

O LÚDICO: UMA PODEROSA FERRAMENTA DE TRABALHO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

Antonia de Oliveira Monteiro¹

RESUMO

O presente artigo tem o objetivo específico de realizar uma investigação sobre a importância de estudar as concepções de teorias sobre o valor do lúdico para a educação infantil. Avalia o lúdico como ferramenta de trabalho na educação infantil, e aborda as mudanças metodológicas voltadas para o lúdico. Assim a partir da metodologia fez-se necessário refletir e realizar uma pesquisa bibliográfica para ajudar o desenvolvimento desta investigação, com uma aproximação qualitativa, permitindo com que todas as publicações fossem estudadas em seus cenários naturais, sem intenção de mudá-los ou contabilizá-los. A discussão deteve-se sobre quando as crianças têm sua aprendizagem prejudicada por conta da inaptidão de professores que não buscam se qualificar como deveriam para assim darem o seu melhor dentro de sala de aula, já que dependendo do modo como ensinam determinados conteúdos, permitem que as crianças despertem interesses e queiram aprender cada vez mais sobre o que os motivou dentro da sala de aula. Levando tais momentos a outros ambientes de convivência. O lúdico não pode ser visto apenas como uma brincadeira, reduzindo a um “tanto faz”. Assim, precisam reconhecer as particularidades desse período, além de estar conectado com a metodologia aplicada na educação infantil. Conclui-se que os professores devem buscar se reciclar e qualificar constantemente para então ensinar um conteúdo que sempre irá atrair as crianças. A ludicidade na educação infantil tem a capacidade de aprimorar o conhecimento das crianças. As atividades lúdicas abrangem os jogos, brincadeiras, recreação e as representações litúrgicas.

Palavra-chave: lúdico; educação infantil; ferramenta.

1. Graduando em Pedagogia
Professor especialista em pedagogia e informática na educação pelo IFAM Amazonas
Paulo_FAA@hotmail.com

INTRODUÇÃO

O presente estudo pretende abordar a temática do lúdico como uma poderosa ferramenta de trabalho na educação infantil, quando aplicada a partir de novas metodologias direcionadas para o interesse das crianças, respeitando seu espaço e seu processo de aprendizagem, uma vez que cada criança tem suas particularidades e suas habilidades podem ser ou não aguçadas de acordo com a sua afinidade para determinado conteúdo.

Assim, o corpo docente precisa caminhar conforme as mudanças metodológicas voltadas para o lúdico na educação infantil. Com isso é necessário partir da seguinte problemática: de que maneira o lúdico pode atuar como ferramenta de trabalho na educação infantil?

Para responder a esse questionamento, tem-se como objetivo geral analisar o lúdico como ferramenta de trabalho na educação infantil. Já os objetivos específicos são: estudar as concepções de teóricos sobre a importância do lúdico para a educação infantil; avaliar o lúdico como ferramenta de trabalho na educação infantil e abordar sobre as mudanças metodológicas voltadas para o lúdico.

Quanto a metodologia fez-se necessário realizar uma pesquisa bibliográfica para auxiliar no desenvolvimento desta investigação, com artigos produzidos nos últimos 5 anos, de autores que publicaram seus trabalhos sobre o lúdico na educação infantil, proporcionando a fundamentação base para este estudo, além de levantar algumas questões norteadoras respondidas pelos resultados alcançados.

Utiliza-se de pesquisa bibliográfica como ferramenta para elaborar a revisão de literatura e fundamentar os resultados, permitindo chegarmos na compreensão da problemática levantada neste estudo. A abordagem utilizada é qualitativa, tendo em vista que norteia o desenvolvimento teórico deste estudo, analisando qualitativamente as informações obtidas dos materiais utilizados para melhor entendermos a natureza de um fenômeno social.

Este estudo é formado por duas seções pertinentes com a temática abordada. A primeira seção aborda o lúdico e seu caráter essencial para a educação infantil, apresentando a importância do lúdico para o desenvolvimento das crianças. A

segunda seção fala sobre o lúdico como estratégia de trabalho, discorrendo sobre a percepção dos professores quanto à ludicidade.

