



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ – UESPI
PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO – PREG
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA
CAMPUS PROFESSOR BARROS ARAÚJO**

THAYSSA ARAÚJO SILVA

**LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: IMPACTOS DO USO DE RECURSOS
PEDAGÓGICOS NO DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DAS CRIANÇAS**

PICOS-PI

2025

THAYSSA ARAÚJO SILVA

**LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: IMPACTOS DO USO DE RECURSOS
PEDAGÓGICOS NO DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DAS CRIANÇAS**

Monografia apresentada à Coordenação do curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Estadual do Piauí, como requisito parcial para a obtenção do título de Graduada em Pedagogia

Orientadora: Prof.^a Me. Thaizi Helena Barbosa e Silva Luz

PICOS-PI

2025

S586l Silva, Thayssa Araujo.

Ludicidade na Educação Infantil: impactos do uso de recursos pedagógicos no desenvolvimento integral das crianças / Thayssa Araujo Silva. - 2025.
62f.

Monografia (Licenciatura em Pedagogia) - Universidade Estadual do Piauí, Campus Professor Barros Araújo - Picos, 2025.

"Orientação: Prof.^a Ma. Thaizi Helena Barbosa e Silva Luz".

1. Ludicidade. 2. Recursos Pedagógicos. 3. Educação Infantil.
4. Desenvolvimento Integral. I. Luz, Thaizi Helena Barbosa e Silva
. II. Título.

CDD 372.21

Ficha elaborada pelo Serviço de Catalogação da Biblioteca da UESPI
José Edimar Lopes de Sousa Júnior (Bibliotecário) CRB-3^a/1512

THAYSSA ARAÚJO SILVA

**LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: IMPACTOS DO USO DE RECURSOS
PEDAGÓGICOS NO DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DAS CRIANÇAS**

Monografia apresentada à Coordenação do curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Estadual do Piauí, como requisito parcial para a obtenção do título de Graduada em Pedagogia

Orientadora: Prof.^a Me. Thaizi Helena Barbosa e Silva Luz

APROVADA EM: ____/____/2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Me. Thaizi Helena Barbosa e Silva Luz
Universidade Estadual do Piauí – UESPI
Orientadora

Prof.^a Me. Fabrícia Gomes da Silva
Universidade Estadual do Piauí – UESPI
Examinadora

Prof.^a Esp. Joselma Gomes dos Santos Silva
Examinadora Externa

PICOS-PI

2025

Dedico este trabalho aos meus pais e aos meus irmãos, por sempre me apoiarem nessa jornada da graduação e serem minha base, o que me deu forças para seguir em frente mesmo nos dias mais difíceis.

AGRADECIMENTOS

À Deus, fonte inesgotável de amor e glória, por me conceder o dom da vida, saúde e sabedoria para seguir em frente. Por iluminar meus caminhos, fortalecer minha fé e me sustentar nos momentos de dificuldade. Sem sua presença, essa conquista não seria possível.

À minha mãe Edna, que sempre esteve ao meu lado com amor, paciência e dedicação. Agradeço por cada conselho, cada gesto de carinho que me deram forças para não desistir. Ao meu pai Reginaldo, pelo exemplo de força e perseverança que sempre me inspirou. Obrigado pelo apoio, pela preocupação, e também pelo custeamento inicial que me auxiliou as idas até a universidade.

Aos meus irmãos Maycon e Ariely, pela amizade, companheirismo e apoio em todos os momentos. Agradeço pelas palavras de incentivo, pela compreensão e alegria de sempre estarem ao meu lado.

À minha avó Maria do Socorro e avô Antero, pelo carinho de ambos e pelos momentos especiais que tivemos.

Aos professores de pedagogia da UESPI, que com muito profissionalismo e dedicação me permitiu estar hoje no fim da graduação, obrigado por cada ensinamento e momentos especiais que vivi com cada um.

À professora Carmem, que realizou um excelente trabalho ao assumir a coordenação do curso de pedagogia, e que ministrou tão bem as disciplinas de TCC, me ajudando com as técnicas necessárias para a construção deste trabalho.

Às minhas amigas Jamynny, Loreнна e Nicolý, que me acompanharam desde o primeiro trabalho (no remoto), agradeço a cada uma por cada momento especial que tivemos juntos, desde alegrias, tristezas, brigas, reconciliação, fofocas e palhaçadas, que foram essenciais para que suportássemos a nossa trajetória nesses quatro anos de graduação.

Ao diretor Arielton da Escola Municipal Helvídio Nunes de Barros, do povoado de Fátima Picos-PI, por me receber tão bem em sua escola para o período de Estágio Supervisionado em Educação Infantil e Ensino Fundamental, agradeço por sempre prestar apoio e suporte para que realizássemos um excelente trabalho com as turmas. Agradeço também à professora Fran, responsável pela turma do pré I, por sempre nos ajudar com a dinâmica em sala de aula. Ao Seu Veridiano, motorista da escola que sempre nos deu carona até a UESPI, e por nos dar conselhos

valiosos. À tia da cantina, pelo cuidado e preocupação.

À diretora Cidinha da Escola Municipal Elpídio Monteiro Gonçalves, pelas calorosas recepções e apoio em todas as atividades e trabalhos que realizamos na escola, uma mulher muito carinhosa e prestativa.

À CAPES, por proporcionar um programa excelente, que é o PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência), que nos ajuda a ter o contato precoce na realidade da sala de aula e pela bolsa que nos ajudam financeiramente.

E por fim, mas não menos importante, à minha orientadora Thaizi Helena, pelo acompanhamento e orientação na construção do meu TCC, e pela sua significativa passagem pelo curso de Pedagogia com muitas disciplinas que foram ministradas com maestria.

