

## A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL: um relato de experiência<sup>1</sup>

Josélia Honório Torres<sup>2</sup>  
Adjaine Silva dos Santos<sup>3</sup>  
Valéria Rodrigues Sabino<sup>4</sup>

### RESUMO

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras, frequentemente presente no dia a dia da criança quando utilizados em sala de aula auxiliam no processo de ensino-aprendizagem. Tudo isso ocorre por meio da aplicação de objetivos específicos que desenvolvam a interação plena do estudante. A isso, nomeia-se ludicidade. Esse termo é conceituado por alguns estudiosos como uma ferramenta eficiente (Morais, 2016), fazendo relação com a zona de desenvolvimento proximal (Pimentel, 2008) e associação entre um conhecimento e outro, desde que integre sentimento, pensamento e ação. Esse escrito discorre a respeito das práticas vivenciadas no estágio supervisionado na Educação Infantil, cuja prática buscava consolidar a ludicidade neste espaço. A metodologia empregada trata-se de uma pesquisa participante, de caráter qualitativo, isto é, não se preocupa com a retroatividade numérica. Nesse caminho metodológico percorrido, utiliza-se de questionário semiestruturado, registros reflexivos e o diário de campo para coletar e armazenar as informações. Logo após o período de estágio supervisionado, os dados obtidos foram (re)visitados, transcritos e embasados nos achados de Bacelar (2009), Moraes (2016), Pimentel (2008), Piaget (1973), Wallon (1989) e Vygotski (1997). Como considerações finais, observa-se que o brincar, os jogos, a ludicidade e afins são de suma importância dentro do ambiente escolar para promover o desenvolvimento integral da criança, e além disso todas essas ações precisam considerar a bagagem cultural dos sujeitos envolvidos, uma vez que estes não estão isentos da produção da sua própria cultura lúdica.

**Palavras-chave:** Programa Residência Pedagógica, Ludicidade, Brincar.

---

<sup>1</sup> Financiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), através do Programa Residência Pedagógica;

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual de Alagoas – UNEAL, [joseliatorres@alunos.uneal.edu.br](mailto:joseliatorres@alunos.uneal.edu.br);

<sup>3</sup> Graduanda pelo Curso de Pedagogia da Universidade Estadual de Alagoas – UNEAL, [adjaine@alunos.uneal.edu.br](mailto:adjaine@alunos.uneal.edu.br);

<sup>4</sup> Docente do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual de Alagoas – UNEAL, [valeria.rodriques@uneal.edu.br](mailto:valeria.rodriques@uneal.edu.br).



## INTRODUÇÃO

O estágio é uma das práticas em que o estudante de graduação troca experiência entre seus colegas e entre a equipe gestora presente na escola – professores, coordenadores e etc. Essa troca de experiência é benéfica aos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem como um todo, já que permite a (re)construção da identidade docente geral, mas restringindo apenas ao estagiário, permite também que relacione a teoria vista ao longo das disciplinas do curso de formação com a prática na escola-campo.

Todo o exposto corrobora com Pimenta e Lima (2004), quando citam que a “Identidade docente se constrói com base no confronto entre teorias e as práticas na análise” (p. 112), ou seja, a construção da identidade docente dos estagiários ocorre por meio da troca de saberes que permite validar sua escolha como futuro docente e, ao fazer isso, provocar reflexões que permitem a (re)construção da identidade docente dos professores de turma, que por sua vez, tem o conhecimento como um produto inacabado, caminhando para uma evolução constante. Por isso, essa ação é de suma importância para a formação de professores nos cursos de licenciaturas, especificamente no curso de Pedagogia.

No que diz respeito a relação teoria e prática, ambas andam juntas, pois o estágio não se faz sozinho, este, é um aglomerado de conhecimentos adquiridos ao longo da vida acadêmica, com a prática, que torna-se imprescindível para que “[...] os alunos aprimorem sua escolha de serem professores a partir do contato com as realidades de sua profissão.” (Lima, Pimenta; 2006; p. 21), auxiliando a compreensão do estagiário a respeito da cultura escolar. Por isso, fica definido o estágio obrigatório como algo inerente ao curso de Pedagogia, que busca formar sujeitos críticos e reflexivos em suas práticas.

No que tange a Educação Infantil, refere-se a um nível de ensino destinado a crianças em sua primeira infância, geralmente entre zero e os seis anos de idade. É uma fase crucial no desenvolvimento delas, pois proporciona a base para seu crescimento cognitivo, emocional, social e físico.