2 O LÚDICO E SEU CARÁTER ESSENCIAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

Existem muitas brincadeiras e jogos que despertam o interesse das crianças para vários assuntos, quando aplicadas corretamente e seguindo as instruções determinadas pela faixa etária exigida para cada brincadeira, sendo estimuladas a descobrir seus talentos.

A infância é cercada de brincadeiras e jogos que a criança ama, têm as que podem ser feitas de materiais recicláveis, que as próprias crianças utilizam em casa e podem ainda ajudar os pais na hora de confeccioná-los. Até mesmo os pais utilizam brincadeiras e jogos para entreter as crianças, sendo uma forma de responder a fase de intensa curiosidade por tudo que está a sua volta. É uma forma de tirá-las do tédio, já que tendem a se aborrecer facilmente quando não tem uma atividade prazerosa para desfrutarem no seu dia a dia.

Nota-se que o lúdico está diretamente ligado à infância, sendo uma peça fundamental para a educação infantil, contribuindo significativamente na aprendizagem e desenvolvimento da criança. Mesmo quando não damos a devida importância para jogos e brincadeiras, ainda assim eles desempenham seus papéis de ajudar a criança a desenvolver "sua autonomia, criatividade, confiança em si próprio, autoestima, ampliando suas relações com a sociedade e o meio" (CARMO et al., 2017, p. 3).

Percebe-se que na escola também não é diferente, seja com o conteúdo de português, inglês ou de matemática, as brincadeiras e jogos têm auxiliado bastante os professores na hora de ensinar determinado conteúdo e, prender a atenção das crianças requer muita habilidade por parte destes profissionais, pois é preciso usar todas as funcionalidades desse recurso que inclui as principais formas de socialização (autoconfiança, desenvolvimento psicomotor e afetividade), e só tem a somar para o desenvolvimento das crianças (ALVES e COSTA, 2015).

O lúdico oferece múltiplas contribuições na vida da criança nas áreas afetiva e social, além de influenciar de forma significativa na formação emocional, intelectual e psicomotora conforme explica Santos, Costa e Martins (2015).

Dessa forma, é preciso que as crianças sejam estimuladas pelas brincadeiras a expressar seus sentimentos, respeitar as regras, entender o outro, além de experimentar situações novas (CARMO et al., 2017).

Na opinião de Moreira e Purificação (2019, p. 2) "a maioria das crianças apresentam um rendimento melhor de aprendizagem, quanto às práticas de sala de aula são direcionadas para algo que lhes dê alegria, prazer e que tenham significado".

Trata-se de um momento muito aguardado pelas crianças na sala de aula, onde elas têm a chance de compartilhar experiências com os coleguinhas de classe, superar desafios, conhecer seus próprios limites e respeitar o espaço do outro, oportunizando assim a construção de pequenos cidadãos do bem.

Segundo Carmo et al. (2017, p. 2) "a ludicidade não se delimita apenas aos jogos, às brincadeiras e aos brinquedos, ela está relacionada a toda atividade livre e prazerosa, podendo ser realizada em grupo ou individual".

Assim, para que a ludicidade não perca seu foco, as atividades não podem ser forçadas, mas deve ser colocado na prática o significado de liberdade, ou seja, a criança precisa ser livre e respeitada, ter suas escolhas levadas em consideração, cabendo a ela escolher se quer ou se não quer participar de qualquer brincadeira proposta e, com isso, contribuir desde o início com uma experiência prazerosa para a criança.

A seguir, iremos abordar sobre o lúdico como estratégia de trabalho, explanando sobre essa ferramenta poderosa de aprendizagem para a educação infantil.

3 O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DE TRABALHO

O lúdico sempre foi uma ferramenta poderosa de aprendizagem para a educação infantil, sendo utilizada pelos professores para que as crianças aprendam

e se desenvolvam brincando, além de obter qualidade no processo de aprendizagem.