RESUMO

O uso de práticas lúdicas na Educação Infantil tem se mostrado essencial para promover o desenvolvimento integral das crianças, abrangendo aspectos físicos, cognitivos, emocionais e sociais. O brincar, enquanto atividade natural e espontânea da infância, revela-se como uma poderosa ferramenta pedagógica capaz de enriquecer as experiências educativas e fortalecer vínculos afetivos e sociais. Considerando essa perspectiva, este estudo tem como objetivo geral: investigar como o uso de recursos pedagógicos lúdicos influencia no desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil, abrangendo aspectos sociais, cognitivos, emocionais e motor, e como objetivos específicos: evidenciar de que maneira a ludicidade contribui para o desenvolvimento emocional promovendo a autoestima e autonomia; analisar os efeitos da ludicidade no aspecto social das crianças observando a evolução em habilidades como a interação e cooperatividade; identificar as dificuldades enfrentadas na implementação de atividades lúdicas na educação infantil incluindo questões da falta de recursos e infraestrutura inadequadas; e compreender os impactos de atividade lúdicas no desenvolvimento motor das crianças. O estudo tem como problema de pesquisa: Quais impactos o uso de recursos pedagógicos lúdicos reflete no desenvolvimento integral de crianças da educação infantil na cidade de Ipiranga do Piauí? Na metodologia utilizamos a abordagem qualitativa, sendo que inicialmente realizamos uma pesquisa bibliográfica fundamentada em estudiosos como: Jean Piaget (1971), Lev Vygotsky (1998), Tizuko Morchida Kishimoto (2017), Rau (2013), dentre outros. Para a coleta de dados, utilizamos como instrumento o questionário, aplicado a 06 professoras das Pré escolas Mãe Celé e Maricas Lopes, em Ipiranga do Piauí - Piauí. Com a análise dos dados coletados podemos inferir que o uso de recursos pedagógicos lúdicos na Educação Infantil, se torna um indispensável aliado para o desenvolvimento integral das crianças, abrangendo aspectos como o social, cognitivo, motor e emocional.

Palavras-chave: ludicidade; recursos pedagógicos; educação infantil; desenvolvimento integral.

ABSTRACT

The use of playful practices in Early Childhood Education has proven to be essential for promoting the comprehensive development of children, encompassing physical, cognitive, emotional, and social aspects. Play, as a natural and spontaneous activity of childhood, proves to be a powerful pedagogical tool capable of enriching educational experiences and strengthening emotional and social bonds. Considering this perspective, this study has the general objective of investigating how the use of playful pedagogical resources in early childhood education influences the comprehensive development of children, covering social, cognitive, emotional, and motor aspects, and the specific objectives of: highlighting how playfulness contributes to emotional development by promoting self-esteem and autonomy; analyzing the effects of playfulness on the social aspect of children by observing the evolution of skills such as interaction and cooperation; identifying the difficulties faced in its implementation of playful activities in early childhood education, including issues of lack of resources and inadequate infrastructure; and to understand the impacts of playful activities on children's motor development. The study's research problem is: What impacts do the use of playful pedagogical resources have on the overall development of children in early childhood education in the city of Ipiranga do Piauí? The methodology used a qualitative approach, initially conducting a bibliographic research based on scholars such as Jean Piaget (1971), Lev Vygotsky (1998), Tizuko Morchida Kishimoto (2017), Rau (2013), among others. For data collection, we used a questionnaire, applied to six teachers from the Mãe Celé and Maricas Lopes preschools in Ipiranga do Piauí - Piauí. From the analysis of the collected data, we can infer that the use of playful pedagogical resources in Early Childhood Education becomes an indispensable ally for the integral development of children covering aspects such as social, cognitive, motor, and emotional.

Keywords: playfulness; pedagogical resources; early childhood education; holistic development.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Quadro 1	Perfil profissional das participantes.....	35
Quadro 2	Percepção das professoras sobre a importância dos recursos lúdicos na Educação Infantil.....	38
Quadro 3	Atividades lúdicas utilizadas para estimular o desenvolvimento motor infantil.....	41
Quadro 4	Impacto das atividades lúdicas nas interações sociais entre as crianças.....	43
Quadro 5	Brincadeiras favoritas: o que encanta as crianças?.....	44
Quadro 6	Dificuldades enfrentadas para aplicar o lúdico em sala.....	46
Quadro 7	Infraestrutura escolar e suporte ao lúdico.....	47
Gráfico 1	Frequência do uso de recursos lúdicos nas práticas pedagógicas.....	37
Gráfico 2	Aspectos do desenvolvimento infantil beneficiados pelo uso de recursos lúdicos.....	39

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	ORIGEM E EVOLUÇÃO DO CONCEITO DE LUDICIDADE	16
2.1	Heranças culturais e a construção da ludicidade na Educação Infantil brasileira	17
2.2	Recursos e metodologias para o ensino na etapa da Educação Infantil	18
3	O JOGO SIMBÓLICO E O PAPEL DOS BRINQUEDOS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL	22
3.1	Aplicação de jogos simbólicos em sala de aula	24
3.2	Recursos lúdicos que favorecem o desenvolvimento infantil	26
3.2.1	<i>Brinquedos simbólicos</i>	<i>27</i>
3.2.2	<i>Jogos de raciocínio e lógica</i>	<i>27</i>
3.2.3	<i>Recursos musicais</i>	<i>28</i>
3.2.4	<i>Contação de histórias</i>	<i>28</i>
3.2.5	<i>Brincadeiras de movimento</i>	<i>28</i>
4	METODOLOGIA	30
4.1	Tipo de estudo	30
4.2	O cenário da pesquisa	31
4.3	Participantes da pesquisa	32
4.4	Coleta de dados	32
4.5	Análises dos dados	33
4.5.1	<i>A fase das análises</i>	<i>33</i>
5	RECURSOS LÚDICOS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL: VISÃO DAS PROFESSORAS	35
5.1	Perfil das participantes	35
5.2	Recursos pedagógicos lúdicos no desenvolvimento integral infantil	36
5.2.1	<i>Categoria 1 - Frequência e valorização do uso de recursos lúdicos</i>	<i>36</i>
5.2.2	<i>Categoria 2 - Contribuições para o desenvolvimento infantil</i>	<i>39</i>
5.2.3	<i>Categoria 3 - Interações sociais e preferências das crianças</i>	<i>42</i>
5.2.4	<i>Categoria 4 - Desafios e condições estruturais</i>	<i>45</i>

6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	49
	REFERÊNCIAS	51
	APÊNDICES	54
	ANEXOS	59

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho teve como objetivo investigar como os recursos pedagógicos lúdicos impactam diretamente no desenvolvimento integral das crianças.

Com o avanço das pesquisas na área de pedagogia e psicologia do desenvolvimento, o uso de recursos pedagógicos lúdicos na etapa da educação infantil tem se provado como uma positiva abordagem para o progresso de aspectos como o cognitivo, emocional, social e motor das crianças nesta faixa etária da educação.

