



# TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR PRODUÇÕES TÉCNICO- CIENTÍFICAS NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DO IF GOIANO

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano a disponibilizar gratuitamente o documento em formato digital no Repositório Institucional do IF Goiano (RIIF Goiano), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IF Goiano.

## IDENTIFICAÇÃO DA PRODUÇÃO TÉCNICO- CIENTÍFICA

Tese (doutorado)  
Dissertação (mestrado)  
Monografia (especialização)  
TCC (graduação) **(X)**  
Produto técnico e educacional - Tipo:

Artigo científico  
Capítulo de livro  
Livro  
Trabalho apresentado em evento

Nome completo do autor: Zania Brito Lino Pinheiro  
Dina Carla da Costa Bandeira

Matrícula: 2018205221353299

Título do trabalho: Produção do conhecimento sobre o lúdico no processo de alfabetização no curso de licenciatura em pedagogia do if/goiano:Um estudo sobre os tccs defendidos no período de 2012-2020.

## RESTRIÇÕES DE ACESSO AO DOCUMENTO

NÃO

Documento confidencial:  Não  Sim, justifique:

Informe a data que poderá ser disponibilizado no RIIF Goiano:06/10/2022.

O documento está sujeito a registro de patente?  Sim  Não  
O documento pode vir a ser publicado como livro?  Sim  Não

## DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Pedagogia do IF - Goiano – Campus Iporá, [zaniabrito24@gmail.com](mailto:zaniabrito24@gmail.com) e [zaniabrito@estudante.ifgoiano.edu.br](mailto:zaniabrito@estudante.ifgoiano.edu.br).

<sup>2</sup> Pedagoga, Doutoranda em Educação-USP. Mestra em Educação e professora Formadora do Curso de Pedagogia do IF/goiano, [carladinacbandeira@gmail.com](mailto:carladinacbandeira@gmail.com).

O(a) referido(a) autor(a) declara:


- Que o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- Que obteve autorização de quaisquer materiais incluídos no documento do qual não detém os direitos de autoria, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- Que cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano.

06 /10/2022

Local Aragarças- Goiás

*Lonia Brito Lima Pinheiro*  
Assinatura do autor e/ou detentor dos direitos autorais

Ciente e de acordo: SIM

  
Assinatura do(a) orientador(a)



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO -



*Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância*

#### **Anexo IV**

### **TERMO DE RESPONSABILIDADE AUTORAL**

Eu Zania Brito Lino Pinheiro discente do curso de Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância do IF Goiano, autor do artigo científico intitulado, A produção do conhecimento sobre o lúdico no processo de alfabetização no curso de licenciatura em pedagogia do IF/Goiano: Um estudo sobre os tccs defendidos no período de 2012-2020 declaro, para os devidos fins da Lei nº 9.610, de 19/02/98, que me responsabilizo inteiramente perante o IF Goiano, o (a) professor (a) orientador (a) e demais membros da banca examinadora, pelo aporte ideológico e referencial, me responsabilizando por eventual plágio do texto que consubstancia a obra de minha autoria, submetida à banca examinadora para defesa de Trabalho de Conclusão (TC) do curso de Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância. Destarte, sob as penas da lei, estou ciente das responsabilidades administrativas, civis e criminais em caso de comprovada violação dos direitos autorais.

Cidade, Aragarças 12 de Setembro de 2022.

Zania Brito Lino Pinheiro

Acadêmico/Autor



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO -

*Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância*



## ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CURSO

Ao(s) 21 dia(s) do mês de setembro de dois mil e vinte e dois, às 17h horas, reuniu-se a banca examinadora composta pelos docentes: Profa Ma Dina Carla da Costa Bandeira (orientadora), Profa Alice dos Santos Sousa (membro), Gleiciane da Costa Moura (membro), para examinar o Trabalho de Curso intitulado **“PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO SOBRE O LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NO CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA DO IF/GOIANO: UM ESTUDO SOBRE OS TCCS DEFENDIDOS NO PERÍODO DE 2012 - 2020”** da estudante **ZANIA BRITO LINO PEREIRA** Matrícula nº 2018205221353299 do Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância. A palavra foi concedida a estudante para a apresentação oral do TC, houve arguição da candidata pelos membros da banca examinadora. Após tal etapa, a banca examinadora decidiu pela **APROVAÇÃO** do(a) estudante. Ao final da sessão pública de defesa foi lavrada a presente ata que segue assinada pelos membros da Banca Examinadora.