Sabe-se que o lúdico pode ser um excelente aliado para os professores na hora de transmitir um conteúdo, da mesma forma para os discentes na hora da aprendizagem. É uma estratégia em que ambas as partes só têm a ganhar, principalmente, quando empregada para aproveitar o seu verdadeiro potencial, não sendo apenas um passatempo.

De acordo com o pensamento de Alves (2016, p. 80) "por meio de um clima de descontração, o jogo e o brinquedo na sala de aula fazem a criança perder o medo de errar, a faz persistir e acertar".

Dessa forma, quando os professores têm a percepção do quanto a ludicidade é benéfica para as crianças e tiram proveito dessa ferramenta como uma estratégia de trabalho repleta de vivências e experiências positivas é uma conquista para todos: escola, professores, crianças e família.

É por meio dessas experiências adquiridas no âmbito escolar, bem como o convívio humano que a criança tem a oportunidade de socializar-se, descobrindo ainda mais sobre si mesma e sobre outras crianças, levando todo esse conhecimento lúdico para a sua vida. Para Carmo et al. (2017, p. 2) "as brincadeiras permitem que o (a) professor (a) trabalhe com o concreto ou abstrato, permite diversas maneiras e formas de as crianças realizarem determinada atividade proposta, prevalecendo um aprendizado significativo e divertido".

Para que ocorra um enriquecimento do ensino aprendizagem, os professores devem estar em constante aperfeiçoamento por meio de cursos que proporcionem um entendimento cada vez mais atual sobre a ludicidade, permitindo que saiam da zona de conforto e utilizem novas estratégias para aplicá-las dentro da sala de aula, buscando manter o equilíbrio com o mundo, conforme cita Santos (2020, p. 5) "atividades lúdicas tornam-se mais significativas à medida que se desenvolve, inventando, reinventando e construindo".

É preciso que as brincadeiras levem até as crianças mais do que diversão, faz-se necessário ter em mente que existe um conteúdo por trás da brincadeira e

que deve ser ensinado sem tirar a essência da ludicidade, ressaltando a vontade de aprender se divertindo.

Dessa forma, vale destacar o que diz Viana e Aguiar (2015, p. 15) que as atividades lúdicas "não se restringem a divertimento, pois transcende esse objetivo, busca-se o envolvimento do aluno com a disciplina como algo prazeroso e estimulante".

Assim, percebe-se que o educador tem um papel de mediador, já que nem todas as crianças irão gostar de determinado conteúdo, levantando as dificuldades apresentadas por cada uma das crianças, refletindo e buscando apoio de novas metodologias e novas propostas de ensino e aprendizagem que melhor as solucione.

Segundo Viana e Aguiar (2015, p. 20):

O ensino através do lúdico deve criar um ambiente atraente, servindo de estímulo para o desenvolvimento integral da criança, agindo como facilitador, desta forma colaborando para trabalhar possíveis bloqueios que os alunos apresentam em relação a alguns conteúdos. O papel do educador não é ensinar a jogar, e sim, acompanhar a maneira como as crianças jogam, auxiliando na construção de regras, levando-as a pensar e adquirir autonomia.

Dessa forma, vemos como é importante colocar na prática a ludicidade dentro da sala de aula na educação infantil e, principalmente, levar as metodologias mais adequadas para toda a turma.

3.1 MATERIAIS E MÉTODOS

Para a elaboração deste estudo foi necessário seguir as indicações bibliográficas que atendessem à resolução da problemática levantada. A pesquisa de cunho bibliográfica permite a utilização de livros, artigos, jornais, bem como materiais produzidos em palestras e seminários com uma abordagem sobre representações sociais, subjetividade, educação e profissionalização docente e selecionados em plataformas acadêmicas nacionais, tendo como fonte de busca a Internet.