O conceito de se desenvolver e aprender por meio do brincar possui profundas ramificações na história da educação e do desenvolvimento infantil. Muitos educadores e pesquisadores, a exemplo de Jean Piaget (1971), Lev Vygotsky (1998), Tizuko Morchida Kishimoto (2017), reconheciam o imenso valor do brincar como parte crucial da formação humana. Essas contribuições históricas ajudaram a moldar as práticas pedagógicas modernas, nas quais se afirma a ludicidade como um dos mais importantes pilares da educação infantil.

A partir das bases históricas e teóricas, as práticas lúdicas continuaram em constante evolução, e com o avanço das tecnologias incluiu-se inúmeras ferramentas interativas, que proporcionam a ampliação das práticas pedagógicas. No entanto, muito se tem discutido acerca destas implementações tecnológicas, pois as mesmas devem complementar, e não substituir as interações sociais e físicas do brincar.

O ato de brincar não deve ser visto apenas como uma mera atividade de lazer, notório que se constitui como um componente indispensável para o desenvolvimento e o aprendizado completo na infância, que acompanhará ao longo de toda vida dos indivíduos, possibilitando que a criança analise e explore o mundo ao seu redor, fortaleça a sua imaginação, demonstre suas emoções, aprimore seu conhecimento de maneira espontânea e significativa, desenvolva seu físico com brincadeiras como correr, pular, escalar, que contribuirão para seu desempenho motor.

Com isso, na educação infantil, a implementação de recursos e práticas pedagógicas lúdicas usando jogos, promovendo brincadeiras e atividades interativas, auxilia no desenvolvimento de habilidades fundamentais, por exemplo a

comunicação, cooperação e a capacidade de resolução de problemas. Nesse sentido, faz-se necessário investigar os efeitos que tais recursos executem não apenas no aprendizado dos conteúdos escolares estudados, mas também no engajamento, na criatividade e autonomia das crianças.

A temática do uso de recursos pedagógicos lúdicos na etapa da educação infantil tem apresentado relevância, uma vez que a ludicidade ao mesmo tempo que fornece aprendizado, também respeita a natureza da criança como indivíduo em formação. Com isso, se faz importante que as escolas invistam cada vez mais nesses recursos lúdicos ideais à faixa etária de cada turma, para que o desenvolvimento integral nas crianças seja eficaz. Cabe também nas universidades, na formação de professores a valorização sobre a importância dessas práticas lúdicas para a atuação docente.

O interesse sobre esse tema justifica-se pelas dúvidas acerca do assunto, e entender de maneira mais aprofundada como a utilização de recursos lúdicos contribui de fato no desenvolvimento dos indivíduos no período da infância, levando em consideração a realidade das pré-escolas da cidade de Ipiranga do Piauí, e saber quais práticas e em que frequência se utilizam em sala de aula. A escolha do campo social da pesquisa ocorreu principalmente pela curiosidade em saber se de fato na cidade o uso de recursos lúdicos são utilizados e em que aspectos impactam no desenvolvimento das crianças ipiranguenses. Outro fator que contribuiu nesta escolha foi a localização excelente e pela familiarização com a realidade destas pré-escolas.

No âmbito acadêmico, esta pesquisa poderá auxiliar futuramente outros discentes que se interessarem sobre o tema e quiser aprofundar seus entendimentos sobre a temática e suas contribuições para a formação das crianças. Assim, servirá como material didático para graduandos do curso de pedagogia, podendo aprimorar a formação e até mesmo na atuação docente dos mesmos.

Este tema é primordial, pois serve como instrumento para analisar os impactos dos recursos pedagógicos, permitindo que professores e gestores possam aplicar práticas mais eficazes para cada faixa etária, fundamentadas nas metodologias que agregam a questão da ludicidade com a educação, formando um ambiente satisfatório e estimulante para a aprendizagem. Desse modo, este estudo visa analisar como esses recursos lúdicos influenciam o desenvolvimento na infância e quais os resultados práticos que podem ser alcançados com a inserção do mesmo

no contexto escolar.

Os recursos pedagógicos lúdicos podem ser produzidos em escala industrial ou feitos com materiais reutilizáveis, oferecendo regras e propósitos que o professor pode adaptar de acordo com a faixa etária e os objetivos de ensino. Por meio dessas atividades, a criança experimenta momentos de conquistas e desafios, o que contribui para o desenvolvimento do pensamento lógico, da concentração, além de valores morais e éticos. Por outro lado, as brincadeiras podem ser espontâneas ou organizadas, permitindo que as crianças integrem elementos do dia a dia, como nas atividades de faz de conta, nas quais elas desempenham papéis sociais e estimulam sua criatividade e imaginação. Independente da forma como esses recursos serão utilizados, o fator principal que prevalece é os benefícios que eles proporcionam às crianças, principalmente no período da infância.

Este estudo visa conscientizar a comunidade escolar, as famílias e a sociedade sobre a importância dos recursos lúdicos como ferramentas pedagógicas no desenvolvimento integral no período da infância, além de auxiliar no processo de ensino-aprendizagem dos alunos da Educação Infantil. Com base nesse ponto de vista, o estudo foi desenvolvido com foco na seguinte questão: Quais impactos o uso de recursos pedagógicos lúdicos reflete no desenvolvimento integral de crianças da educação infantil na cidade de Ipiranga do Piauí?

Deste modo, com o intuito de abordar a questão problema proposta, definiu-se como objetivo geral, investigar como o uso de recursos pedagógicos lúdicos na educação infantil influencia no desenvolvimento integral das crianças, abrangendo aspectos sociais, cognitivos, emocionais e motor. Além do objetivo geral, e para auxiliar na realização do estudo, definimos os seguintes objetivos específicos: evidenciar de que maneira a ludicidade contribui para o desenvolvimento emocional promovendo a autoestima e autonomia; analisar os efeitos da ludicidade no aspecto social das crianças observando a evolução em habilidades como a interação e cooperatividade; identificar as dificuldades enfrentadas na implementação de atividades lúdicas na educação infantil incluindo questões da falta de recursos e infraestrutura inadequadas e compreender os impactos de atividade lúdicas no desenvolvimento motor das crianças.

Assim, para alcançar os objetivos propostos, o tema do estudo será abordado com base nas seguintes hipóteses:

- O uso de recursos pedagógicos lúdicos contribui significativamente para o desenvolvimento integral das crianças;
- Crianças que são inseridas em um ambiente escolar com uma variedade de recursos pedagógicos apresentam um desenvolvimento mais completo em comparação à crianças com menos acessos a essas práticas;
- As principais barreiras que dificultam e/ou impedem o uso de recursos pedagógicos lúdicos são a falta de investimento nas escolas, a infraestrutura e o contexto social da comunidade escolar;
- Professores que recebem formação específica sobre o uso de recursos pedagógicos lúdicos conseguem implementar essas atividades de maneira mais eficaz.