A concepção de infância dentro do ambiente escolar ainda se encontra em constante evolução, é uma construção complexa e culturalmente influenciada que molda a maneira como as crianças são percebidas e tratadas em diferentes contextos sociais e históricos. Esses tratamentos variaram desde considerar as crianças como adultos em miniatura até reconhecê-las como seres em desenvolvimento com necessidades específicas.



Atualmente, a educação infantil visa estimular o aprendizado por meio de atividades lúdicas e educacionais. Ao contrário do que muitos imaginam, a ludicidade não é um termo que pode ser definido e seguido a risca como um conjunto de atividades preestabelecidas. Ela é um agente dependente do sujeito envolvido. Se a criança não estiver completamente envolvida na atividade, esta, pode não ser lúdica para ela, enquanto está sendo lúdica para os demais colegas. Nessa perspectiva de estar envolvida de forma plena, pode-se mencionar que a criança é encontrada no seu estado lúdico, conceito estabelecido por Bacelar (2009), como:

“[...] 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. (BACELAR, 2009, p. 25).

Sendo assim, alguns educadores buscam levar para sala de aula jogos, brinquedos e brincadeiras como forma de despertar esse estado lúdico no aluno. Para que através de uma ação própria da criança, ou seja, o brincar, o processo de ensino-aprendizagem se torne prazeroso e pleno. Portanto a ludicidade é algo frequente em salas de aula, e uma escolha ainda mais frequente quando se trata de formação discente.

É aqui que a ludicidade é discutida, e (re)aplicada com objetivo de alcançar o estado lúdico do aluno. Na educação infantil, essas atividades ganham um maior destaque, justamente por buscar respeitar as emoções da criança no momento em que estão vivenciando aquela atividade, além disso, por objetivar diminuir ainda mais as atividades didatizadas. Alguns estudiosos apontam a ludicidade como uma ferramenta eficiente para desenvolver o aprendizado da criança (MORAIS, 2016), fazem relação com a zona de desenvolvimento proximal (PIMENTEL, 2008), e com a associação entre um conhecimento e outro.

Portanto, diante do exposto, o objetivo deste escrito é discorrer a respeito das ações vivenciadas no estágio supervisionado na Educação Infantil, proporcionado pelo Programa Residência Pedagógica (RP), cuja prática buscava consolidar a ludicidade neste espaço – através do projeto de intervenção: A ludicidade como ferramenta no desenvolvimento infantil – em tempo que permitia o aperfeiçoamento das estudantes de graduação no espaço de uma Creche do município de Santana do Ipanema, respectivamente, na turma da creche II (3 anos).

## **METODOLOGIA**

A metodologia pela qual foi possível levantar os dados deste artigo pode ser classificada como uma observação participante de carácter qualitativo. A pesquisa participante é uma abordagem de pesquisa social que envolve ativamente os participantes da pesquisa no processo de coleta, análise e interpretação dos dados (Brandão, Borges; 2007). No que aponta o carácter da pesquisa, este não se preocupa com a retroatividade numérica, mas com o aprofundamento da compreensão (Silveira, Córdova; 2009).

Quanto ao local de seu desenvolvimento, a mesma ocorreu em uma Creche do município de Santana do Ipanema, no Estado de Alagoas, na turma da Creche II (3 anos), durante os meses de março a junho de dois mil e vinte e três, com encontros semanais as quartas-feiras das 7h30 às 11h45. Embora a turma tenha sua permanência na instituição em turno integral, a participação nesse espaço ocorreu durante o turno matutino.

Os dados obtidos durante o período da regência – após o tempo de estudo e investigação na escola-campo – foram organizados à medida que respondessem ao objetivo geral elencado na proposta de intervenção, ou seja, à medida que explorasse diferentes jogos, brincadeiras, e brinquedos usufruindo da socialização entre pares, escuta e oralidade.

Inicialmente, apresenta-se a seguir os dois eixos centrais para a elaboração e desenvolvimento do estágio. Na primeira etapa, após estudos anteriores na instituição de ensino (faculdade) adentramos ao espaço físico com pré-requisito teóricos para direcionar a linha de investigação. 'A ambientação e Observação na escola-campo', para isso, na ambientação, recolhemos dados para a caracterização institucional da creche.