Segundo Martins e Theophilo (2016, p. 52) relatam que a pesquisa bibliográfica:

Trata-se de estratégia de pesquisa necessária para a condução de qualquer pesquisa científica. Uma pesquisa bibliográfica procura explicar e discutir um assunto, tema ou problema com base em referências publicadas em livros, periódicos, revistas, enciclopédias, dicionários, jornais, sites, CDs, anais de congressos etc. Busca conhecer, analisar e explicar contribuições sobre determinado assunto, tema ou problema. A pesquisa bibliográfica é um excelente meio de formação científica quando realizada independentemente-análise teórica ou como parte indispensável de qualquer trabalho científico, visando à construção da plataforma teórica do estudo.

A coleta de dados foi realizada a partir de contribuições de alguns autores a respeito do assunto pesquisado. Todo o material utilizado neste estudo foi publicado nos últimos 5 anos, onde buscou as seguintes palavras-chave: lúdico; educação infantil; ferramenta. Trata-se de publicações de trabalhos relevantes na área da educação infantil voltados para o lúdico que contribuiriam de forma significativa para o desenvolvimento deste estudo.

De acordo com Gil (2017, p. 45):

A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente. Essa vantagem torna-se particularmente importante quando o problema de pesquisa requer dados muito dispersos pelo espaço. Por exemplo, seria impossível a um pesquisador percorrer todo o território brasileiro em busca de dados sobre população ou renda per capita; todavia, se tem a sua disposição uma bibliografia adequada, não terá maiores obstáculos para contar com as informações requeridas. A pesquisa bibliográfica também é indispensável nos estudos históricos. Em muitas situações, não há outra maneira de conhecer os fatos passados se não com base em dados bibliográficos.

Quanto a abordagem, se deu por meio de uma análise qualitativa, permitindo que todas as publicações fossem estudadas em seus cenários naturais, sem a intenção de mudá-los e contabilizá-los.

Para Ribas, Faccin e Philereno (2016, p. 19) o pesquisador deve utilizar instrumentos de coleta de dados validados e, na opinião dos autores a abordagem qualitativa possui como principais características:

Trabalha amostras reduzidas, não havendo um número mínimo de entrevistados; nem sempre é representativa do universo amostral; aceita somente amostragem não probabilística; os dados são analisados em seu conteúdo simbólico e interpretados pelo autor (análise de conteúdo); indicada quando se tem poucas informações sobre o fato a ser estudado ou quando se quer aprofundar o assunto; instrumento de coleta de dados semiestruturado (protocolo de entrevista, etc.); fornece análise mais profundas sobre motivações, atitudes e tendências de comportamento.

Vale ressaltar que esta abordagem é imprescindível por propor uma análise das experiências individuais e em grupo a partir da constatação feita das publicações e da investigação desses documentos. Uma metodologia qualitativa tem a finalidade de oportunizar ao investigador que compreenda e classifique as vivências e experiências do grupo social estudado.

A seguir, apresentaremos os resultados alcançados neste estudo a partir da elaboração da revisão de literatura.

Este estudo permitiu chegar alguns resultados qual serão descritos nesta seção. De acordo com Moreira Purificação (2019, p. 7), cabe ao professor o domínio do conhecimento pedagógico do conteúdo que será ensinado às crianças e, por meio de brincadeiras, deve deixá-los inteirados quanto a metodologia trabalhada, "desenvolvendo estratégias para explicar o porquê do jogo, como executá-lo e quais as habilidades e competências que ele requer. Portanto, trabalhar pedagogicamente requer planejamento".

3.2 RESULTADOS

Os autores discorrem sobre como o professor deve agir para alcançar bons resultados no jogo ou brincadeira e, explicam que além de existir um propósito, deve ser compatível à faixa etária das crianças até estarem habituadas. Sem isso, crianças, irão se tornar desconfortáveis e não apresentar nenhum interesse pelo mesmo. Assim sendo, necessário que o jogo se encaixe com o conteúdo, não sendo apenas uma descontração, também educativo" (MOREIRA e PURIFICAÇÃO, 2019, p.)

