

Cadernos de estágio

O lúdico no processo de aprendizagem na educação infantil

Simonele Mata Guilherme¹

Rita Diana de Freitas

Informações

1 simonele.mata@hotmail.com

Como citar este texto

GUILHERME, Simonele Mata; DE FREITAS, Rita Diana. O lúdico no processo de aprendizagem na Educação Infantil. Cadernos de Estágio, v. 7, n. 3, 2025. DOI: [10.21680/2763-6488.2025v7n3ID40782](https://doi.org/10.21680/2763-6488.2025v7n3ID40782).



Resumo

O presente artigo é resultado de uma pesquisa participante realizada durante o Estágio Supervisionado na Educação Infantil, do curso de Licenciatura em Pedagogia a Distância da UFRN. Tem como objetivo explorar as vivências durante o estágio supervisionado na educação infantil, com foco na utilização do lúdico como ferramenta de aprendizagem. A fundamentação teórica apoia-se em autores renomados na área, como: Pimenta (2004), Aguiar (2021), Vygotsky (2008), Almeida (2015), Luckesi (2000), Ferreira (2018), Kishimoto (2010), Souza (2019), entre outros. A problematização da vivência e delimitação da temática abordada, oportunizaram estreitar a relação teoria e prática, contribuindo para a formação acadêmica e construção da identidade profissional. Os resultados apontam que a interação com crianças e a professora supervisora revelaram a importância da afetividade, flexibilidade e ludicidade no processo educativo. Conclui-se que o lúdico, além de tornar o aprendizado prazeroso, promove o desenvolvimento integral da criança, tornando-se um recurso pedagógico indispensável.

Palavras-chave: lúdico; educação infantil; estágio supervisionado.

75

1 Introdução

O presente trabalho consiste em uma pesquisa participante realizada no Estágio Supervisionado na Educação Infantil II, durante a formação inicial no curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, na modalidade Educação a Distância. Para esta escrita, incorporamos os estudos teóricos e as práticas relacionadas à importância do lúdico como elemento pedagógico fundamental para favorecer o desenvolvimento da aprendizagem da criança na Educação Infantil, bem como suas contribuições à formação inicial.

O Estágio Supervisionado na Educação Infantil teve a supervisão de uma professora licenciada em Pedagogia e especialista em Educação Infantil. Foi realizado na turma de nível V, composta por 19 alunos, durante o turno da tarde, na Creche Municipal Margarida Cunha, situada na rua Prof.^a Maria das Graças s/n, no Bairro Juscelino Kubistchek, Município de Currais Novos – RN, no período de 26 de setembro a 07 de novembro de 2023, com duração de 40 horas.

Durante a formação no curso de Pedagogia, ficou evidente que o estágio supervisionado é um dos momentos mais importantes para a nossa formação, visto que proporciona uma melhor compreensão sobre o desenvolvimento da aprendizagem

da criança e, simultaneamente, nos introduz de forma prática e enriquecedora à complexidade da prática docente diante de contexto específico. Além disso, o estágio promove a relação teoria e prática, por meio da qual os licenciandos têm a oportunidade de ter o seu primeiro contato com a sala de aula.

Nesse sentido, o estágio é fundamental à formação profissional, por ser considerado como uma “oportunidade de aprendizagem da profissão docente e da construção da identidade profissional” (Pimenta, 2004, p. 99), visto que, o aprendizado é mais eficiente quando é obtido através da experiência; a assimilação do conhecimento ocorre de maneira mais eficiente na prática. Na efetiva prática de sala de aula, o estagiário tem a possibilidade de compreender alguns conceitos que foram apresentados apenas teoricamente.

No entanto, ao longo do estágio, percebemos o quanto a ludicidade poderia desempenhar um papel fundamental no desenvolvimento das crianças, especialmente durante os anos iniciais de educação. Além disso, vimos que as atividades lúdicas não apenas despertariam o interesse das crianças, mas também promoveriam um ambiente mais acolhedor e propício à aprendizagem. Diante disso, essa vivência suscitou a seguinte problematização: como o lúdico pode ser uma estratégia eficaz para potencializar o aprendizado na educação infantil? Desse modo, este artigo tem como objetivo analisar o lúdico como estratégia de aprendizagem, compreendendo que sua inserção no processo ocorre de maneira multifacetada, envolvendo aspectos emocionais, cognitivos e sociais.