*Dina Carla CB*

---

Orientador/Presidente da Banca

*Gleiciane da Costa Moura*

---

Membro

*Alice Sousa*

---

Membro

*Zania Brito Lino Pereira*

---

Acadêmico



## A PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO SOBRE O LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NO CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA DO IF/GOIANO: um estudo sobre os TCCs defendidos no período de 2012 - 2020

Zania Brito Lino Pinheiro<sup>1</sup>  
Dina Carla da Costa Bandeira<sup>2</sup>

### RESUMO

A importância do lúdico no processo de alfabetização nos anos iniciais é um campo epistemológico que tem crescido e se diversificado do ponto de vista teórico-metodológico. O presente artigo analisa a produção do conhecimento sobre o lúdico no processo de alfabetização com base nos TCCs produzidos nos cursos de Licenciaturas em Pedagogia do IF/Goiano, nos campi de Morrinhos e Ipameri, no período de 2012 a 2020. Visa conhecer as tendências e peculiaridades da produção acadêmica desse campo, de modo a subsidiar futuros estudos vinculados as contribuições que a ludicidade apresenta para o processo de alfabetização de educando em escolarização de anos iniciais do ensino fundamental. Trata-se de uma pesquisa “estado da arte do conhecimento”, fundamentada por uma abordagem qualitativa de pesquisa e operacionalizada sob a orientação metodológica da pesquisa documental. A fonte de investigação foi o repositório do IFGoiano, onde foi possível acessar os arquivos digitais. A análise dos dados se deu a partir do aporte teórico oriundo dos campos da ludicidade no processo de alfabetização e da pesquisa do tipo estado do conhecimento. Conclui-se que o lúdico é essencial para o desenvolvimento humano, fazendo parte do trajeto de aprendizagem e a construção do conhecimento mediante brincadeiras, jogos e brinquedos. E, deve ser utilizado tanto de forma livre, como de forma dirigida, onde os docentes utilizem o lúdico com objetivos e metodologias definidos, demonstrando ter consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e aprendizagem das crianças.

**Palavras-chave:** Alfabetização; Curso de Pedagogia; Ludicidade.

### ABSTRACT

The importance of play in the literacy process in the early years is an epistemological field that has grown and diversified from a theoretical-methodological point of view. This article analyzes the production of knowledge about play in the literacy process based on the TCCs produced in the Pedagogy Degree courses at the IF/Goiano campus Morrinhos and Ipameri, from 2012 to 2020. It aims to know the trends and peculiarities of production academic in this field, in order to support future studies linked to the contributions that playfulness presents to the literacy process of students in the initial years of elementary school. It is a “state of the art of knowledge” research, based on a qualitative research approach and operationalized under the methodological orientation of documentary research. The investigation source was the Ifgoiano repository, where it was possible to access the digital files. Data analysis was based on theoretical input from the fields of playfulness in the literacy process and state-of-the-art research. We conclude that play is essential for human development, being part of the learning path and the construction of knowledge through games, games and toys. And, it should be used both freely and in a directed way, where teachers use play with defined objectives and methodologies, demonstrating awareness of the importance of their action in relation to children's development and learning.

**Keywords:** Literacy ; Pedagogy Course; Playfulness.

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Pedagogia do IF - Goiano – Campus Iporá, [zaniabrito24@gmail.com](mailto:zaniabrito24@gmail.com) e [zaniabrito@estudante.ifgoiano.edu.br](mailto:zaniabrito@estudante.ifgoiano.edu.br).

<sup>2</sup> Pedagoga, Doutoranda em Educação-USP. Mestra em Educação e professora Formadora do Curso de Pedagogia do IF/goiano, [carladinacbandeira@gmail.com](mailto:carladinacbandeira@gmail.com).



## 1. INTRODUÇÃO

Estudos apontam que o trabalho com a ludicidade tem contribuído de maneira significativa, auxiliando e desenvolvendo o processo de ensino aprendizagem, tornando-se assim dinâmico, emancipador e integrador, o que possibilita a alunos adquirirem e obterem conhecimentos diversos, uma vez que a utilização do lúdico como metodologia e estratégia de ensino permite que estes construam um conhecimento e aprendizagem nas diversas habilidades pessoais, como a cognitivo e as socioemocionais.

O aprendizado através do brincar acontece desde muito cedo na vida das crianças, acontece desde a primeira infância, quando a mãe brinca e se comunica com ela, desenvolvendo todo um processo de aprendizagem e construção do conhecimento, através do lúdico pode-se estimular as crianças a se desenvolverem, criarem percepções do mundo, construir valores, e realizar diversas descobertas que podem contribuir para o seu crescimento pessoal, por isso muitos educadores veem o lúdico como uma estratégia de ensino importante e necessária de ser trabalhada no processo de ensino aprendizagem.

O uso dos recursos lúdicos tem ganhado espaço na educação escolar devido, principalmente, ao número de pesquisas que mostram os benefícios que as brincadeiras trazem ao aprendizado das crianças em diferentes âmbitos, como a aquisição de conhecimento, a socialização com os colegas, o convívio com as regras, o respeito ao próximo, dentre outros. Como se observa, a utilização do lúdico na escola como recurso pedagógico é de grande importância. Não obstante, Fantacholi (2009, p.40) afirma que “o brinquedo é a essência da infância e seu uso permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento”.

