamos aqui o objetivo ao qual nos propomos, o de analisar, a partir dos trabalhos apresentados no CONEDU, as contribuições da ludicidade para o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil. Para isso, mapeamos os conceitos que foram utilizados pelos autores das produções do CONEDU acerca do tema ludicidade e percebemos que o termo, apesar de bastante discutido, ainda não possui um conceito único e que muitas vezes se utiliza o termo lúdico ao invés de ludicidade.

Autores como Kishimoto, Luckesi, Vygotsky são recorrentes nos trabalhos analisados e nos ajudam a compreender que o papel da escola e dos docentes é estudar e se familiarizar com o que é natural às crianças para aprender a utilizar a ludicidade a favor do processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

Com os trabalhos do CONEDU também foi possível identificar como é importante para o processo de ensino e aprendizagem das crianças ter a ludicidade presente em sala de aula. A brincadeira faz parte da criança, torna a sala de aula um lugar não só de aprender, mas de se sentir parte daquele espaço, de se sentir bem ao frequentar as aulas, quebrando a barreira do estranhamento entre docente e aluno e entre os alunos, uns com os outros.

Por fim, conseguimos investigar nas produções do CONEDU quais os desafios que estão presentes nas escolas, quando se pretende trabalhar com ludicidade como parte do processo de ensino. Assim, verificamos que colocar as crianças para brincarem apenas pelo ato de se divertirem não garante que elas estarão aprendendo, é necessário que haja uma intenção e uma mediação sensível que entenda a realidade do seu alunado e que saiba direcionar a brincadeira com propósito de ensinar. Sempre haverá desafios quando temos a missão de educar pessoas, e na EI não é diferente. É necessário o olhar atento do docente para perceber, por exemplo, quando não há interesse ou quando não há motivação das crianças com as atividades

lúdicas. O docente deve investigar se realmente as atividades são adequadas à idade das crianças, se são muito ou pouco avançadas para o nível de conhecimento daquela turma, por exemplo, mas ter em mente que desistir da ludicidade não é o melhor caminho.

Há ainda que se pensar nas condições de trabalho dos profissionais. As escolas devem estar atentas para oferecer os recursos necessários para que se possa trabalhar sem ser necessário que os docentes precisem estar recorrendo a recursos próprios, afinal, um ambiente de trabalho agradável e completo em recursos estimula seus profissionais, e quem sai ganhando são as crianças.

Por fim, é necessário que os estudos e pesquisas continuem avançando para que cada vez mais este seja um tema incluído na formação dos professores, mas, para além disto, que seja percebido pelo sistema educacional a importância da ludicidade para enriquecer o processo de educação e aprendizagem dos alunos.

Encontramos poucos trabalhos do CONEDU que trazem as dificuldades que os docentes encontram para utilizar a ludicidade no processo de ensino e aprendizagem com seus alunos. O que nos leva a entender a necessidade de novas pesquisas que aprofundem o debate e que tragam possíveis soluções na resolução dessas barreiras.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Ilayne V. de, SILVA, Augusto V. O. da, LIMA, Rauany S. da S., MEDEIROS, Solane V. G. de. A ludicidade na aprendizagem: Contribuições e dificuldades encontradas na aplicação do lúdico na educação infantil. **Anais VII CONEDU** - Conedu em Casa... Campina Grande: Realize Editora, 2021. Disponível em: https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/80468. Acesso em: 20 ago. 2024.

ANDRÉ, Marli Eliza D. A. **Etnografica da prática escolar.** Campinas, São Paulo: Papirus, 1995.

BARCELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil.** Salvador: EDUFBA, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=79601-anexo-texto-bncc-reexportado-pdf-2&category_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 30 ago. 2024.

CONEDU- Congresso Nacional de Educação, 2024. Disponível em: <https://www.conedu.com.br/grupos-de-trabalho> Acesso em: 02 set. 2024.

COSTA, Jéssica S. de O., OLIVEIRA, Jaynne S. de. A importância da ludicidade na educação infantil: um estudo na escola são Miguel Arcanjo. **Anais VIII CONEDU**... Campina Grande:

Realize Editora, 2022. Disponível em: https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/88881. Acesso em: 20 ago. 2024.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schimitt. O lúdico na educação infantil: Jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**, v. 1, n. 4, p. 107-112, mar./2004.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** São Paulo: Atlas, 2002.

JACOBSEN, Tiffany O. S., GOMES, Nathalia R. C. A importância da ludicidade na educação infantil. **Anais VIII CONEDU**... Campina Grande: Realize Editora, 2022. Disponível em: https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/88881. Acesso em: 20 ago. 2024.

JESUS, Silvana G. de, SILVA, Joanita M. da. Contribuições da ludicidade para a aprendizagem da criança em educação infantil. **Anais IX CONEDU**... Campina Grande: Realize Editora, 2023. Disponível em: https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/99743. Acesso em: 20/08/2024 15:02.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2017.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e atividades lúdicas na prática educativa:** compreensões conceituais e proposições. São Paulo: Cortez, 2023.

LÚDICO. *In:* MICHAELIS, Dicionário brasileiro da Língua portuguesa. *[S. l.]*: Editora Melhoramentos, 2024. Disponível em: https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/l%C3%BAdico/. Acesso em: 28 ago. 2024.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E.D.A. **Pesquisa em educação:** abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.

OLIVEIRA, Islânia; TEIXEIRA, Magda Vanessa; COSTA, Naelle. A importância da ludicidade na educação infantil. **Revista Campo do Saber**, v. 8, n. 1, p. 61- 72, jan./jun., 2022.

SILVA, Nair A. dos S., COSTA, Rosangela C. B. S. da, SILVA, Rosineide, I. P. da. Contribuição da ludicidade nas práticas do processo de aquisição na educação infantil. **Anais VIII CONEDU**... Campina Grande: Realize Editora, 2022. Disponível em: https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/88881. Acesso em: 20 ago. 2024.

SILVEIRA, Gessica M. da, CAVALCANTE, Gledson F., SILVA, Maria L. da, COSTA, Andressa C. da. A eficácia da ludicidade nas séries iniciais. **Anais VII CONEDU** - Conedu em Casa... Campina Grande: Realize Editora, 2021. Disponível em: https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/80468. Acesso em: 03 set. 2024.

SIMPLÍCIO, Edileuza C., FEITOSA, Maria J. T. de O., TOMAZ, Clarice R. L. F. As perspectivas docentes a respeito da ludicidade na educação infantil em contexto de pandemia: Um estudo em uma escola privada. **Anais VII CONEDU** - Conedu em Casa... Campina Grande: Realize Editora, 2021. Disponível em: https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/80468. Acesso em: 20 ago. 2024.

MARIA NATÉRCIA RODRIGUES DA SILVA

LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: VISÃO DOS AUTORES, CONCEITUAÇÃO E DESAFIOS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade Artigo como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciada em Pedagogia, na área de concentração de Metodologias de ensino tendo como tema central Ludicidade.

Aprovada em: 03/10/2024.

BANCA EXAMINADORA

_____

Profa. Dra. Fernanda Sardelich Nascimento
Núcleo de Formação Docente/CAA - UFPE
(Orientadora)

_____

Prof. Dr. Marcelo Henrique Gonçalves de Miranda
Núcleo de Formação Docente/CAA - UFPE
(Examinador Interno)

_____

Profa. Dra. Ana Maria Tavares Duarte
Núcleo de Formação Docente/CAA - UFPE
(Examinadora Interna)