Quanto aos aspectos metodológicos, este trabalho consiste em uma pesquisa participante porque proporciona a interação do pesquisador com a comunidade pesquisada. Essa interação se deu por meio da realização do Estágio Supervisionado, o qual oportunizou a problematização da vivência e delimitação da temática abordada. Para a coleta de dados, além do processo de observação, planejamento e realização da regência, contamos com informações advindas do Projeto Político Pedagógico da unidade escolar.

O levantamento de dados se deu durante três etapas: a primeira, tratou-se da fase de observação, conduzida em sete momentos com duração de 4 horas cada, que oportunizou a realização do diagnóstico da estrutura física da escola, a rotina da turma e a prática docente da professora supervisora. Em seguida, realizamos o planejamento, que ocorreu em um único dia, e, por último, a etapa de intervenção, que ocorreu em dois momentos com duração de 4 horas, e permitiu a realização das atividades planejadas em parceria com a professora. Nesta etapa, foram integradas as atividades lúdicas, reconhecendo seu potencial para o aprendizado na Educação Infantil. Por fim, as crianças puderam explorar conceitos, desenvolver

habilidades sociais e fortalecer vínculos, contribuindo para um ambiente educativo mais acolhedor e estimulante.

2 A importância do lúdico para o aprendizado das crianças

A Educação Infantil é uma etapa primordial na vida dos indivíduos. É nessa fase em que as primeiras impressões do mundo ganham sentido e quando a imaginação está bem a florada. É o início de certa preparação para a vivência em sociedade e da construção do senso crítico. Importa não apenas o educar, pois as crianças precisam também de atenção, afeto e segurança, uma vez que ainda estão em processo de autonomia sobre seus atos e emoções (Craidy; Kaercher, 2007).

A ludicidade pode ser inserida na prática diária em sala de aula como proposta pedagógica de diversas formas, dentre as quais podemos destacar: as atividades diversificadas, os jogos e as brincadeiras (Cunha, 2020; Rorato *et al.*, 2016; Ferreira, 2019). Como as crianças estão desenvolvendo suas habilidades sociais, emocionais e cognitivas, o lúdico proporciona um ambiente seguro para explorar essas dimensões. Elas começam a formar identidades e a entender melhor seu papel no grupo, o que é de suma importância para a construção de relações saudáveis. Além disso, atividades lúdicas estimulam a curiosidade e a criatividade, fundamentais para o desenvolvimento do pensamento crítico.

77

2.1 Ludicidade: conceitos e perspectivas

A ludicidade é um conceito amplamente discutido no campo da Educação Infantil. O termo lúdico tem origem latina (*ludus*) que significa “jogo”. Poderia significar somente jogar, mas com a sua evolução tornou-se o que hoje podemos definir como uma forma de desenvolver a criatividade e o conhecimento através de jogos, brincadeiras, músicas (Almeida, 2009, p. 1). Entretanto, essa concepção evoluiu desde suas origens, acompanhando inúmeras pesquisas e reflexões de estudiosos que acabaram gerando novas abordagens sobre a temática na educação.

Para Vygotsky (2008, p.90),

A ludicidade, entendida como o jogo, é uma das formas mais autênticas de expressão do ser humano. O jogo não é apenas uma atividade de entretenimento; ele desempenha um papel vital no desenvolvimento cognitivo, emocional e social. Por meio do jogo, a criança vivencia o mundo, constrói conhecimento e se relaciona com os outros, exercitando sua capacidade de criação e imaginação.

Apesar de ser comum encontrarmos juntas as palavras jogo e lúdico, no contexto escolar, o lúdico vai além do entretenimento proporcionado pelo jogo, pois consiste em um aprendizado construído por meio da ação e da interação entre o indivíduo e o objeto.

Nesse sentido, para Kishimoto (2011), a ludicidade pode ser definida como uma atividade que promove o desenvolvimento da criança em seus aspectos cognitivo, motor, afetivo e social. O referido autor afirma que o brincar é uma forma legítima de aprendizagem, na qual a criança é protagonista na construção do seu próprio conhecimento.