Mediante o exposto, o presente estudo abordará o lúdico no processo de alfabetização, buscando apresentar os benefícios que se pode obter ao utilizar os jogos e as brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem. A proposição do tema adveio da consideração de que as brincadeiras, jogos e folguedos fazem parte de um intrincado processo histórico-cultural que não é contemporâneo, pois suas raízes remontam desde os povos antepassados. Ademais, acredita-se que a pesquisa trará contribuições relevantes à formação docente, voltada ao curso de Pedagogia.



Para nortear o processo investigativo elaboramos duas questões, as quais exerceram o papel de fio condutor da pesquisa, a saber: - Que aspectos da importância do lúdico no processo de alfabetização estão sendo investigados e discutidos nos TCCs do Curso de Pedagogia do IF-Goiano? - Que aportes teóricos e metodológicos estão sendo utilizados pelas pesquisas que têm investigado e discutido o tema do lúdico e sua importância no processo de alfabetização dos anos iniciais do ensino fundamental? Estas questões geraram, conseqüentemente, os objetivos da investigação, tendo como objetivo geral elucidar o que e como está sendo estudado o lúdico e sua importância no processo de alfabetização nos cursos de licenciatura em Pedagogia do IF/Goiano. Para o alcance desse macro objetivo estabelecemos como objetivos específicos: identificar os aspectos que estão sendo investigados e discutidos no âmbito da ludicidade nos cursos de licenciatura em Pedagogia e conhecer os referenciais teóricos e metodológicos por meio dos quais estão sendo orientadas e fundamentadas as pesquisas nesse campo.

Para alcançar os objetivos a que se propôs esta pesquisa, elegeu-se a pesquisa bibliográfica, uma metodologia que se bem conduzida, conforme menciona Gil (2010), pode resultar em estudos promissores, como se vê inclusive em boa parte dos artigos publicados em bases de dados conceituadas. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica de caráter descritivo e exploratório. Os dados foram coletados respeitando o recorte temporal de 2012 à 2020, e, usando como descritores de buscas as palavras “lúdico” “educação infantil” “processo de aprendizagem”, os artigos selecionados referem-se a estudos publicados pelos discentes do curso de Pedagogia do Instituto Federal Goiano no período supra citado.

Segundo Piaget (2003), os jogos são facilitadores na trajetória interna, seja na construção da inteligência e dos afetos, ou como é constituída a habilidade de conhecer? Sendo assim, Piaget ainda destaca que a atividade lúdica só é capaz de trazer a sensação de experiência plena, quando houver a participação do mesmo.

Neves (2015) coloca que o Lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. A criança e mesmo o jovem opõem uma resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não é prazerosa.

Nesse sentido Kishimoto (1994) afirma que:



Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Por meio da brincadeira o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade. (KISHIMOTO, 1994, p. 48).

Assim, podemos entender que o processo de alfabetização de crianças deve ser realizado com prazer e construção e que a estratégia lúdica vem se configurando como uma importante ferramenta para o desenvolvimento infantil e aquisições formais. Dessa forma, torna-se importante e relevante a realização desse estudo para através da utilização dessa metodologia e didática possa-se alcançar uma maior eficácia nos processos de ensino aprendizagem. De forma que o lúdico possa contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, seja ele de qualquer idade, auxiliando não só na aprendizagem, mas também no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento.

## **2. REFERENCIAL TEÓRICO**

### **2.1 CONCEITUANDO O LÚDICO**

Para Luckesi (1994) em seus estudos, um conceito bem amplo e interessante em relação ao lúdico, é que este é visto vida, e, vida em movimento, em construção, que se relaciona em desenhar o caminho, através de diversas experiências que não estão acabadas, mas estão em construção e que são moldáveis e readaptáveis ao longo da jornada

Em relação a sua tipologia, a ludicidade refere-se aos jogos pedagógicos; brincadeiras; dinâmicas de grupo; recorte e colagem; dramatizações; exercícios físicos; cantigas de roda; atividades rítmicas e atividades nos computadores.

Nesse sentido, Santin (1994, p. 03) salienta que a ludicidade promove “ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam com materiais simbólicos”. Assim sendo, o lúdico não é encontrado nos prazeres estereotipados, no que é dado pronto, pois possui a marca da singularidade do sujeito que o vivência. A ludicidade está associada com algo alegre





e prazeroso, com características básicas que levam o aprendiz à plenitude da experiência, à valorização interpessoal, à liberdade de expressão, à flexibilidade e ao questionamento dos resultados, com abertura para a descoberta e a relevância do processo-produto das atividades.

A ludicidade, com suas regras e valores, pode oportunizar o exercício da cidadania. Por meio de práticas lúdicas o aprendiz exercita o autoconhecimento, aprende a respeitar a si mesmo e ao outro, a relacionar-se bem por meio da percepção do brincar consciente e da não violência. Ele amplia sua compreensão e sua prática sobre como o lúdico contribui para uma vivência integrada entre os colegas e o professor, motivando-os a aprender.