No estudo de Costa e Alves (2015, p. 38) encontramos algumas sugestões para o do lúdico no processo ensino/aprendizagem:

- Promover oficinas de recursos didáticos a partir de sucata no período do planejamento; promover a construção de um brinquedo teca dentro da Escola;

Desenvolver atividades pedagógicas a partir de Projetos interdisciplinares; promover a hora pedagógica das professoras, onde estas possam se encontrar e trocar ideias, livros, textos etc.;

- Promover curso ou oficina acerca do lúdico;

- No período do planejamento promover a inserção de brinquedos e brincadeiras (lúdico) como forma primordial de promover o processo ensino-aprendizagem.

Esse é o resultado de uma observação científica feita durante o tempo de investigação realizada em determinada escola, no qual percebeu-se que os professores "apresentam contradições entre o pensamento (teoria) e as ações vivenciadas no decorrer de sua prática pedagógica", o que influencia diretamente no processo de ensino-aprendizagem, já que os jogos e brincadeiras são deixados de fora desse processo, restando apenas alguns momentos limitados para tal metodologia, resultando assim numa "separação rígida entre prazer e conhecimento", além disso, os profissionais do corpo técnico e administrativo não compreendem quão significativa pode ser a ludicidade no desenvolvimento e aprendizagem das crianças (COSTA e ALVES, 2015, p. 37).

Na pesquisa de Viana e Aguiar (2015, p. 54) alguns dados se mostraram relevantes uma vez que, para os docentes, "alguns problemas desde a falta de materiais lúdicos à falta de cursos de capacitação voltados ao ensino com ludicidade no ensino infantil" é a causa da dificuldade que alguns encontram no processo de ensino, o que na opinião deles prejudica de forma negativa o processo de aprendizagem da educação infantil.

Em contrapartida, a coordenação da mesma escola salientou que o município cumpre seu papel e disponibiliza para a escola todo o material de que precisam, atendendo as necessidades da escola. E mesmo com essa discordância entre ambas as partes, constatou-se que os professores utilizam os poucos materiais que estão a sua disposição, como por exemplo: jogo de boliche, jogo com dado numérico, jogo de dado, quebra-cabeça, tabuleiro, dominó, boliche, tampinhas, bola,

barbante, encaixe, bingo, labirinto, entre outros, sendo que, na maioria das vezes, muitos deles se limitam apenas ao recurso de "atividades xerocopiadas com exercícios de fixação" (VIANA e AGUIAR, 2015, p. 54).

O lúdico não pode ser reduzido a um momento limitado para as crianças, a um "tanto faz" se está inserido nas propostas pedagógicas de aprendizagem da educação infantil, ou ainda, se a escola está ou não envolvida com o desenvolvimento das crianças. Dessa forma, indo na contramão dessa constatação, o estudo de Moreira e Purificação (2019, p. 4) afirma que "a utilização de metodologias atrativas pode aguçar a curiosidade da criança sobre o assunto, e, também, contribuir para uma aprendizagem significativa na formação de novos conceitos".

Assim sendo, os autores afirmam que é "necessário redirecionar a prática administrativa, técnica e docente da Escola propondo novos olhares diante do fazer pedagógico dentro do espaço-tempo da sala de aula da Educação Infantil" (COSTA e ALVES, 2015, p. 38).

São nesses primeiros anos de vida que a criança desperta maior interesse pelas brincadeiras, seja por meio de brinquedos, seja por jogos livres de faz de conta. As crianças tendem a reproduzir as ações dos adultos com quem convivem, se estes não dão a devida importância ao lúdico, certamente elas serão direcionadas a agir assim também.

Segundo Viana e Aguiar (2015, p. 38):

É primordial que a criança inicie o contato escolar o quanto mais cedo, pois despertará maior interesse pelas brincadeiras sejam elas com utilização de brinquedos e jogos livres com faz de conta, jogos simbólicos, etc., o movimento é uma necessidade, a criança gosta e deseja estar em constante ação, a capacidade imaginativa e de criação está aflorada e é perceptível em variados momentos de brincadeira e até mesmo diálogos e narrações, a capacidade de concentração, assim como a capacidade motora ainda é limitada. Acreditamos que adultos inteligentes, criativos, empreendedores com ampla flexibilidade mental, são antes consequência que objetivos da ação nos primeiros anos de vida.