Na infância, o brincar é uma forma de explorar o mundo exterior, aprender novas habilidades, desenvolver a imaginação e a criatividade, além de estabelecer relações sociais com outras crianças. Além disso, segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, “nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação” (Brasil, 1998, p. 22). Assim, conforme aponta Almeida (2017), os profissionais de educação devem valorizar o brincar, visando o desenvolvimento intelectual da criança, entendendo que a brincadeira ensina habilidades e hábitos necessários para o crescimento.

78

Luckesi (2006) amplia o conceito de ludicidade para além da ideia de atividade recreativa. Para ele, a ludicidade está associada à experiência interna dos indivíduos, sendo um fenômeno interno do sujeito. Esse autor ainda destaca que atividades como,

Brincar, jogar, agir ludicamente, exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo. A atividade lúdica não admite divisão; e, as próprias atividades lúdicas, por si mesmas, nos conduzem para esse estado de consciência. Se estivermos num salão de dança e estivermos verdadeiramente dançando, não haverá lugar para outra coisa a não ser para o prazer e a alegria do movimento ritmado, harmônico e gracioso do corpo. Contudo, se estivermos num salão de dança, fazendo de conta que estamos dançando, mas de fato, estamos observando, com o olhar crítico e julgativo, como os outros dançam, com certeza, não estaremos vivenciando ludicamente esse momento (Luckesi, 2000, p. 21).

Dessa forma, as atividades sugeridas pelos educadores serão consideradas lúdicas à medida que despertam o estado lúdico da pessoa. O autor chama essa experiência de “vivência lúdica”, que ocorre quando o sujeito se envolve profundamente na atividade.

Assim, ao explorar o conceito de ludicidade a partir de diferentes perspectivas, encontramos uma variedade de interpretações, tendo em vista que, enquanto alguns fazem associação do lúdico aos jogos e brincadeiras, outros o compreendem como uma abordagem que vai além de atividades recreativas, como um recurso

pedagógico que estimula a criatividade e a curiosidade e que pode promover um ambiente de aprendizagem, de desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social.

2.2 Reflexões sobre a prática da ludicidade na educação infantil

A infância é uma fase decisiva para a formação da identidade. É nessa fase que as crianças começam a interagir e explorar o mundo à sua volta. Esse processo de exploração é de suma importância, pois proporciona experiências que contribuem para a construção de sua autoconfiança, facilitando a comunicação e a compreensão das relações interpessoais.

De acordo com Kishimoto (2010, p. 15):

A ludicidade é um recurso que possibilita o desenvolvimento de diversas habilidades e competências, não apenas cognitivas, mas também afetivas e sociais. Através do brincar, a criança interage com o mundo ao seu redor, estabelecendo relações que são fundamentais para sua formação pessoal e social.

De forma complementar, Almeida (2015, p. 47) evidencia que:

A interação lúdica promove um ambiente de aprendizagem onde a criança se sente segura para explorar, errar e criar. Este espaço é essencial para que elas desenvolvam sua identidade e autoestima, características que são construídas desde os primeiros anos de vida.

79

Nesse sentido, a ludicidade se torna um recurso necessário para que as crianças desenvolvam não apenas conhecimentos, mas também valores e atitudes que as acompanharão ao longo de sua trajetória. Através do brincar, elas têm a oportunidade de desenvolver habilidades como a criatividade, a imaginação e a resolução de problemas, competências fundamentais que serão úteis em diversas situações do cotidiano. Ademais, as atividades lúdicas estimulam a curiosidade, permitindo que as crianças questionem e busquem respostas, promovendo um processo de aprendizagem participativo e dinâmico. Como observa Ferreira (2018, p. 34):

As experiências lúdicas são fundamentais para o desenvolvimento integral das crianças, pois proporcionam um espaço onde é possível explorar, criar e questionar. Através do brincar, as crianças não apenas aprendem, mas também desenvolvem uma atitude crítica e reflexiva diante do mundo.

As atividades lúdicas também contribuem para o fortalecimento das relações afetivas entre crianças e educadores. Como ressalta Gomes (2020, p. 52), “a ludicidade estabelece vínculos afetivos que são essenciais para o aprendizado, pois ao brincar, as crianças criam laços de confiança com seus educadores”.

Observamos, pois, o papel de destaque na mediação do educador para o desenvolvimento dessas atividades lúdicas. É ele que planeja, organiza e efetua essas ex-

periências, como também procura garantir que elas sejam significativas e adequadas ao desenvolvimento das crianças. A mediação do professor envolve não apenas a supervisão das atividades, mas também a criação de um ambiente propício que estimule a curiosidade, a exploração e a interação entre os alunos.