A pesquisa foi realizada com professoras das pré escolas Mãe Celé e Maricas Lopes. Na qual participaram 06 professoras (três de cada pré escola), que atuam na Educação Infantil.

Para a condução deste estudo, adotou-se a abordagem qualitativa, por ser amplamente utilizada na área educacional e por estar alinhada aos objetivos da pesquisa proposta. Inicialmente, foi realizada uma pesquisa bibliográfica com o intuito de aprofundar o conhecimento sobre a temática. Em seguida, procedeu-se à pesquisa de campo para obtenção dos dados empíricos e a pesquisa-ação, na qual ocorre a intervenção direta do pesquisador no ambiente estudado, com o objetivo de transformar a realidade enquanto a investiga.

Como instrumento de coleta de informações, empregou-se o questionário com perguntas mistas (subjetivas e objetivas), permitindo aos participantes expressarem suas percepções e interpretações de forma livre e contextualizada; além de utilizar a observação simples, que proporcionou um maior conhecimento do ambiente escolar da pesquisa.

Por fim, descreve-se a organização do trabalho, que é composta por seis seções principais, cada uma com suas respectivas subseções. A seção 1 inclui a introdução, que apresenta o tema, a justificativa, os objetivos e as hipóteses do estudo. As seções 2 e 3 tratam do referencial teórico, compilando as contribuições de autores que analisam o tema em pauta. A seção 4 detalha as metodologias

empregadas e as etapas seguidas durante a execução do estudo. A seção 5 é voltada para a análise dos dados, enfatizando os depoimentos das professoras a respeito dos recursos pedagógicos lúdicos, seu uso e impactos no desenvolvimento integral dos alunos na Educação Infantil. Por último, a seção 6 traz as considerações finais, resumindo os resultados e reflexões mais importantes do estudo.

2 ORIGEM E EVOLUÇÃO DO CONCEITO DE LUDICIDADE

A palavra “lúdico”, se origina do latim *ludus*, na qual seu significado refere-se a brincar ou jogar. A ação lúdica não é apenas uma forma de entretenimento, mas também uma atividade que proporciona prazer e diversão para todos os envolvidos no ato de brincar, e essa ação ao ser inserida nas práticas docentes do contexto escolar, promove mais interesse dos alunos principalmente na etapa da educação infantil, garantindo resultados eficazes no progresso completo dos discentes.

Ao envolver-se em atividades lúdicas, as crianças não apenas se divertem, mas também aprendem a trabalhar em equipe, a resolver problemas, a expressar seus sentimentos e a desenvolver a criatividade. Tais experiências são fundamentais para o seu desenvolvimento integral, pois a prática do brincar possibilita que elas explorem o mundo ao seu redor de maneira prazerosa e significativa.

Acerca do uso de recursos lúdicos, muitos autores e especialistas em diferentes tempos históricos defendiam a ludicidade como ferramenta que proporcionam o aprendizado das crianças, ao mesmo tempo em que a diversão também se faz presente. Com isso, De Aquino e Coutinho (2023, p. 1617), apresentam um dos trabalhos de Jan Amos Comenius, educador e cientista checo:

Foi Comenius (1592-1670), que escreveu a obra denominada Escola da Infância, neste trabalho ele reconheceu a importância da infância e do brinquedo para um bom aprendizado. Para ele, havia uma grande importância em valorizar as experiências afetivas e o interesse que a criança demonstra por jogos, brinquedos e brincadeiras.

As brincadeiras, jogos e todo o ato de brincar, esteve presente em todas as épocas da humanidade e permanece fortemente até os dias atuais. O fato é que em cada período histórico, levando em consideração a cada contexto vivido pelas sociedades e as ideias predominantes em cada época, o brincar sempre se manifestou de forma natural, sendo uma experiência comum a todos e, frequentemente, utilizado como ferramenta de caráter educativo para o desenvolvimento dos indivíduos. Com base nisso, Santanna e Nascimento (2011, p. 20), expõem sobre o papel do lúdico na humanidade em diferentes períodos históricos:

Na história antiga há relatos de que o ato de brincar era desenvolvido por

toda a família, até quando os pais ensinavam os ofícios para seus filhos. Destacamos que para cada época e sociedade a concepção sobre educação sempre teve um entendimento diferenciado, logo o uso do lúdico seguiu tal concepção. Os povos primitivos davam à educação física uma importância muito grande e davam total liberdade para as crianças aproveitarem o exercício dos jogos naturais, possibilitando assim que esses pudessem influenciar positivamente a educação de suas crianças.

Portanto, os autores enfatizam a relevância histórica do brincar como prática educativa, ressaltando que, em sociedades antigas, todas as famílias se envolviam nas atividades lúdicas, até mesmo durante a instrução de ofícios. A ideia de educação mudava de acordo com o período e a cultura, afetando a utilização do lúdico. Em sociedades primitivas, o brincar era considerado importante para o desenvolvimento físico e a liberdade das crianças, tendo um impacto positivo no desenvolvimento delas.

2.1 Heranças culturais e a construção da ludicidade na Educação Infantil brasileira

No Brasil, as práticas lúdicas que conhecemos nos dias de hoje, se desenvolveram a partir das miscigenações de diferentes povos, como os indígenas, com suas lendas, canções que são ensinadas até os dias atuais no contexto social dos indivíduos; os afro-brasileiros e portugueses, com suas brincadeiras e costumes. Cada qual com suas próprias características, culturas, crenças e educação, umas diferentes das outras, além de suas formas de desenvolvimento da ludicidade entre seus pares, mas que tais heranças tornam nosso país ainda mais rico do ponto de vista cultural e educacional e devem ser utilizadas para o aprendizado de nossos estudantes, tendo em vista que lidamos com várias etnias, raças e povos e, sendo assim, devemos resgatar e desenvolver o que de mais importante houver de cada uma para o ensino das crianças na etapa da educação infantil.

Ainda, segundo Sant'Anna e Nascimento (2011, p. 22):

Os jogos e brincadeiras que temos hoje são originários dessa miscigenação que ocorreu nesse período, mas é incerto afirmar de qual povo exatamente seriam suas origens. O que devemos ressaltar é justamente que, o que temos é um material importante trazido como herança dos nossos antepassados e que devem ser preservados, valorizados e utilizados para o ensino dos nossos alunos, sempre estimulando o resgate histórico que merece cada um deles.