### 2.1.1 Relação entre o Lúdico e a Aprendizagem

A prática pedagógica por meio da ludicidade considera que o conhecimento é algo que vai sendo construído a partir da interação entre todos os participantes. No processo ensino-aprendizagem, ao trabalhar o lúdico o professor busca, além de quebrar a rotina escolar, possibilidades de oferecer um aprendizado diferenciado aos alunos, sem apresentar conceitos prontos e acabados.

De acordo com o pensamento Malaquias (2013) no mundo infantil a ludicidade é algo importante e essencial para o crescimento e aprendizagem das crianças, e, acompanha para a vida toda. De forma que realidade e faz de conta se interligam, ao utilizar as brincadeiras e jogos no processo de ensino aprendizagem é possível que as crianças aprendam mais e de uma forma mais prazerosa, correlacionando e integrando os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais. O brincar é algo inerente às crianças, assim na visão do autor quando se interliga a vontade de brincar e a aprendizagem, conseqüentemente esse processo ocorrerá de forma mais satisfatória e prazerosa.

Rau (2013) coloca que diversos docentes se utilizam da ludicidade como uma forma de transportar os conteúdos para o universo do discente, a ludicidade ainda serve como uma forma de demonstrar a evolução que o ser humano sofreu, posto que este sempre possuiu em seu repertório as “línguas do brincar”, a fim de demonstrar suas “interações sociais, culturais e motoras”; (RAU, 2013, p. 25)

Scheiber (2010) enfatiza que através do uso da ludicidade na sala de aula, o professor encontra uma maneira de ensinar divertida e prazerosa. Kishimoto coloca que “brinquedos e



brincadeiras são formas privilegiadas de desenvolvimento e apropriação [...] sendo instrumentos indispensáveis da prática pedagógica”.

As atividades lúdicas é uma forma de trabalhar o cognitivo do aluno. Saber trabalhar o lúdico requer certos cuidados específico, como: Dominar o assunto e o realismo de maneira lúdica; ter o cuidado de levar materiais lúdicos dentro do conteúdo que será aplicado; Saber se o aluno está preparado ou apto para receber o conteúdo de forma lúdica; as atividades lúdicas devem ser planejadas como ferramenta pedagógica e não somente brincar por brincar; desenvolver as relações sociais a aprendizagem de regras, boas maneiras e a interação com todos de modo programado.

A formação lúdica se sustenta através de pilares que estimulam a criatividade, sensibilidade, afetividade e nutrição da alma, a ludicidade lida com emoções e, aliada a recursos de linguagem, pode ser uma possibilidade pedagógica que torna os conceitos a serem trabalhados significativos (RAU, 2013, p.29).

Nesse sentido, para o exercício do lúdico, em sala de aula, nas esferas dos anos iniciais do Ensino Fundamental é indispensável o educador reconhecer as etapas do desenvolvimento infantil. Conforme Piaget (2003, p. 91), “para que possa desenvolver brincadeiras de acordo com o estágio de desenvolvimento cognitivo da criança”. Desta forma, terá êxito em suas atividades e as crianças estarão desenvolvendo todas as suas potencialidades.

Assim, como coloca Friedmann (1996, p. 38) ao dizer que “dentro da escola acredita ser possível o professor se soltar e trabalhar os jogos como forma de difundir os conteúdos”. Portanto, é necessário que o professor utilize o lúdico como recurso de incentivar o discente aos prazeres do aprender e integrar ao conteúdo proposto, explorar sempre que possível a sua expressão livre e criadora, partindo de suas próprias atividades para alcançar os objetivos propostos. Nesse sentido, o grande desafio é alfabetizar a criança a partir de seu próprio cotidiano, sem deixar de lado a aprendizagem social, respeitando seu processo global de desenvolvimento.

### 2.1.2 Benefícios do Lúdico no processo de Ensino Aprendizagem

É sabido que as crianças aprendem muito mais quando sentem prazer no que estão fazendo, as brincadeiras e jogos são métodos importantes e necessários para que ocorra um



bom aprendizado, visto que através deles as crianças podem desenvolver habilidades como, respeito, liderança, autoestima, além também de aprender mais facilmente conteúdos e atividades.

Rau (2013) coloca que a diferença mais marcante entre o jogo e o material pedagógico encontra-se na visão de que naquele os jogadores determinam a sucessão dos fatos, enquanto neste não há essa liberdade, posto que o professor é quem direciona os acontecimentos, dessa forma faz-se relevante que o docente tenha ciência dessa diferenciação, uma vez que há ocasiões em que se emprega esse recurso sem a definição do que se pretende estimular no que se refere ao processo de ensino-aprendizagem. (RAU, 2013, p.39)

O aprendizado de forma prazerosa proporciona à criança a possibilidade de construir a sua imaginação e, progressivamente, aprender a distinguir o real do imaginário. Os benefícios da ludicidade não estão restritos apenas ao ambiente escolar. Mas, são capazes de influenciar o sujeito ao longo da vida adulta. E, como benefícios da utilização dessa metodologia podemos citar: o desenvolvimento cognitivo, motor e da psicomotricidade da criança; o estímulo a criatividade, fantasia e imaginação; a exploração de habilidades; o favorecimento a sociabilização, além também de contribuir com o desenvolvimento de competências interativa, tornando a criança se torna mais espontânea, além também de propiciar o aprendizado de regras, limites e potencialidades.

