

AGTU – THE GLOBAL UNIVERSITY

**PROJETO DE PESQUISA : A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO
DE ENSINO APRENDIZAGEM DOS ALUNOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

AUTOR: JOSÉ GOMES DE SOUZA NETO

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	4
JUSTIFICATIVA.....	4
OBJETIVO GERAL.....	5
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	5
FUNDAMENTAÇÃO OU REFERENCIAL TEÓRICO: METODOLOGIA (MATERIAIS E MÉTODOS, HIPÓTESES OU QUESTÕES PROBLEMAS).....	5
CRONOGRAMA.....	8
RESULTADOS ESPERADOS.....	8
REFERENCIAS.....	8

INTRODUÇÃO

A presente proposta de pesquisa analisa a ludicidade, enquanto recurso pedagógico na educação infantil, exerce um papel fundamental no desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. Por meio das atividades lúdicas em sala de aula, as crianças potencializam suas noções de corpo e espaço, estruturam seu pensamento e sentimentos, além de serem estimuladas ao desenvolvimento de habilidades e competências essenciais para sua formação. Estudo de Moreira (2017) aponta que a ludicidade age de maneira eficaz na saúde mental das crianças, destacando que brincar não é apenas um ato recreativo, mas um meio pelo qual expressam suas percepções sobre a vida e desenvolvem aspectos importantes de sua personalidade e comportamento, tanto no presente quanto no futuro.

Nesse sentido, o lúdico se apresenta como uma ferramenta metodológica poderosa, capaz de transformar o aprendizado em algo prazeroso e significativo, auxiliando diretamente na construção do conhecimento. Ao ser considerado uma conduta essencial do ser humano, o brincar permite que a criança desenvolva o pensamento crítico, a imaginação, e noções de regras e cooperação, além de promover o trabalho em grupo e o respeito ao próximo. Vários autores apontam que a ludicidade deve ser valorizada no processo educativo, pois, através dela, a criança não apenas aprende, mas vivencia experiências que são fundamentais para o seu crescimento integral.

JUSTIFICATIVA

O tema pesquisado, relacionado à importância da ludicidade na educação infantil, está diretamente conectado a várias metas dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), especialmente no que tange ao ODS 4, que busca "assegurar uma educação inclusiva e equitativa de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos", contribuindo para a redução das desigualdades educacionais (ODS 10), uma

vez que atividades lúdicas podem ser adaptadas para atender diferentes ritmos de aprendizagem, garantindo que todos os alunos, independentemente de suas habilidades e contextos, tenham acesso a um ensino de qualidade.

Integrar práticas lúdicas no ensino infantil, como observado ao longo do estágio, não só melhora a qualidade do aprendizado, como também dialoga com os objetivos globais dos ODS, reforçando a importância de métodos pedagógicos inovadores e inclusivos para a formação de indivíduos mais preparados para os desafios do século XXI.

OBJETIVO GERAL

Analisar por meio de um estudo bibliográfico a importância do lúdico para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos da educação infantil.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Entender quais as principais contribuições do lúdico para o desenvolvimento infantil na Educação Infantil
- Compreender a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem na educação infantil;
- Perceber o papel do professor no que tange ao planejamento e execução das atividades lúdicas em sala de aula na educação infantil;

FUNDAMENTAÇÃO OU REFERENCIAL TEÓRICO: METODOLOGIA (MATERIAIS E MÉTODOS, HIPÓTESES OU QUESTÕES PROBLEMAS)

Percorrendo o campo epistêmico voltado ao conceito de ludicidade podemos perceber que desde muito cedo a humanidade manifesta relações de brincar e jogar como algo natural e espontâneo, de modo que tais atividades são entendidas como atividades eminentemente naturais que compõem traços de sua individualidade infantil, e que de igual modo trata-se de uma de suas necessidades enquanto ser humano e social. Sobre isto, Santos (2011, p. 57) pontua que “[...] as atividades lúdicas fazem parte da vida do ser humano e, em especial, da vida da criança, porém, essas atividades eram vistas como sem

importância”. Contudo, em primeiro momento a criança brinca com seu próprio corpo em um processo de descoberta de si, e somente depois estabelece relações com tudo que estiver ao seu alcance, sempre como objeto de descoberta e desenvolvimento.

Justamente por tal, a ludicidade, enfatizada pelos atos de brincar e jogar facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, ainda colabora para uma boa saúde mental, assumindo uma dimensão relacional de desenvolvimento global e de interação com o mundo ao seu redor, atendendo às necessidades lúdicas, afetivas e interpretativas das crianças, permitindo assim, a construção de conhecimentos e ações do cotidiano para além da sala de aula. Sobre isto, Vygotsky (2014) acrescenta que os jogos contribuem com o processo de desenvolvimento infantil na medida em que por meio destes as crianças operacionam um processo de imitação da realidade adulta. Para este autor, [...] com muita frequência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutam aos adultos (Vygotsky, 2014, p. 12). Ou seja, por meio dos jogos as crianças atuam enquanto sujeitos que observam o meio em que vive e reproduzem isto ainda que de modo inconsciente.

De modo que Vygotsky (2014) propõem ainda que os jogos não são uma mera recordação de experiências vividas, “[...] mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança (Vygotsky, 2014, p. 12). Dito de outra forma, por meio dos jogos, a criança experimenta vivências alternativas que contribuem para a reconstrução significativa dos saberes e que além disto, lhes permitem uma prazerosa oportunidade de integração social.