Os diferentes povos estabelecidos no país, moldaram a forma de como vivemos atualmente, e isto se vê também com as práticas lúdicas na infância, pois a realidade desses povos assemelha-se em determinados aspectos com os dias de hoje. Os indígenas sempre usaram seus costumes para ensinar seus filhos a brincar e dançar, promovendo um aprendizado de caráter lúdico que representa a cultura, a educação e a tradição de seus povos.

Outra de suas práticas se dá pelas crianças na construção de seus próprios brinquedos usando materiais encontrados na natureza, focando sempre no brincar e se divertir, e não na necessidade de sobrevivência. Em relação a isso, Kishimoto (2017, p. 22) nos diz que “A boneca é brinquedo para uma criança que brinca de ‘filhinha’, mas para certas tribos indígenas, conforme pesquisas etnográficas, é símbolo de divindade, objeto de adoração”. Essa afirmação, nos mostra sobre como os brinquedos e recursos lúdicos tem seus próprios significados e como são usados em diferentes povos, culturas e tradições.

Da mesma forma, os afro-brasileiros trouxeram seus costumes, na qual se assemelham aos dos indígenas. Ainda na infância, eles aprendiam a construir seus brinquedos com materiais que tinham acesso, além de criarem muitas brincadeiras que são praticadas até hoje, como por exemplo a brincadeira do “Terra e Mar”, brincadeira de origem moçambicana que ao ser trazida para o Brasil teve sua nomenclatura modificada para “morto-vivo”, que é muito brincada pelas crianças em diferentes ambientes. Essas atividades lúdicas e criativas atendiam também às suas necessidades de sobrevivência, enquanto preservavam a cultura, a educação e a tradição.

Diferente dos povos citados, os imigrantes portugueses, ao chegarem no Brasil, não praticavam a ludicidade com o intuito da própria sobrevivência, mas sim como uma atividade de lazer e ao progresso intelectual. Com isso, seus costumes, trazidos de Portugal, se diferenciavam completamente dos que já existiam entre os indígenas e os afro-brasileiros que já possuíam suas raízes e tradições no país.

2.2 Recursos e metodologias para o ensino na etapa da Educação Infantil

Muitos educadores se dispõem de recursos lúdicos como brincadeiras e jogos, pois estas estratégias servem como ferramentas que auxiliam os docentes no processo de ensino-aprendizagem dos educandos, notório que diante da realidade

da sala de aula, o trabalho dos professores se torna cansativos e repetitivos, a maneira que os conteúdos ensinados não são atrativos para crianças que estão em pleno desenvolvimento.

Portanto, a ludicidade desempenha um papel de oposição a essas realidades no ambiente escolar, uma vez que o lúdico atua como um meio recreativo para os alunos, e conseqüentemente para os educadores, tornando as aulas e o âmbito educacional mais divertido e dinâmico. Nesse sentido, Rau (2013, p. 26) aponta que:

Os professores não têm poupado esforços para buscar metodologias que sejam significativas e atendam aos interesses e às necessidades não apenas de seus alunos, mas também de todos os envolvidos no processo de ensino-aprendizagem.

A autora expressa que, perante as necessidades da escola trabalhar conteúdos programáticos com aplicabilidade prática, os recursos lúdicos devem ser instrumentos utilizados no cotidiano da sala de aula, para que o ensino seja eficaz e tenha êxito para os discentes e para atuação dos professores.

Em relação a definição de criança como indivíduo social, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), dispondo das DCNEI, (BRASIL, 2009, p. 18-20), em seu Artigo 4º, que 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.

Portanto, uma criança é, em sentido genérico, um ser humano em crescimento e desenvolvimento, e durante esse estágio, a criança está em um processo contínuo de aprender e descobrir o mundo ao seu redor, e conseqüentemente desenvolvendo suas habilidades motoras, cognitivas, emocionais e sociais. Elas são conhecidas por sua curiosidade, criatividade, espontaneidade e energia, com isso, o período da infância é um momento de crescimento, em que a educação, o brincar e a interação social são essenciais na construção da identidade e de seu sentido de mundo.

Dispondo da ludicidade como recurso pedagógico no ambiente escolar, os professores possuem um extenso leque de abordagens que podem ser utilizados em sua metodologia, seja brincadeiras, brinquedos, elementos da arte, dança, música, e os jogos, sendo este um dos principais recursos usados pelos educadores ao

ensinar determinados conteúdos aos seus alunos, pois os jogos juntamente com a orientação do professor, se constitui como um excelente método de ensino, que ao mesmo tempo em que diverte o discente, os mesmos estão construindo seu próprio aprendizado. Baseado na ideia do uso de jogos na prática docente, Rau (2013, p. 31) defende que:

O entendimento do jogo como recurso pedagógico passa pela concepção de que a função educacional da escola é ensinar e que por isso está tem objetivos educacionais a atingir; o aluno, nesse sentido, faz parte da elaboração e orientação rumo a esses objetivos, para chegar à construção de seu próprio conhecimento. Assim, qualquer atividade dirigida e orientada visa a um resultado e possui finalidades pedagógicas, portanto, a ludicidade como recurso pedagógico tem objetivos educacionais a atingir.

Com isso, o jogo sendo usado nas aulas torna-se um meio, pois envolve diretamente o aluno, e a assimilação do material é feita de forma prazerosa e significativa. Portanto, o educando, ao jogar, deve fazer a ação livre, ou seja, aquela que começa e se mantém pelo próprio prazer do jogo.

Dessa forma, o uso de jogos garantirá que o processo de aprendizagem ocorra de maneira espontânea e natural, o que mais uma vez contribuirá para o interesse dos alunos pelas atividades. No entanto, é necessário planejar cuidadosamente essa prática lúdica, para que seja claramente direcionada pelos objetivos educacionais que o professor sistematizou, ou seja, os jogos e brincadeiras vão auxiliar no desenvolvimento de determinados conceitos e habilidades, que devem estar alinhados à grade de estudos e às estratégias pedagógicas da escola.

As atividades lúdicas aguçam o interesse dos alunos em interagir entre si, pois no momento do brincar, a criança se apresenta como sujeito com desejos, nas brincadeiras a mesma conquista autonomia no resolver problemas e no lidar com emoções como tensão e frustração. A criança se liga a seus pares e a novos conhecimentos, desenvolvendo e aprimorando qualidades e habilidades, como criatividade, reflexão e aceitação, formando-se, assim, em seres participativos, ativos e abertos às novas experiências. Com base nessa colocação, Conceição e Macedo (2018, p. 124), expõem que:

Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais vivenciados nas brincadeiras.