Para a observação, o contato direto com a sala de aula, alunos e docentes da sala, fomos orientados a desviar nosso olhar julgador, e direcionar para o ato de educar o olhar, coletamos dados e informações para compor a caracterização do perfil da turma. Na segunda etapa, 'Regência e avaliação na escola-campo', diante dos materiais obtidos na primeira etapa e investigação, foi proposto a elaboração do projeto de intervenção, pensado diretamente para a turma em estudo, turma de três anos, maternal II, ao qual o tema escolhido, 'A ludicidade como ferramenta de aprendizagem', o conceito de ludicidade compreendido e pesquisado por cada residentes. Como forma de avaliação, deu-se pelos registros reflexivos, utilizando como uma recapitulação dos conteúdos desenvolvidos em cada aula, as reflexões dos erros e acertos, (CARVALHO, 1997), nos mostra que, “não existimos para decretar fracassos, mas promover aprendizagens”, acertos são importantes, mas os fracassos também são necessários.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

Nessa etapa inicial, a ambientação e observação foram tarefas essenciais, tudo ocorreu por meio da ambientação na escola-campo. Ao entrar em contato direto com a escola e a sala, vivenciamos algumas experiências, mas ainda assim, não era permitido intervir no meio, ficamos imersas em vários aspectos e situações, no entanto as ações foram apenas a de observação, registramos anotações quando necessário, no diário de bordo. O movimento de olhar, sem pré-julgamento, observar e anotar foram tarefas essenciais para elaborar o projeto de intervenção.

De acordo com WEFFORT (1995, p. 02) "a ação de olhar e escutar é um sair de si para ver o outro e a realidade segundo seus próprios pontos de vista, segundo sua história". Para isso, fez-se necessário não somente observar por observar, mas dar significados a cada criança e seus respectivos movimentos, repensar sobre as práticas pedagógicas docentes e como contribuir naquele espaço. A observação apura o olhar em todos os sentidos.

Para as observações fizemos uso também de um roteiro com perguntas abertas em relação à turma como: fatores externos (aquilo que não podíamos observar sem uma conversa com a gestão escolar, nomeado como aspectos socioculturais e entre outros) e fatores internos (relação professor-aluno, rotina, e todos os itens que podem ser visualizados ao entrar em contato com a escola), para organização fora proposto, um roteiro pré-estabelecido conta com 07 (sete) sessões, divididas em: Aspectos socioculturais; Espaço físico da sala; Rotina diária; Relação professor-criança; Linguagens; Planejamento, registro e observação; Opiniões, demandas dos professores. Com isso, os dados coletados foram analisados e serviram de base para "caracterizar" a escola e a turma, permitindo que a próxima etapa fosse realizada.

Depois da etapa de observação, realizamos uma análise dos dados obtidos durante a caracterização institucional e a caracterização da turma, escrevendo a partir destes, um projeto de intervenção, que nada mais é do que ações que quando colocadas em prática objetivava alcançar o título deste escrito: trabalhar a ludicidade como ferramenta para o desenvolvimento infantil.

Para isso, dividimos os planejamentos das aulas de acordo com as ações, onde: um planejamento de aula contou com proposta de brincadeiras, outro planejamento com os jogos e o outro os brinquedos – cuja confecção foram realizados com a ajuda dos próprios alunos. Pressupondo que as crianças desde que nascem, já começa a interagir com o meio em que vivem, Piaget destaca que nessa idade: – estágio do sensório motor.

“o que prevalece são os jogos de exercício que se constituem como exercícios adaptativos, onde a criança explora o mundo para conhecê-lo e para desenvolver seu próprio corpo e depois de ter aprendido ela começa a fazê-los por puro prazer. Esse período se caracteriza pelo desenvolvimento pelas ações, nele existe uma inteligência prática e um esforço de compreensão das situações através das percepções e do



movimento. Quando ela refaz por prazer tem início às primeiras manifestações lúdicas, de forma que ele chega a dizer que “por outras palavras, um esquema jamais é por si mesmo lúdico, ou não-lúdico, e o seu caráter de jogo só provém do contexto ou do funcionamento atual”. (1978, p.120).

A partir disso, quando feito uso dos jogos percebemos que são essenciais na vida da criança. Inicialmente o aluno pratica o jogo de exercício, aquele em que a criança repete uma determinada situação por mero prazer, por estar apreciando seus efeitos e logo mais, começará a gostar dos jogos, percebendo em qual sobressaem melhor as suas habilidades e interesses, assim também acontece com as brincadeiras, a criança começa a dar significado, a interação com o objeto a faz explorar o mundo e conhecê-lo.