Por fim, conforme apontado por Souza (2019, p.63):

As experiências lúdicas contribuem para a formação de um sujeito autônomo e crítico. A educação infantil, ao incorporar a ludicidade em suas práticas, forma indivíduos que não apenas aprendem conteúdos, mas que também se tornam pensadores e criadores de suas realidades.

Para o autor, a ludicidade não é apenas uma estratégia de ensino, mas uma ferramenta valiosa para a formação de cidadãos autônomos e críticos. Para isso, é imprescindível que os educadores estejam preparados para planejar e realizar essas atividades de forma eficaz.

3 Reflexões da prática no estágio supervisionado na educação infantil

O Estágio Supervisionado na Educação Infantil foi realizado na turma de nível V, composta por 19 alunos, durante o turno da tarde, da Creche Municipal Margarida Cunha. A instituição funciona apenas com o nível de Educação Infantil e possui aproximadamente 350 alunos distribuídos em 18 turmas, nos turnos matutino e vespertino, oriundos da zona urbana e alguns da zona rural.

As salas de aulas da escola ainda necessitam passar por reformas em sua estrutura física para que possam atender de forma satisfatória as demandas reais de sua clientela. Além disso, enfrenta limitações quanto à disponibilização de recursos metodológicos que favoreçam à promoção da ludicidade em sala de aula. De acordo com a professora supervisora do estágio, caso as educadoras desejem elaborar atividades lúdicas com frequência, teriam que providenciar os materiais utilizando com seus próprios recursos financeiros. No entanto, conforme informações fornecidas pela escola, as atividades lúdicas são realizadas ao longo do ano no pátio, geralmente em datas comemorativas estabelecidas pelo calendário de eventos escolares. Entretanto, Lück (2000, p. 56) destaca que, “o brincar não deve ser visto como um momento isolado, mas como uma prática pedagógica cotidiana que permeia todos os aspectos da vida da criança, auxiliando na construção do conhecimento e no desenvolvimento de suas habilidades cognitivas e sociais”.

A unidade escolar dispõe de dois parques amplos, instalados recentemente na parte externa, sendo um deles devidamente adaptado às necessidades das crianças com deficiência. A escola não possui brinquedoteca, pois ainda se encontra em fase de construção, bem como não possui biblioteca, nem laboratório.

O estágio ocorreu durante 10 aulas na turma de nível V composta por 19 crianças. Nessa turma há uma menina com Síndrome de Down que, segundo a professora, apresenta ótimo relacionamento com seus colegas, porém, com frequência irregular - só esteve presente em uma aula, no período de observação do estágio.

Durante esse período, o máximo de crianças que frequentaram em um dia foram 16, tendo em média a participação de 13 alunos por aula. Na primeira etapa foi possível observar como acontecia a rotina da sala de aula, as práticas pedagógicas realizadas pela professora regente, bem como o comportamento das crianças diante das práticas realizadas em sala.

Nos primeiros dias de estágio, as observações se voltaram para as percepções acerca da estrutura física e a organização da sala de aula. A sala possui uma estrutura ampla, com boa ventilação e iluminação natural. No entanto, durante boa parte das aulas, era necessário aproximar algumas mesas para diminuir o calor causado pela incidência de sol que entrava pelos cobogós na parede dos fundos. Essa situação, por vezes, comprometia o conforto térmico e o bem-estar das crianças. A sala é equipada com mesas e cadeiras dispostas em formato circular para as crianças, além de uma mesa e armários destinados ao professor. Infelizmente, conforme já mencionado, a escola enfrenta limitações em relação à disponibilidade de recursos pedagógicos. Entre os materiais existentes, destacam-se alguns jogos como quebra-cabeças, jogos da memória e peças de encaixe, além de alguns brinquedos. Contudo, uma parte significativa desses itens já não se encontra em perfeito estado de conservação. Além disso, a sala conta com alguns livros de histórias infantis, sendo que a maior parte pertence à professora.