As brincadeiras são essenciais para o desenvolvimento infantil, pois estimulam habilidades cognitivas como atenção, memória, imaginação e imitação, além de favorecerem a socialização por meio da interação e da vivência de papéis sociais, contribuindo para o amadurecimento emocional e a preparação da criança para a vida em sociedade.

3 O JOGO SIMBÓLICO E O PAPEL DOS BRINQUEDOS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Na perspectiva de Vygotsky (1998), o aprendizado ocorre através da interação, neste ponto, as atividades lúdicas são de fundamental importância. As brincadeiras de faz de conta e os jogos de papéis, por exemplo, a brincadeira de mamãe e filha, são condições propícias para o estabelecimento de processos de aprendizado que favorecem o desenvolvimento cognitivo da criança. Além disso, essas atividades estimulam a imaginação e a criatividade, instigando as crianças a desenvolverem diferentes pontos de vista e habilidades sociais, tais como empatia e cooperação. Dessa forma, para Brougère (1998), A brincadeira aparece, assim, como um meio de sair do mundo real para descobrir outros mundos, para se projetar num universo inexistente. Quando as crianças brincam de faz de conta, elas aprendem também a resolver conflitos, negociar papéis, criar narrativas. Deste modo, as brincadeiras contribuem para o crescimento emocional e social da criança. Portanto, brincar é mais do que uma mera atividade sem função, pois trata-se de um dos elementos essenciais do desenvolvimento infantil, preparando as crianças para os desafios futuros e para o convívio social.

Para Piaget (1971), no momento em que a criança brinca, ela concebe o mundo sob sua ótica, desconectando-se da realidade. Sua relação como sujeito com os objetos não é determinada pela natureza desses objetos, mas pela função que ela lhes atribui. É na brincadeira que essa criança utiliza a sua imaginação e a sua criatividade hábil para transformar um simples papel em um chapéu de pirata, ou um galho em uma varinha mágica. Este processo de brincadeira possibilita à criança a vivência de diferentes papéis e situações, ela desenvolve habilidades interpessoais e cognitivas além de adquirir a compreensão do ponto de vista dos outros. Por meio do jogo, a criança explora o mundo de forma segura, constrói sua identidade viril e, aos poucos, vai se equipando de conhecimentos básicos para seu crescimento e desenvolvimento.

Em relação a essa afirmativa, Jean Piaget define essa etapa do desenvolvimento infantil como o jogo simbólico, que começa de forma solitária e evolui para o estágio de jogo sociodramático, em que neste estágio, a criança começa a representar papéis, como brincar de polícia, de casinha, de mãe, entre outros. Sobre o jogo simbólico defendido por Piaget, Bomtempo (2017, p. 69),

expressa que:

O jogo simbólico implica a representação de um objeto por outro, a atribuição de novos significados a vários objetos, a sugestão de temas, como: “Vamos dizer que isso é um cavalinho?” (apontando para um pedaço de madeira) ou a adoção de papéis, como “sou o pai”, “sou o médico”, “sou a mãe” etc.

O jogo simbólico, que se inicia de modo individual, pode se tornar coletivo, dependendo das circunstâncias, e da presença de vários participantes. A maior parte dos jogos simbólicos consiste em movimentos complexos, explorados anteriormente em jogos de exercício sensório-motor isolados. No plano simbólico, essas ações são dominadas, e devem ser dominadas, pela representação, pela simulação, que devem ser predominantes na ação. O ápice do jogo simbólico se faz entre 2 e 4 anos de idade, começando a decair em qualquer das extremidades dessa faixa etária.

Outro recurso lúdico que pode ser utilizado na infância são os brinquedos, pois os mesmos desempenham um papel essencial no desenvolvimento infantil, servindo como instrumentos imprescindíveis para a aprendizagem, socialização e crescimento emocional. Desde os primeiros anos de vida, os brinquedos são importantes instrumentos para a exploração do mundo por parte das crianças, fomentando a curiosidade e a imaginação. Bomtempo (2017, p. 77), expressa que “o brinquedo aparece como um pedaço de cultura colocado ao alcance da criança. É seu parceiro na brincadeira. A manipulação do brinquedo leva a criança à ação e à representação, a agir e a imaginar”. Através dessa implicação, a criança pode experimentar diferentes papéis e diferentes cenários, realizar um desenvolvimento cognitivo, emocional e social.

Ao brincar com brinquedos, transforma a realidade cotidiana e proporciona um espaço seguro onde pode experimentar, criar e desenvolver as competências primordiais para o seu crescimento integral. Além disso, os brinquedos são fundamentais no desenvolvimento das competências motoras, proporcionando um aprimoramento da coordenação e da destreza, também estimulam a criatividade ao permitir que a criança invente histórias e crie mundos imaginários. Esse processo de invenção e criatividade auxiliam no desenvolvimento do pensamento crítico e da capacidade de inovação. Os brinquedos são, assim, mais do que meras ferramentas de diversão, são instrumentos poderosos de desenvolvimento integral da criança ajudando-a a crescer de forma saudável e equilibrada, proporcionando um ambiente

rico em oportunidades lúdicas, as crianças podem explorar todo seu potencial.

3.1 Aplicação de jogos simbólicos em sala de aula

A utilização de jogos simbólicos em sala de aula é uma abordagem pedagógica que demanda sensibilidade, inventividade e um entendimento aprofundado sobre o desenvolvimento das crianças. Esses jogos, que envolvem representação de papéis e situações cotidianas, são essenciais para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças, particularmente durante a Educação Infantil. Para que essa estratégia seja bem-sucedida, é fundamental que o professor organize as atividades com atenção, levando em conta vários fatores que contribuem para uma aprendizagem significativa. De acordo com essa colocação, Kishimoto (2017, p. 39), afirma:

A inclusão do jogo infantil nas propostas pedagógicas remete-nos para a necessidade de seu estudo nos tempos atuais. A importância dessa modalidade de brincadeira justifica-se pela aquisição do símbolo. É alterando o significado de objetos, de situações, é criando novos significados que se desenvolve a função simbólica, o elemento que garante a racionalidade ao ser humano. Ao brincar de faz de conta a criança está aprendendo a criar símbolos.