Quanto ações adotadas voltadas para brincadeiras, buscou-se as que movimentava o corpo (como brincadeiras de roda), uma vez que no cotidiano da criança vê-se movimentação, mas também porque ainda não conheciam tantas brincadeiras de rodas. Nesse processo do brincar, percebe-se que essa ação requer determinados acordos, ou seja, regras. No que tange as brincadeiras, Wallon (2005) destaca que:

“(…) o adulto batizou de brincadeira todos os comportamentos de descoberta da criança. Os adultos brincam com as crianças e é ele inicialmente o brinquedo, o expectador ativo e depois o real parceiro. Ela aprende, a compreender, dominar e depois produzir uma situação específica distinta de outras situações”. (2004.p.98)

Saindo desse processo de brincadeiras, fizemos o uso de contação de história em todas as aulas, A contação despertava o lado criativo deles, cujo enredo e o objetivo dos personagens modificavam-se de acordo com a imaginação de cada um. Exercitar a imaginação é importante nessa idade, por isso tal ação era incentivada. De acordo com Vygotsky (1997) “as necessidades das crianças e os incentivos não devem ser ignorados porque eles são eficazes para colocá-los em ação fazendo-nos entender seus avanços de estágios de um desenvolvimento a outro”.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Diante do exposto, as principais aprendizagens alcançadas pelas crianças nesse período podem ser resumidas em três grandes momentos: o momento da consolidação dos jogos e confecção dos brinquedos, o momento da inserção das brincadeiras e o momento do incentivo a imaginação através da leitura.

No momento da consolidação dos jogos e confecção dos brinquedos, as crianças aprendiam como confeccionar os objetos através de materiais recicláveis, e como utiliza-los nas brincadeiras seguindo as regras do jogo (ver figura 01). Consolidar os jogos em sala de aula, juntamente com a confecção de brinquedos a partir de materiais recicláveis, desempenhou um

papel fundamental no processo educacional das crianças, uma vez que aprenderam a criar objetos utilizando recursos sustentáveis, e também internalizaram conceitos relacionados ao jogo e a criança, contextualizando o aprendizado teórico. Além disso, essas atividades fomentam habilidades sociais, como o trabalho em equipe, a criatividade e o pensamento crítico, ao mesmo tempo em que promovem valores ambientais e proporcionam um ambiente de aprendizado motivador e engajador

**Imagem 01:** Confecção dos pinos para o jogo de boliche



**Fonte:** Autoras (2023)

As brincadeiras, que iam desde as tradicionais brincadeiras de rodas até os elaborados jogos de faz de conta (ver figura 02), desempenhavam um papel fundamental no desenvolvimento infantil. Elas não apenas proporcionavam momentos de alegria e socialização, mas também ensinavam valores culturais, reforçavam laços comunitários, estimulavam a imaginação, a criatividade e a comunicação, e promoviam o aprendizado através da experimentação e do jogo, contribuindo assim para um crescimento saudável e integral das crianças

**Imagem 02:** Brincadeira de faz de conta: o desfile



**Fonte:** Autoras (2023)

No que tange o momento do incentivo à imaginação durante o ato de contação de histórias, este, desempenhava um papel fundamental no desenvolvimento das crianças, permitindo que elas não apenas ouvissem as histórias, mas também as internalizassem de maneira ativa. A prática do reconto, em que as crianças recriavam e modificavam o enredo das histórias, às vezes se inserindo no cenário, era de grande importância (ver imagem 03). Isso não apenas estimulava a imaginação e a criatividade, mas também aprimorava as habilidades de linguagem, compreensão narrativa e comunicação das crianças. Além disso, o reconto proporcionava um espaço seguro para que as crianças expressassem seus próprios pensamentos e sentimentos, promovendo assim o desenvolvimento emocional e cognitivo. Essa prática não só enriquecia a experiência das histórias, mas também nutria a autoconfiança e a capacidade de expressão das crianças, preparando-as para uma participação mais ativa no mundo que as cercava.



**Imagem 03:** Contação de história – crianças contavam a história e residente apenas passava as imagens



**Fonte:** (Autoras (2023))

Ao final de ambas as práticas, era gratificante perceber que uma criança mais calada tinha voluntariamente completado a história no momento da contação. Era mágico visualizar que a turma conseguiu seguir as regras do jogo que na semana anterior tinham dificuldade, ou que auxiliaram os colegas nesse processo. Quando feito a junção dos avanços em uma só aula, o produto final acomodava ambos os momentos (ver imagem 04), desde o estímulo a imaginação, até a apropriação cultural por meio de brincadeiras.