Para Neves (2010):

[...] a utilização de atividades lúdicas nas escolas, pode contribuir para uma melhoria nos resultados obtidos pelos alunos [...] poderiam auxiliar na busca de melhores resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças. As atividades lúdicas conviriam enquanto mediadoras de avanços e contribuiriam quanto a transformar a sala de aula em um ambiente alegre e propício (NEVES, 2010, p.319)

É importante observar conforme coloca Santos (2014) que a utilização do lúdico é uma prática que traz prazer e satisfação para as crianças e contribui significativamente no processo de ensino aprendizagem, no entanto, faz-se necessário observar que para que essa prática tenha sentido é preciso que se busque uma conexão e sentido nos jogos e brincadeiras a serem trabalhadas.

Nas palavras de Pinto e Tavares (2017) o brincar, os jogos permitem que as crianças exponham e apresentem suas dificuldades, e, que através dessa estratégia de ensino elas possam também através deles buscar conhecer e aprender com as adversidades do mundo,



desenvolver a imaginação, a criatividade, de forma que o lúdico aplicado de forma consciente e estratégica torna-se importante e essencial no aprendizado das crianças.

### 3 METODOLOGIA DA PESQUISA

Esta pesquisa de abordagem qualitativa apresenta um estudo do tipo bibliográfico, em que para sua realização foi preciso recorrer à busca de trabalho de conclusão de Curso TCCs produzidos nos cursos de Licenciaturas em Pedagogia do IF/Goiano, Campus Morrinhos e Ipameri no período de 2012 a 2020, e que para maior visualização do mesmo organizamos no quadro abaixo.

Destacamos que para seleção dos mesmos, usamos a pesquisa realizada através da plataforma <https://repositorio.ifgoiano.edu.br> utilizando os descritores “lúdico na alfabetização”; “aprendizagem através do lúdico”; “alfabetização e o lúdico”, tendo como recorte temporal os anos de 2012 a 2020. Entretanto, dada aos descritores por nós selecionados, a busca somente retornou 12 artigos estando estes nos anos de 2019 e 2020, dos quais foram selecionados 05 por estarem dentro do tema abordado e dos parâmetros da pesquisa.

Quadro 01. Relação de TCCs produzidos no Curso de Pedagogia no IF-Goiano

| ANO  | AUTOR                       | TÍTULO   | OBJETIVO  | TIPO DE ESTUDO                                     | RESULTADO  |
|------|-----------------------------|--|---|--|--|
| 2019 | ALEXANDRE, Beatriz Oliveira | A Importância Da Ludicidade No Processo De Alfabetização                     | Retratar que é possível ter uma aprendizagem significativa, utilizando jogos, brinquedos e brincadeiras, saindo do mecanismo dos métodos tradicionais | Pesquisa exploratória, com abordagem quantitativa. | Verificou-se que dos professores relataram a importância do lúdico para o processo de alfabetização, muitos não utilizam nas salas de alfabetização. |
| 2019 | MAGALHÃES, Kitiana Martins  | A Relevância Do Lúdico No Processo De Alfabetização/Letramento Na Pré-Escola | Analisar e compreender a importância da atividade lúdica como meio facilitador da alfabetização e do  | Pesquisa bibliográfica e da pesquisa de campo      | Verificou-se junto as professoras entrevistadas muitas limitações quanto aos temas abordados nesse   |

|      |                                  |   | letramento  |   | estudo   |
|------|----------------------------------|---|---|---|--|
| 2020 | SILVA, Kelly Ferreira            | O Lúdico Na Educação Infantil: Limites E Possibilidades   | Compreender de que forma o brincar é desenvolvido na educação infantil, identificando quais as mediações são realizadas pelas professoras e como ele é compreendido pelas mesmas no processo educativo              | Pesquisa bibliográfica                      | Apontam que o lúdico é muito importante no desenvolvimento e aprendizado da criança, e cabe aos professores compreenderem o lúdico como um recurso que contribui para o desenvolvimento físico, cognitivo, emocional, afetivo, cultural e social da criança. |
| 2019 | AMARANTE, Antônia da Silva       | Jogos, Brinquedos E Brincadeiras Na Educação Infantil: Possibilidades De Desenvolvimento E Aprendizagens. | Abordar sobre os significados de jogos, brinquedos e brincadeiras, apontando sua trajetória e importância pedagógica, voltado para o processo de ensino e aprendizagem da criança na educação infantil              | Pesquisa bibliográfica                      | A evolução ao longo do tempo das ações lúdicas deixou de ser algo secundário, usado somente para entreter a criança, passando a ter um papel fundamental no processo educacional que será defendido por diversos teóricos.                                   |
| 2020 | ALVES, Werlita Terezinha Martins | Brincar Para Aprender: O Lúdico No Contexto Da Educação Infantil  | Compreender sobre a importância do lúdico na Educação Infantil, bem como o papel do professor na organização de brincadeiras como ferramentas que auxiliem a criança quanto ao desenvolvimento de suas habilidades. | Pesquisa bibliográfica de cunho qualitativo | O lúdico na Educação Infantil é uma ferramenta essencial para que a criança desenvolva suas habilidades adquirindo um conhecimento significativo   |