A turma foi muito acolhedora e participativa, demonstrando sempre muita curiosidade e interesse nas aulas. As crianças têm uma rotina e nos receberam de maneira autônoma e respeitosa. Esse ambiente se tornou favorável à introdução de atividades lúdicas, uma vez que as crianças estavam abertas a explorar novas propostas, embora tenhamos observado que, durante o período de estágio, boa parte das atividades desenvolvidas na sala de aula pela professora tenha sido planejada para trabalhar conteúdos de português e matemática por meio de atividades frequentemente realizadas em folhas impressas e livros didáticos, ficando as atividades lúdicas um pouco de lado.

A fase de observação foi essencial, pois foi nesse momento que refletimos e pensamos em estratégias para promover o desenvolvimento da aprendizagem das crianças. Todavia, ao percebermos a ausência de atividades com enfoque lúdico durante as aulas, vimos a necessidade de realizar ações que promovessem maior ludicidade nos dias da nossa regência. Ou seja, atividades que pudessem fugir da rotina tradicional e que contribuíssem para um aprendizado mais significativo e prazeroso, que as crian-

ças pudessem explorar, se expressar através de momentos mais dinâmicos e criativos.

Na segunda etapa do estágio, iniciamos o planejamento em parceria com a professora, compartilhando ideias e, a partir das observações realizadas e das necessidades identificadas na turma, definimos em conjunto as atividades a serem realizadas nos dois dias de regência, assim como os objetivos a serem alcançados. Esse processo colaborativo foi essencial para alinhar as práticas pedagógicas e direcionar as atividades de forma mais eficaz, buscando atender às necessidades da turma, bem como promover a inclusão da criança com Síndrome de Down, favorecendo, desse modo, o desenvolvimento de todas as crianças.

A terceira etapa do estágio ocorreu em dois momentos de regência, durante os quais foi seguido o planejamento elaborado em parceria com a professora. As duas aulas mantiveram a rotina estabelecida pela professora, mas as atividades foram realizadas seguindo um formato mais lúdico, buscando tornar o aprendizado mais envolvente e significativo para as crianças. Deste modo, o primeiro dia de regência teve início com o acolhimento das crianças, distribuição de blocos de encaixe para cada mesa, para que pudessem socializar livremente e, ao mesmo tempo, trabalhar a coordenação motora fina, conceitos como formas, tamanhos e proporções.

82

Logo após, foi servido o primeiro lanche do dia, e, em seguida, as crianças se dirigiram ao banheiro, localizado ao lado da sala de aula, para higienizar as mãos antes de iniciar a atividade dispostas em formato de círculo, a “rodinha”. Posteriormente, deu-se às atividades de socialização, na qual a criança teve a oportunidade de se apresentar e compartilhar algo que desejasse. Além disso, foram trabalhadas a chamada e o calendário, utilizando recursos visuais como imagens e cartões ilustrativos para estimular a atenção e o interesse dos pequenos, bem como a musicalidade, com a abordagem de músicas educativas. Por fim, foi apresentado e discutido com as crianças o tema que seria trabalhado durante a aula. Em seguida, deu-se início à atividade principal do dia: a contação da história clássica Branca de Neve.

A história foi apresentada de forma lúdica, utilizando dedoches representando os personagens, o que tornou o momento mais envolvente e interativo. As crianças acompanharam com entusiasmo, participando ativamente ao responder perguntas sobre os personagens e os acontecimentos da história. Essa abordagem promoveu não apenas o desenvolvimento da imaginação e da escuta atenta, mas também a interação e a criatividade. “A contação de histórias é uma prática lúdica essencial, pois desperta a imaginação, a criatividade e o prazer pela aprendizagem” (Vygotsky, 2000, p. 88).

Na sequência, as crianças reproduziram a história através de desenhos, utilizando lápis de cor, giz de cera e canetinhas para dar vida aos personagens e cenas que mais lhes chamaram a atenção. Após o término dessa atividade, as crianças

de novo foram lanchar e levadas ao parque para um momento de recreação e, em seguida, a aula foi encerrada.

Já no segundo dia de regência, no acolhimento das crianças foi disponibilizado jogos como o quebra-cabeças, jogos de memória, e a realização de atividades que estimulam a concentração, a memória e a resolução de problemas, além de favorecer a interação entre elas, incentivando a cooperação e o trabalho em equipe, pois conforme Kishimoto (2011, p. 25), “o jogo é uma atividade fundamental para o desenvolvimento infantil, pois contribui para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e físico da criança, possibilitando a interação com o mundo e a construção de novos conhecimentos”.