**Imagem 04:** Produto final



**Fonte:** Autoras (2023).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

E por fim, de forma geral, cada regência possibilitou grandes avanços e conquistas, não podendo deixar de citar as grandes dificuldades enfrentadas diante da sala de aula. Trabalhar com lúdico é ir além, é preciso tomar noção sobre quais coordenadas são necessárias para criar

algo atrativo e que seja capaz de desenvolver aprendizado e entre outras questões que dão significado aos laços afetivos no espaço físico da creche, ao brincar, que garante durante esse movimento, sensação de satisfação.

A ludicidade pensada e trabalhada esteve além disso, integramos a escuta, a oralidade na recriação das histórias ou de alguns personagens que eles pensavam, abrindo espaço para expressar opiniões. Toda essa movimentação fez com que conseguíssemos retirá-los das cadeiras, e percorrer os vários espaços da sala com atividades direcionadas tirando-os da zona de conforto, saindo da rotina.

As transformações foram surgindo, os desafios também, a falta de criatividade chegou em determinadas situações, mas a persistência era maior. Buscamos sempre estudar quais atividades seriam objetivamente boas e necessárias para aquelas crianças. Quais atividades iriam proporcionar aprendizagem e promover um ambiente adequado para o desenvolvimento físico e educacional infantil deles, e como resposta tivemos avanços: a oralidade proporcionou interação, segurança, grandes participações; o trabalho com habilidades manuais (rasgar, amassar, modelar) foram transformadas e aprimoradas; a interação com pares e grupos pequenos na realização de atividades simples; a rotina, precisou sofrer modificações específicas, principalmente a roda de conversa/leitura, fazíamos no espaço a parte já demarcado.

Para finalizar, aprendemos que cada criança tem sua bagagem cultural. Aprendemos que estão em fase de estágio do desenvolvimento infantil – e se não tivéssemos estudado a respeito na universidade, durante as aulas de psicologia do desenvolvimento infantil não saberia como lidar com algumas situações que ocorreram na creche – e que deveríamos levar isso em consideração. E acima de tudo, que é preciso educar o nosso olhar para diversas situações que encontramos em sala de aula.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo fomento das bolsas para o Programa Residência Pedagógica (RP). A escola-campo pela acolhida. E por fim, agradecemos também a orientadora e a preceptora por todo o apoio e dedicação nesse processo de formação docente, vocês foram fundamentais!

## **REFERÊNCIAS**

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil**. 2009.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues; BORGES, Maristela Correa. A pesquisa participante: um momento da educação popular. **Revista de Educação Popular**, v. 6, n. 1, 2007.

CARVALHO, José Sérgio de Fonseca de. As noções de erro e fracasso no contexto escolar: algumas considerações preliminares. In: AQUINO, Julio Groppa (Org.). **Erro e fracasso na escola: alternativas teóricas e práticas**. São Paulo: Summus, 1997.

LIMA, M. S. L.; PIMENTA, S. G. Estágio e docência: diferentes concepções. **Póiesis pedagógica**, v. 3, n. 3 e 4, p. 5-24, 2006.

MORAIS, Patrícia de Amorim et al. **Jogos e brincadeiras na escola da Educação Infantil: as visões de Piaget, Vygotsky e Wallon**. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

PIMENTEL, Alessandra. A ludicidade na educação infantil: uma abordagem histórico-cultural. **Psicologia da educação**, n. 26, p. 109-133, 2008.

PIMENTA, Selma Garrido; LIMA, Maria do Socorro. Por que estágio para quem não exerce o magistério: o aprender da profissão. **PIMENTA, Selma Garrido; LIMA, Maria Do Socorro. Estágio e Docência**. São Paulo: Cortez, p. 99-124, 2004.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança. 3ª ed. Rio de Janeiro: ed. Zahar, 1973.

SILVEIRA, Denise Tolfo; CÓRDOVA, Fernanda Peixoto. A pesquisa científica. In: GERHARDT, Tatiana Engel; \_\_\_\_\_ (org.). **Métodos de pesquisa. 1. Ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS**, 2009. P. 33-34

WALLON, H. Origens do pensamento na criança. São Paulo: Manda, 1989.

VYGOTSKI, L. S. Fundamentos da Defectologia: Obras Escogidas V. Madri: Visor, 1997.

WEFFORT, Madalena Freire. **Observação, registro, reflexão: instrumentos metodológicos I**. Espaço Pedagógico, 1995.