Fonte: Elaborado pela autora



#### 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Analisando os estudos realizados pelos acadêmicos do curso de pedagogia do Instituto Federal Goiano acerca do uso da ludicidade no processo de ensino aprendizagem na educação apontam que a utilização do lúdico como estratégia pedagógica contribui significativamente no processo de ensino aprendizagem, visto que o lúdico serve como um facilitador deste processo, contribuindo não somente para a aprendizagem, mas, também para a criação de vínculos e relacionamentos. Para colaborar no debate trazemos os objetivos propostos e resultados alcançados nos trabalhos de conclusão de curso defendidos no período de 2019 e 2020, por estes alunos junto ao IF-Goiano.

A pesquisa de TCC de Alexandre (2019), cujo objetivo era retratar a possibilidade de se ter uma aprendizagem significativa, utilizando jogos, brinquedos e brincadeiras, saindo do mecanismo dos métodos tradicionais, concluiu que apesar dos professores relatarem a importância do lúdico para o processo de alfabetização, muitos não utilizam nas salas de alfabetização, o que nos leva a pensar da importância também dos docentes detectarem e entenderem a importância da utilização da ludicidade no processo de ensino aprendizagem.

Nesse sentido é importante que os docentes tenham consciência da necessidade da utilização do lúdico no processo de aprendizagem, principalmente na Educação Infantil, pois, conforme enfatiza Alves (2020), o ato de brincar é muito importante de forma que o professor deve estar atento em utilizar esta estratégia em sala de aula para o enriquecimento do conteúdo e para estimular o aluno na obtenção de conhecimento. Portanto o professor tem a sua disposição brincadeiras e jogos que ele deverá utilizar de acordo com seu planejamento. A autora ainda coloca que o lúdico pode ser, portanto, uma ferramenta importante para promover a aprendizagem e o desenvolvimento no cotidiano da sala de aula (ALVES, 2020).

Identificamos ainda nos estudos de Alexandre (2019, p.26), o ser humano está sempre em um constante processo de aprendizagem, as crianças aprendem desde bebê através das interações e brincadeiras realizadas entre mães e filhos. Através do brincar são construídas relações e vínculos importantes e significativos. Na visão da autora a alfabetização e o letramento acontecem de forma contínua na vida da criança e, quando o lúdico está presente nas práticas educativas, nas atividades de aprendizagem, desperta na criança a vontade e o interesse para aprender, levando a criança a desenvolver a linguagem, o pensamento, a



socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

A autora ainda aponta que o brincar faz parte da vida desde o nosso princípio, o bebê brinca com chocalhos poucos dias após o nascimento, ao longo de sua vida percebe que tem barulho, símbolos, letras, cores em todos os cantos, portanto, concluímos que o lúdico não é só uma ferramenta com um único objetivo, pode-se proporcionar a imaginação das crianças, criando assim, resoluções para os problemas, sendo assim a aprendizagem lúdica deve estar ligada à aquisição ativa do conhecimento, à participação social conjunta e ao envolvimento no processo de aprendizagem.

Na análise de Silva (2020), verificamos que a ação de brincar e jogar está ligado a ato de pensar, porque quando uma criança está brincando com seus colegas eles acabam pensando em novas possibilidades para a brincadeira, como novas regras por exemplo, e com isso desenvolve o pensamento, o raciocínio e a imaginação.

Nessa mesma linha de pensamento Amarante (2019) aponta que os jogos, brinquedos e brincadeiras tem uma grande influência na evolução do desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança, porque estimula a expandir habilidades que envolvem pensamento investigativo e lógico, criatividade, abstração, linguagem, atenção, resolução de problemas, entre outras.