Nesse sentido, a escola e o seu quadro funcional não podem desconsiderar o lúdico do ambiente escolar em que a criança está inserida e passa boa parte de seu

tempo. Ambas as partes precisam reconhecer as particularidades desse período, além de estar conectadas com a metodologia aplicada na educação infantil.

3.3 DISCUSSÃO

Viana e Aguiar (2015, p. 13) ressaltam que um dos principais motivos de reprovação dos alunos do ensino infantil quando chegam ao ensino fundamental se deve ao fato de os "professores que não simpatizam tanto com crianças de 0 a 6 anos ou que não compreendem a evolução do desenvolvimento cognitivo, motor e emocional desses alunos".

Dessa forma, as crianças têm sua aprendizagem prejudicada por conta da inaptidão de certos professores que não buscam se qualificar como deveriam para assim darem o seu melhor dentro de sala de aula, conforme lembra Carmo et al (2017, p. 13) na maioria das vezes, "o professor (a) não tem facilidade em desenvolver um conteúdo com as crianças, não se sente motivado, portanto se repensar na sua forma de ensinar ele irá perceber que necessitará de atividades que vão além do papel, do computador ou do lápis.

Ensinar com afinco sobre determinado conteúdo permite que as crianças despertem interesse e queiram aprender mais e mais sobre o que as motivou dentro da sala de aula, levando aquele momento para outros ambientes em que convive, além de trazer os pais e/ou responsáveis para o seu ambiente escolar.

Todavia, constatou-se que, trabalhar com essa poderosa ferramenta chamada lúdico, nisso requer empenho apenas dos professores, mas a escola também deve levantar essa bandeira e buscar recursos inovadores para que esses profissionais desempenhem da melhor forma o seu papel.

A educação infantil, de acordo com Freinet (1975 apud SANTOS, COSTA C MARTINS, 2015, p. 80) "deveria favorecer ao máximo a autoexpressão e sua participação em atividades cooperativas, a qual lhes proporciona a oportunidade de envolver-se no trabalho partilhado e em atividades de decisão coletiva, básicos para o desenvolvimento".

Segundo Moreira e Purificação (2019) as metodologias aplicadas na educação infantil não são uma fórmula acabada e encontra-se em constante

processo de construção, mas para obterem sucesso precisam adquirir conhecimentos sobre o que irão ensinar, e só então buscar formas alternativas para transmiti-los, tornando-se mediador que busca integrar a criança, mesmo com dificuldades, a se envolver com a atividade e ao grupo.

Ao mediar uma aproximação da criança com o conteúdo, desperta ainda o "desejo de ali permanecer, com prazer, e tendo sucesso em seu percurso", conforme afirma Santos (2020. p. 8). É de total importância essa mediação estabelecida entre criança e conteúdo, pois torna o ensino aprendizagem muito mais leve.

Desta forma, Santos (2020, p. 10) lembra que quando "o brincar e o educar tem função de contribuir para que a criança viva seu tempo sem atropelos e tenha respeitado o seu ritmo", percebemos que a educação infantil alcança seus objetivos para a construção de crianças que terão um futuro brilhante.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Levando-se em consideração o que foi explanado neste estudo o qual foi realizado baseado na metodologia bibliográfica, onde se buscou alusões dentro de outros estudos já realizados, conclui-se que o ato de brincar proporciona à criança além da sua socialização, uma contribuição significativa com o seu desenvolvimento integral.

Assim, para elucidar as considerações finais deste estudo resgatou-se a pergunta norteadora: de que maneira o lúdico pode atuar como ferramenta de trabalho na educação infantil?

O estudo notou que é preciso que a escola, seu quadro funcional e o corpo docente reconheçam a importância de inovar suas propostas pedagógicas buscando novas metodologias, ampliando assim o conhecimento de todas as partes pelo lúdico. Além de que os professores devem buscar se reciclar e qualificar constantemente para então ensinar um conteúdo que sempre irá atrair as crianças.