Na sequência, foi servido o primeiro lanche do dia e, em seguida, as crianças se dirigiram ao banheiro para higienizar as mãos, como acontece todos os dias, e, assim, poder dar início à rodinha. A rodinha basicamente aconteceu na mesma sequência do primeiro dia. Nesse dia, diferindo do primeiro, foram realizadas duas atividades. A primeira atividade foi pensada em trabalhar o desenvolvimento socioemocional das crianças, uma vez que é uma parte fundamental da formação integral das crianças e que desempenha um papel fundamental no processo de aprendizagem e na construção de relações saudáveis ao longo da vida. No nível V da Educação Infantil, as crianças estão em um estágio importante do desenvolvimento, no qual começam a compreender e expressar uma variedade de sentimentos e emoções. Esta atividade foi cuidadosamente planejada para atender às necessidades específicas dessa faixa etária, e teve como intuito trabalhar as emoções das crianças de uma forma lúdica, criando um ambiente seguro e enriquecedor que lhes permitisse explorar e compreender tanto suas próprias emoções quanto as dos outros. Segundo Kishimoto (2001, p. 36), “quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa”.

Nesse sentido, ainda durante a rodinha, foi realizada a primeira atividade, chamada caixa das emoções. Em uma caixa decorada, foram colocadas diversas imagens de emojis representando diferentes emoções. Cada criança era convidada a retirar um emoji da caixa e expressar para a turma qual emoção ele representava. Após essa reflexão, as imagens dos emojis foram distribuídas para que as crianças pudessem pintar e recortar, colando-as em um cartaz. Por fim, cada criança completou a atividade escrevendo ao lado do emoji que pintou e colou o nome da emoção ou sentimento que escolheu, aprofundando sua compreensão sobre as emoções de forma lúdica e criativa.

A segunda atividade, que deu continuidade à primeira, também abordou o mes-

mo tema das emoções. Nela, as crianças confeccionaram um cartão, no qual desenharam e pintaram um familiar ou amigo que gostariam de homenagear. Essa atividade proporcionou um momento de expressão afetiva, permitindo que as crianças conectassem suas emoções ao carinho e apreço por pessoas importantes em suas vidas, de forma lúdica e criativa. Após as atividades, as crianças lancharam novamente, e ficaram brincando na sala mesmo, até o horário de saída, pois nesse dia não foram para o parque.

A caixa das emoções e a atividade do cartão foram atividades lúdicas que conseguiram envolver as crianças de maneira criativa e divertida, utilizando recursos como emojis e arte para explorar sentimentos e emoções. Essas atividades tornaram o processo de aprendizagem mais envolvente, permitindo que as crianças se conectassem com suas emoções de forma natural, por meio do brincar.

4 Considerações finais

As atividades de estágio são fundamentais para estabelecer uma relação entre a teoria e a prática, visto que possibilitam potencializar a construção de aprendizados dos discentes. Nesse sentido, o Estágio Supervisionado na Educação Infantil II, realizado na Creche Municipal Margarida Cunha, proporcionou-me vivenciar experiências de grande importância para a minha formação acadêmica. Pois, o contato direto com as práticas pedagógicas, aliado à observação e o conhecimento teórico, facilita a compreensão da complexidade do ambiente educacional. Além de permitir a construção de conhecimentos que contribuem para a formação da identidade profissional, oportuniza visualizarmos na prática o nosso futuro campo de trabalho e a refletirmos acerca do exercício da profissão.

Assim, interagir diariamente com as crianças e a professora supervisora nos proporcionou atribuir mais importância a afetividade, a flexibilidade e o comprometimento com o processo educativo. A observação e a participação nas atividades realizadas contribuíram para um aprendizado prático que vai além de aulas teóricas. Além disso, percebemos que identificar a singularidade de cada criança, suas necessidades individuais, assim como a diversificação das abordagens entre elas, promovendo atividades lúdicas e recreativas, é de suma importância para a criação de um ambiente inclusivo e estimulante.

Nesse sentido, as discussões apresentadas ao longo dessa pesquisa demonstraram a importância de trazer a ludicidade para a sala de aula, especialmente ao trabalhar com crianças. A ludicidade viabiliza o desenvolvimento de várias habilidades cognitivas, motoras, sociais, afetivas, além de contribuir para o aprimoramento

da linguagem e da personalidade, e ainda permite que a aprendizagem ocorra de maneira prazerosa, visto que, ao integrar práticas lúdicas no contexto escolar, o professor cria um ambiente mais acolhedor e estimulante, favorecendo o engajamento e a curiosidade das crianças.