Segundo a autora, a incorporação do jogo infantil nas abordagens pedagógicas atuais demonstra a importância de entender profundamente seu papel no crescimento da criança. O jogo simbólico, particularmente o faz de conta como a autora expressa, transcende o mero entretenimento: é um instrumento fundamental para o desenvolvimento da função simbólica, a habilidade de representar conceitos, objetos e circunstâncias por meio de símbolos, como palavras, gestos, imagens ou objetos substitutivos. Essa capacidade é o que possibilita ao ser humano raciocinar de maneira lógica e abstrata.

Quando a criança brinca de faz de conta, ela se diverte e aprende a representar, comunicar e interpretar diferentes realidades. Portanto, o estudo e a valorização do jogo simbólico são essenciais na educação infantil, uma vez que ele desempenha um papel fundamental no desenvolvimento da racionalidade, linguagem, criatividade e habilidades sociais.

Um dos primeiros passos para planejar atividades com jogos simbólicos é prestar atenção ao que as crianças gostam. A escuta atenta e a observação do

comportamento das crianças possibilitam ao educador reconhecer assuntos que despertam interesse e engajamento. Atividades lúdicas como brincar de casinha, escolinha, supermercado ou hospital são exemplos clássicos que espelham o dia a dia das crianças e permitem a construção de cenários com muitas oportunidades de aprendizado. Ao considerar as experiências reais dos alunos, o professor cria um ambiente de aprendizado mais alinhado com a realidade deles, o que torna mais fácil a absorção de novos conteúdos. Em relação aos interesses diferentes de cada criança, Kishimoto (2010, p. 5), nos diz:

Cada uma é diferente, tem preferências conforme sua singularidade. Em qualquer agrupamento infantil, as crianças avançam em ritmos diferentes. Dispor de um tempo mais longo, em ambientes com variedade de brinquedos, atende aos diferentes ritmos das crianças e respeita a diversidade de seus interesses.

Neste trecho, a autora expõe que é fundamental reconhecer a individualidade de cada criança, pois cada uma tem suas próprias características, como interesses, emoções, cultura e estilos de aprendizagem. Ao levar em conta essas diferenças, o educador pode proporcionar experiências mais relevantes, atendendo ao ritmo e às necessidades de cada criança e promovendo seu desenvolvimento completo. Em grupos de crianças pequenas, cada uma se desenvolve no seu próprio ritmo. Algumas aprendem mais rapidamente, enquanto outras demoram mais, e isso é normal, não significa que estejam atrasadas, mas que se desenvolvem em diferentes ritmos.

É fundamental vincular o jogo simbólico às metas educacionais estabelecidas no planejamento curricular. É possível tratar de forma lúdica e significativa assuntos como alimentação saudável, profissões, meio ambiente, diversidade cultural, entre outros. Ao incorporar os conteúdos escolares às brincadeiras, o educador converte o ato de brincar em um instrumento eficaz de ensino, capaz de fomentar aprendizagens significativas e duradouras.

Acerca do uso da ludicidade no desenvolvimento integral no período da infância, Arruda e Silva (2014, p. 43), nos diz que:

A ludicidade/brincadeira possui uma característica inseparável, sua linguagem pode ser compreendida de maneira clara e objetiva e também representa para a criança um fator muito importante para o desenvolvimento social, inter-pessoal, inter-relacional e inter-familiar, assim assimilação durante as aulas se torna mais fácil.

As interações lúdicas promovem a comunicação, a colaboração e o sentimento de pertencimento, reforçando as relações interpessoais com colegas, docentes e familiares. Ademais, o ato de brincar promove o desenvolvimento de relações saudáveis e afetivas, auxiliando no crescimento emocional e na criação de uma identidade segura e confiante. A ludicidade serve como um elo entre o aprendizado e a experiência no contexto escolar, possibilitando que as crianças explorem, experimentem e absorvam conteúdos de forma mais natural e eficiente.

3.2 Recursos lúdicos que favorecem o desenvolvimento infantil

Na Educação Infantil, o ato de brincar é considerado fundamental para o desenvolvimento completo da criança. Quando usados de forma intencional, os recursos pedagógicos lúdicos se transformam em instrumentos eficazes para promover aprendizagens significativas em várias áreas: cognitiva, emocional, social, física e criativa. Ao explorar diferentes materiais e atividades que atraem o interesse das crianças. Sobre isso Dallabona; Mendes (2004, p. 112), destacam que “é buscando novas maneiras de ensinar por meio do lúdico que conseguiremos uma educação de qualidade e que realmente consiga ir ao encontro dos interesses e necessidades da criança”. Assim, o educador cria experiências que respeitam os ritmos individuais, incentivam a curiosidade e fortalecem os laços afetivos.

Serão fornecidos exemplos de recursos lúdicos que podem ser integrados à rotina escolar, auxiliando na aquisição de conhecimentos, no desenvolvimento da linguagem, da coordenação motora, da imaginação e das habilidades de interação social. Esses recursos tanto aprimoram o ambiente educacional quanto reconhecem a infância como um período de descobertas, expressão e construção de identidade. Para Wajskop (2007, p. 68), o “Brincar é a fase mais importante da infância do desenvolvimento humano, neste período por ser a auto-ativa representação do interno, a representação de necessidades e impulsos internos”. A autora então defende que o brincar é essencial na infância porque permite à criança expressar seus sentimentos, desejos e necessidades internas de forma espontânea. É uma atividade que representa o mundo interior da criança, favorecendo seu desenvolvimento emocional, cognitivo e social de maneira natural e significativa.

O jogo contempla diferentes formas de expressão e representação da criança,

dialogando com suas múltiplas inteligências e oferecendo um ambiente rico e significativo para a aprendizagem integral. Com isso, Kishimoto (2017, p. 42), defende que:

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

A autora reforça ainda mais o jogo como atividade lúdica, sendo fundamental para o desenvolvimento integral da criança, pois abrange várias facetas do seu crescimento. Além de permitir a expressão de sentimentos e emoções (afetividade), estimular o pensamento e a construção de ideias (cognição) e favorecer o uso do corpo e a coordenação motora (físico), também promove interações sociais importantes. Ao integrar essas dimensões, o brincar se transforma em uma representação valiosa da infância, atendendo às diversas inteligências da criança e contribuindo de forma significativa para seu aprendizado e desenvolvimento pessoal.