Por sua vez, Barata (1995) propõe que por meio das brincadeiras as crianças promovem a construção da autonomia, a socialização e a manifestação do imaginário infantil. De acordo com este autor é:

[...] pela brincadeira que a criança passa a conhecer a si mesma, as pessoas que a cercam, as relações entre as pessoas e os papéis que as elas assumem; - é através dos jogos que ela aprende sobre a natureza e os eventos sociais, a dinâmica interna e a estrutura do seu grupo; - as brincadeiras e os grupos tornam-se recursos didáticos de grande aplicação e valor no processo ensino aprendizagem. (Ibidem, p. 9).

Com base no exposto percebe-se que é por meio das brincadeiras que a criança descobre a vida, enfrenta, através do faz de conta, o desafio do crescimento, possibilitando que a mesma consiga se relacionar com a fantasia e com a realidade de maneira aceitável para ela (Santos, 2010). Este teor representativo das brincadeiras é analisado por Fantin (2000) *apud* Moreira (2017), que em seus estudos menciona que é através das brincadeiras que nós adultos, podemos compreender as formas pelas quais a crianças veem e se veem no mundo “[...] e como gostariam que fosse expressando a forma como pensam, organizam e entendem esse mundo [...]” (Ibidem, p. 15), o que é possível na medida em que ao brincar a criança cria e recria situações imaginárias que surgem enquanto resultados de seus conhecimento e ações no mundo em que os adultos agem e no qual eminentemente precisarão aprender a viver.

Contudo, as atividades lúdicas sejam amplamente reconhecidas como ferramentas eficazes no desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças na educação infantil, nem sempre são bem aproveitadas pelos educadores. Isso pode ocorrer devido à falta de planejamento adequado, à ausência de formação específica dos professores ou à subvalorização do potencial pedagógico do lúdico, resultando em uma aplicação superficial e pouco eficaz no processo de aprendizagem. Isto posto, a pesquisa visa responder o seguinte problema: qual a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizado da criança da educação infantil? E enquanto questões norteadoras: Quais as contribuições das atividades lúdicas para o desenvolvimento infantil? De que forma isto potencializa o aprendizado na educação infantil? Qual a importância do professor neste processo?

Para a realização desta pesquisa partir-se-á de uma pesquisa visão qualitativa, envolvendo o significado e a interpretação com base nos conhecimentos aplicados a um contexto particular e real, faceando simultaneamente diferentes variáveis e fontes de evidências (Minayo, 2010). A pesquisa assume ainda os moldes de um estudo de cunho bibliográfico que de acordo com Minayo (2010) trata-se de uma forma de produzir conhecimento com base em referenciais teóricos já publicados, e assim, “[...] permite ao pesquisador partir do conhecimento já existente [...] dos conceitos bem

trabalhados que viabilizem sua operacionalização no campo das hipóteses formuladas” (Minayo, 2010, p. 61).

Por sua vez, a sistematização e análise dos dados envolve a releitura do material acumulado nas pesquisas, onde as reflexões levantadas serão cuidadosamente analisadas buscando destacar os principais achados (Ludke; André, 1986, p. 45), criando-se categorias analíticas e descritivas que possibilitarão a organização do relatório da pesquisa. Assim, as categorias analíticas criadas encontram-se embasadas em materiais produzidos acerca da ludicidade em suas interfaces com a Educação Infantil, é claro deixar de dialogar com autores que promovem reflexões sobre o desenvolvimento humano relacionado a infância.

CRONOGRAMA

Atividades	01	02	03	04	05	06
Levantamento bibliográfico e documental	X	X				
Leituras de textos		X	X			
Desenvolvimento de pesquisa		X	X			
Análise documental e sistematização de dados			X	X		
Redação e escrita			X	X	X	
Qualificação e Defesa de trabalho						X

RESULTADOS ESPERADOS:

Espera-se que, ao final desta pesquisa, seja possível identificar de que forma as atividades lúdicas estão sendo implementadas na educação infantil e como elas impactam o desenvolvimento das crianças. Além disso, pretende-se verificar se essas atividades são realmente aproveitadas de maneira eficaz pelos educadores, apontando possíveis lacunas no planejamento e execução das práticas lúdicas em sala de aula. Com base nos dados obtidos, espera-se também sugerir estratégias que possam otimizar o uso das atividades lúdicas, garantindo que sejam integradas ao currículo de forma mais estruturada e com maior intencionalidade pedagógica, promovendo um ambiente de aprendizagem mais significativo e prazeroso para as crianças.

REFERÊNCIAS

LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli. **Pesquisa em educação:** abordagens qualitativas. São Paulo: EPUD, 1986.

MINAYO, Marília Cecília de Souza. Trabalho de campo: contexto de observação, interação e descoberta. In: DESLANDES, Suely Ferreira de; GOMES, Romeu; MINAYO, Marília Cecília de Souza (Org.). **Pesquisa social:** teoria, método e criatividade. 29ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010, p. 61-77.

MOREIRA, Vanessa Marcio. **O lúdico no processo ensino-aprendizagem:** reflexões a partir de uma pesquisa realizada em uma instituição pública, do município de Chapecó (SC). 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura Plena em Pedagogia), Universidade do Sul de Santa Catarina, Santa Catarina, 2017.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na Formação do Educador.** Petrópolis: Vozes, 1999.

SANTOS, Simone Cardoso dos Santos. **A importância do lúdico no processo ensino aprendizagem.** 2010. Monografia de Conclusão de Curso (Pós-Graduação a Distância Especialização Lato-Sensu em Gestão Educacional), Universidade Federal de Santa Maria, Rio Grande do Sul, 2010.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **Imaginação e criatividade na infância.** 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2014.