Em seu estudo que objetivava apontar o significado e a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras dentro do processo de ensino aprendizagem das crianças da Educação Infantil detectou que eles tornam as aulas mais interessantes para os alunos, pois criam uma esfera de descontração, possibilitando que o professor desenvolva diversos conteúdos, gerando uma integração entre os conteúdos curriculares, enfatizando que o lúdico facilita o processo de aprendizagem, desafiando a criança a pensar e desenvolver problemas, além do conhecimento, oralidade e pensamento, e cabe ao professor manter essa ludicidade, atentando para que o ato de brincar supere o trabalho pedagógico, por vezes enfadonho (AMARANTE, 2019, p.15). Assim, o lúdico é essencial para o desenvolvimento humano, fazendo parte do trajeto de aprendizagem e a construção do conhecimento mediante brincadeiras, jogos e brinquedos.

Amarante (2019) analisou que o lúdico é sempre bem-vindo quando o assunto é alfabetização, e deve ser inserido nas práticas educativas desde o início da vida escolar dos



alunos, esse fator gera interesse para aprendizagem, além de despertar com mais intensidade o raciocínio e a concentração na realização de atividades.

De acordo com Alves (2020) em seu TCC, destacou que no ambiente escolar, o brincar constitui-se como ferramenta indispensável em um planejamento educativo, contemplando propósitos e estruturas específicas, que norteiam os conteúdos da Educação Infantil. Para Fortuna (2003 apud BUENO, 2010), é importante que o educador insira o brincar em um projeto educativo, com objetivos e metodologias definidos, o que supõe ter consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e aprendizagem das crianças.

No entanto Silva (2020) infere que embora o lúdico permita que criança possa aprender e se desenvolver, é importante enfatizar que as atividades lúdicas não podem ser exigidas, porque quando imposta o desejo de realizar tal atividade não se torna mais o mesmo, tem que ser algo que instigue o interesse da criança. O educador tem que ver o lúdico como uma ferramenta didática que irá auxiliá-lo a compartilhar seus conhecimentos, resultando em grandes benefícios com relação ao desenvolvimento e aprendizagem. Ao trabalhar com jogos e brincadeiras o docente na visão de Vygotsky (1934) traz ao aluno a possibilidade de aprender regras e normas, aceitar as diferenças, respeitar limites e o próximo. Ao brincar a criança transforma o seu conhecimento, modifica sua visão de mundo, no entanto, é necessário que o professor proponha atividades lúdicas que promovam um ambiente de aprendizado, no qual a criança irá ser estimulada a conhecer o novo (ALVES, 2020, p.10).

Sobre isso Silva, (2020) detectou em seu estudo que os docentes ressaltam a importância do lúdico, considerando o mesmo como um recurso para o desenvolvimento da criança, destacando a relação do lúdico com o aprendizado. O que é bastante relevante porque compreendem que as atividades lúdicas não estão associadas somente ao entretenimento da criança. Conforme Wajskop (1994) aponta, que o brincar visa o desenvolvimento da criança em várias áreas, como cognitivo, afetiva e social.

Nesse sentido, Amarante (2019) coloca que as brincadeiras e brinquedos são elementos privilegiados para o desenvolvimento desde os pequenos movimentos do corpo, até o raciocínio, criando um vínculo simbólico. Quanto mais praticam atividades, por meio dos jogos, brinquedos e brincadeiras ocorre um fortalecimento físico, além de ser um elo de interação, que faz com que amplie o respeito mútuo e aprendam dividir tarefas podendo ativar





a solidariedade e o companheirismo. É por meio do brincar que os pequeninos também adquirem uma melhor qualidade de vida (saúde), elimina o estresse, tem um crescente aumento na criatividade e a sensibilidade. Podemos diz que a brincadeira faz a criança ser criança. (AMARANTE, 2019, p.36)

Silva (2020) coloca que para que a utilização das atividades lúdicas se torne efetiva e venha acompanhada de resultados positivos, faz-se necessário que a criança seja orientada por um professor que busca estimular e instigar a participação do aluno no jogo ou na brincadeira no intuito de conseguir alcançar os objetivos finais. Não imponto o que precisa ser feito, mas permitindo que a criança se sinta livre, alegre e motivada para realizar a atividade, o que torna a aprendizagem mais significativa.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ao final deste estudo pode-se inferir que o mesmo conseguiu alcançar os objetivos propostos inicialmente no desenvolver deste trabalho, objetivos estes que eram pautados em identificar os aspectos que estão sendo investigados e discutidos no âmbito da ludicidade nos cursos de licenciatura em Pedagogia, nos campi em específico e conhecer os referenciais teóricos e metodológicos por meio dos quais estão sendo orientadas e fundamentadas as pesquisas nesse campo.

Ao longo deste estudo vimos que de acordo com os TCCs analisados e estudados os autores em seus estudos enfatizam a grande importância do uso do lúdico no processo de ensino aprendizagem, colocando-o com um facilitador nesse processo, apresentado inúmeras contribuições e benefícios na sua utilização. Os referidos autores apontaram que o brincar permite vai muito além do entretenimento, ele permite a criança um aprendizado voltado para diversas áreas como o cognitivo, afetivo e social. Através do brincar as crianças aprendem regras, normas, valores e a se relacionarem com seus pares.