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, Resolução CNE/CEB nº 5/2009), em seu Artigo 4º, definem a criança como “sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2009).”

E ainda de acordo com as DCNEI, em seu Artigo 9º, os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa etapa da Educação Básica são as **interações** e a **brincadeira**, experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização

Portanto percebe-se que o lúdico é uma poderosa ferramenta de trabalho na educação infantil, onde basta que o professor se atente para que o conteúdo seja adequado a faixa etária da criança. E que o mesmo ofereça um ambiente onde as crianças se sintam mais confortáveis para desenvolver suas habilidades e assim busquem explorar novos conhecimentos.

REFERÊNCIAS

ALVES, Fátima. **A Infância e a Psicomotricidade**: A pedagogia do corpo e do movimento. Rio de Janeiro: Wak, 2016.

CARMO, Carliani Portela do. et al. **A ludicidade na Educação Infantil**: aprendizagem e desenvolvimento. VI Seminário Internacional sobre Profissionalização Docente (SIPD/CÁTEDRA UNESCO). 2017.

COSTA, Ediane Nonata Rebêlo; ALVES, Fátima Botelho. **A relação entre ludicidade e aprendizagem em turmas de Pré II de Educação Infantil**. Marapanim, PA: 2015.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

MARTINS, G. de A. THEÓPHILO, C. R. **Metodologia da investigação científica para ciências sociais aplicadas**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2016.

MOREIRA, Jeniffer Nogueira; PURIFICAÇÃO, Marcelo Máximo. **Construção do conceito de número por meio da ludicidade na Educação Infantil**. IV Colóquio Estadual de Pesquisa Multidisciplinar. Maio de 2019.

RIBAS, Fábio Teodoro Tolfo; FACCIN, Kadigia; PHILERENO, Deivis Cassiano. **Pesquisa Científica**: fica a dica. Simplíssimo, 2016.

SANTOS, Cristiane Cimelle da Silva; COSTA, Lucinalva Ferreira da; MARTINS, Edson. **A prática educativa lúdica: uma ferramenta facilitadora na aprendizagem na educação infantil**. Revista Eletrônica do Curso de Pedagogia das Faculdades OPET. Dez/2015.

SANTOS, Gabriela da Silva. **O uso do lúdico na Educação Infantil**. Trabalho de Conclusão de Curso. Faculdade de Ensino Regional Alternativa - FERA. Arapiraca, 2020.

VIANA, Maria da Conceição Leal; AGUIAR, Maria Josélia do Vale. **Uma abordagem sobre o ensino da Matemática e a Ludicidade na Educação Infantil na Escola Municipal de Educação Infantil Caminho da Arte no Município de Dom Eliseu-PA**. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal Rural da Amazônia. Dom Eliseu, PA: 2015.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. DCNEI (Resolução CNE/CEB nº 5/2009), Artigo 4º e 9º Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#infantil> Acesso em 05 de julho de 2022.

ABSTRACT

This article has the specific objective of investigating about the importance of studying the conceptions of theories about the value of playfulness for early childhood education. It evaluates play as a working tool in early childhood education, and addresses the methodological changes focused on play. Thus, based on the methodology, it was necessary to reflect on and conduct a bibliographic research to help develop this investigation, with a qualitative approach, allowing all the publications to be studied in their natural settings, with no intention of changing or accounting for them. The discussion focused on when children have their learning impaired due to the inability of teachers who do not seek to qualify themselves as they should to do their best in the classroom, since depending on how they teach certain content, they allow children to awaken interests and want to learn more and more about what motivated them in the classroom. Taking such moments to other living environments. Playfulness cannot be seen as just a game, reduced to a "whatever". Thus, they need to recognize the particularities of this period, in addition to being connected to the methodology applied in early childhood education. We conclude that teachers must constantly seek to recycle and qualify themselves to teach a content that will always attract children. Playfulness in early childhood education can enhance the knowledge of children. Playful activities include games, play, recreation, and liturgical representations.

Keywords: ludic; early childhood education; tool.