Por conseguinte, o lúdico é considerado uma ferramenta de grande importância para a pedagogia, pois estimula um papel ativo do aluno na construção de seu próprio aprendizado. Uma vez que as atividades lúdicas despertem o interesse, a participação e a atenção das crianças, assim podem ser caracterizadas como valiosos recursos no processo de apropriação do conhecimento. Entretanto, é fundamental ressaltar que a ludicidade não deve ser abordada apenas como uma forma de diversão, mas sim com o objetivo de desenvolver as potencialidades da criança, isso porque o conhecimento é construído por meio das relações interpessoais e das trocas que ocorrem ao longo de sua formação integral, servindo como um recurso no processo de apropriação do saber.

Desse modo, a Educação Infantil é um alicerce primordial à formação de indivíduos completos e cidadãos ativos, dado que essa fase é a base para as demais etapas de ensino da educação. Portanto, o estágio na educação infantil representou não apenas um cumprimento de requisitos acadêmicos, mas se revelou como uma oportunidade enriquecedora para o crescimento pessoal e profissional. Além do mais, foram momentos gratificantes de aprendizados, reflexões e descobertas, os quais servirão como uma valiosa fonte de reflexão e aprendizado contínuo, orientando nossas práticas futuras.

85

Referências

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Ludicidade e aprendizagem**: conceitos e práticas para a educação infantil. São Paulo: Loyola, 2009.

ALMEIDA, M. A. **Educação e ludicidade**: um caminho possível. São Paulo: Editora Moderna, 2015.

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. **O brincar, a criança e o espaço escolar**. In: A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola. Florianópolis: NUP, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto, secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**: formação pessoal e social. vol. 2. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CRAIDY, Carmem Maria; KAERCHER, Gládis Elise P. da Silva (Org.). **Educação Infantil**: para que te quero? Porto Alegre: Artmed, 2007.

CUNHA, Arielly Kizzy. **Narrativa Transmídia e Educação**: uso das TIC e do Lúdico como ferramentas para Educação Infantil. 2020. 158f. Tese (Doutorado) – Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura Artes e Comunicação, Bauru, 2020.

FERREIRA, Antonio Erivan Bezerra. **O lúdico no ensino da matemática**: o nim, o tangram e os pentaminós como ferramentas de aprendizagem. 2019. 62 f. 30 Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional) - Departamento de Matemática, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019.

FERREIRA, L. **Brincar e aprender**: a importância da ludicidade na educação infantil. São Paulo: Editora Paulinas, 2018.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES, M. **A afetividade na educação infantil**: a importância do brincar. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2020.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. In: _____. (Org.). Jogo, brinquedo, **brincadeira e a educação**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001. p. 13-43.

KISHIMOTO, T. M. **O papel do jogo na educação**. São Paulo: Cortez, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **A ludicidade na educação infantil**: uma proposta de ensino. São Paulo: Cortez, 2011.

LÜCK, Heloísa. **O brincar na educação infantil**: práticas pedagógicas e desenvolvimento infantil. São Paulo: Cortez, 2000.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, ludicidade e psicomotricidade**. São Paulo: Cortez, 2006.

LUCKESI, Cipriano (Org.). **Educação e Ludicidade**: Ensaio 1, Salvador: Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, 2000, v.1. Disponível em: http://www.luckesi.com.br/bibliografias_atividades_ludicas.htm. Acesso em: 28 out. 2024.

PIMENTA, S. G. (Org.). **O estágio e a docência**. São Paulo: Cortez, 2004.

RORATO, A. M, R. S. et al. O uso da internet e do lúdico como ferramentas para a educação em saúde nas orientações perioperatórias. **R. Saúd. Digi. Tec. Edu.**, Fortaleza, v. 1, n. 2, p. 36-43, ago./dez. 2016.

SOUZA, C. R. **A ludicidade na formação do sujeito crítico**. Porto Alegre: PUC, 2019.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

87 VYGOTSKY, Lev S. **A imaginação e a criação na infância**. São Paulo: Editora 34, 2000.