Conforme relatamos neste artigo, nos mostraram que sim, o lúdico é essencial para o desenvolvimento humano, fazendo parte do trajeto de aprendizagem e a construção do conhecimento mediante brincadeiras, jogos e brinquedos. E, deve ser utilizado tanto de forma livre, como de forma dirigida, onde os docentes utilizem o lúdico com objetivos e metodologias definidos, demonstrando ter consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e aprendizagem das crianças, pois, conforme analisamos nos TCCs



estudados o lúdico na Educação Infantil é uma ferramenta essencial para que a criança desenvolva suas habilidades adquirindo um conhecimento significativo, permitindo que através das atividades lúdicas desenvolvidas as crianças passem a adquirir suas capacidades básicas para desenvolver-se espontaneamente, de forma que os docentes podem mediar e intervir em determinados momentos, auxiliando e direcionando as ações das crianças.

As conclusões a que chegamos neste estudo se constituem em um ponto de partida para a realização de novas pesquisas que possam também contribuir para que a prática da utilização do lúdico no processo de ensino aprendizagem se torne uma constante, e, que os docentes deixem de ver essa metodologia e estratégia de ensino como um mero divertimento e entretenimento para as crianças e passem a utiliza-la diariamente em seu trabalho com as crianças.

## REFERÊNCIAS

ALEXANDRE, Beatriz Oliveira. **A Importância Da Ludicidade No Processo De Alfabetização**. Disponível em: <https://repositorio.ifgoiano.edu.br/handle/prefix/996> - acesso em 05 de janeiro de 2022

AMARANTE, Antônia da Silva. **Jogos, Brinquedos E Brincadeiras Na Educação Infantil: Possibilidades De Desenvolvimento E Aprendizagens** – disponível em <https://repositorio.ifgoiano.edu.br/handle/prefix/1090> - acesso em 06 de janeiro de 2022

ALVES, Werlita Terezinha Martins. **Brincar Para Aprender: O Lúdico No Contexto Da Educação Infantil** – disponível em <https://repositorio.ifgoiano.edu.br/handle/prefix/1478> - acesso em 05 de janeiro de 2022

DICIONÁRIO UNIVERSAL DA LÍNGUA PORTUGUESA. On-line – Puberan Informática e Texto Editora, 1999-2000.

FANTACHOLI, Fabiane das Neves. **A importância do brincar na educação infantil**. Disponível em <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-brincar-na-educacao-infantil.htm> - acesso em 30 de agosto de 2021

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.



LUCKESI, Cipriano Carlos. **O lúdico na prática educativa. Tecnologia Educacional.** Rio de Janeiro. Vol. 22, pág. 119-120. Jul/Out, 1994.

MALAGUIAS, Maiane Santos; RIBEIRO, Suely de Souza. **A importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem no desenvolvimento da infância.** Psicologado, 2013. Disponível em: <http://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia>. Acesso em: 15 de agosto de 2021.

MAGALHÃES, Kitiana Martins. **A Relevância Do Lúdico No Processo De Alfabetização/Letramento Na Pré-Escola.** Disponível em [https://repositorio.ifgoiano.edu.br/bitstream/prefix/1007/3/Tcc\\_Kiitiana%20Martins.pdf](https://repositorio.ifgoiano.edu.br/bitstream/prefix/1007/3/Tcc_Kiitiana%20Martins.pdf) – acesso em 05 de janeiro de 2022

NEVES, L. O. R. (2010). **O lúdico nas interfaces das relações educativas. Leitura e Linguagem:** Discursos de Letramentos, 319-330.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogos e sonhos imagem e representação.** 3.Ed. Rio de Janeiro :Guanabara Koogan, 2003

PINTO, C. L., e TAVARES, H. M. (2010). **O lúdico na aprendizagem: aprender e aprender.** Revista da Católica, Uberlândia, 2(3), 226-235.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na Educação: uma atitude pedagógica.** 2. Ed. São Paulo: Ibepex, 2013;

SANTIN, Silvino. **Educação física: da opressão do rendimento à alegria do lúdico.** Porto Alegre: ed. EST/ESEF – UFRGS, 1994.

SANTOS, V. R. **Jogos na escola: os jogos nas aulas como ferramenta pedagógica.** Petrópolis: Vozes, 2014.

SILVA, Kelly Ferreira. **O Lúdico Na Educação Infantil: Limites E Possibilidades** – disponível em <https://repositorio.ifgoiano.edu.br/handle/prefix/1106> - acesso em 06 de janeiro de 2022

SCHREIBER, Zélia Tresoldi Meregalli. **Ludicidade: uma ferramenta para o desenvolvimento cognitivo infantil.** 2010. Trabalho de Conclusão de curso (Licenciatura Pedagógica), Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Gravataí, 2010. Disponível em:



<<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/39641/000825046.pdf?sequence=1>>  
. Acesso em: 30 de agosto de 2021.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. 4º ed. São Paulo: Cortez, 2001