3.2.1 Brinquedos simbólicos

Brinquedos simbólicos, como bonecas, carrinhos, utensílios de cozinha e fantasias, são ferramentas que possibilitam à criança simular situações do dia a dia por meio do faz de conta. Ao brincar com esses itens, ela rememora experiências passadas, adota diversos papéis (como mãe, médico, motorista) e investiga interações sociais. Esse tipo de brincadeira estimula a imaginação, já que a criança cria histórias e cenários; aprimora a linguagem, ao contar ações e interagir com os personagens; e reforça a compreensão dos papéis sociais, ao experimentar diversas funções que existem na sociedade.

3.2.2 Jogos de raciocínio e lógica

Recursos de raciocínio e lógica, como quebra-cabeças, dominós, jogos de memória e blocos de montar, são ótimas para aprimorar as habilidades cognitivas das crianças. Ao lidar com esses recursos, elas desenvolvem o raciocínio lógico ao procurar soluções, reconhecer padrões e estruturar pensamentos. Esses jogos

também demandam atenção, já que é necessário prestar atenção aos detalhes, memorizar posições ou cumprir regras. Ainda, incentivam a persistência, pois frequentemente a criança precisa se esforçar várias vezes até conseguir concluir uma atividade ou superar um obstáculo.

3.2.3 Recursos musicais

Instrumentos, cantigas, danças e rodas cantadas são recursos musicais que contribuem de maneira divertida e atraente para o desenvolvimento infantil. Ao se envolver nessas atividades, a criança explora o ritmo, desenvolvendo a habilidade de perceber e seguir diferentes pulsos sonoros. A coordenação motora e a consciência corporal são aprimoradas por meio da expressão corporal e dos movimentos que acompanham a música. A escuta ativa também é aprimorada, uma vez que a criança deve se concentrar nas melodias, letras e instruções musicais. Como muitas músicas e danças são feitas em grupo, essas vivências fomentam a socialização, estimulando a colaboração, o respeito e a conexão entre os colegas.

3.2.4 Contação de histórias

Livros infantis e atividades como narração de histórias, uso de fantoches e teatro de sombras são ferramentas que cativam as crianças e favorecem um aprendizado significativo. Ao escutar ou vivenciar essas experiências, elas expandem seu vocabulário, assimilando novas palavras, estruturas e modos de se expressar. A imaginação é incentivada quando se mergulha em mundos inventados, personagens e tramas originais. A escuta se desenvolve porque é necessário estar atento para entender a história, seguir os eventos e interagir com os contadores.

3.2.5 Brincadeiras de movimento

A exemplo dos circuitos motores, brincadeiras com bola, amarelinha e esconde-esconde são essenciais para o crescimento físico das crianças. Essas atividades promovem o corpo em movimento, reforçando músculos, ossos e resistência. Além do mais, eles ajudam a melhorar o equilíbrio e a coordenação motora, pois requerem controle dos movimentos, agilidade e percepção espacial. Ao

brincar em grupo, a criança aprende a colaborar, seguir regras, aguardar sua vez e interagir com os colegas, o que contribui para o desenvolvimento de habilidades sociais essenciais para a convivência.

4 METODOLOGIA

Este estudo trata-se da contribuição dos recursos pedagógicos lúdicos para o desenvolvimento integral das crianças na educação infantil, com base nas práticas e observações nas instituições de ensino das pré-escolas da cidade de Ipiranga do Piauí. Neste capítulo, apresentaremos os procedimentos metodológicos que possibilitou o acesso às informações necessárias para subsidiar nossa busca pelas respostas aos problemas propostos para a investigação.

4.1 Tipo de estudo

O presente estudo apresentou uma abordagem qualitativa, na medida em que procura investigar a realidade do uso de recursos pedagógicos na educação infantil a partir da vivência das crianças com tais recursos em sala de aula e das formas como elas podem se expressar através da ludicidade, o que é primordial para a pesquisa, pois é de grande importância saber o que cada uma aprendeu e o que ficou registrado nos avanços alcançados por cada criança.

Em relação a isto, Godoy (1995, p. 62), expressa que “Os estudos denominados qualitativos têm como preocupação fundamental o estudo e a análise do mundo empírico em seu ambiente natural”. Ou seja, os estudos qualitativos permitem uma compreensão íntima e aprofundada dos significados das realidades vividas, apresentadas pelos próprios membros à sua volta. O mundo empírico se refere, portanto, ao contexto em que as pessoas vivem e experimentam sua vida cotidiana, isto é, em vez de manipular ou de controlar as variáveis em um contexto artificial, os pesquisadores qualitativos observam e estudam os fenômenos em um sentido direto. O foco é capturar a complexidade das interações humanas, suas crenças, suas atitudes e seu comportamento, fazendo com que a realidade se apresente de uma maneira mais rica e contextualizada.

Neste estudo, utilizamos como ferramenta metodológica a pesquisa-ação, para sabermos como o uso de recursos lúdicos estão ligados ao desenvolvimento das crianças na etapa da educação infantil. Segundo Brown e Dowling, (2001, p. 152) “pesquisa-ação é um termo que se aplica a projetos em que os práticos buscam efetuar transformações em suas próprias práticas [...]”. Foi desenvolvido um projeto de intervenção nas pré-escolas da pesquisa, na qual aconteceu durante uma semana, no primeiro e segundo dia, na Pré-escola Mãe Celé, aconteceu a

observação simples das salas de aula e da prática das participantes, além da apresentação da pesquisa e disponibilização do questionário para as professoras participantes; No terceiro e quarto dia, já na Pré-escola Maricas Lopes, repetiu-se os mesmos métodos do primeiro e segundo dia, com a observação e o questionário destinado às docentes da pesquisa; No quinto e último dia, foi feito a parte prática do projeto de intervenção, na qual foi feito com as crianças das turmas brincadeiras como um tapete de “Pés e mãos” (trabalhando a motricidade global e consciência corporal), uma pescaria de “Cores e formas” (promovendo a motricidade fina e a percepção visual), contação de histórias com personagens palpáveis (desenvolvendo a linguagem oral), e por fim, a confecção de um jogo de quebra-cabeça impresso que posteriormente foi colorido pelas crianças (estimulando a criatividade e expressão artística).

Portanto, a pesquisa ocorreu por meio da observação das turmas, a utilização de questionários destinadas as professoras da educação infantil da cidade de Ipiranga do Piauí, além da realização de um projeto de intervenção com a contação de história e uso de recursos pedagógicos lúdicos com as crianças das instituições escolares da pesquisa.

4.2 O cenário da pesquisa

Para estabelecer o contexto da pesquisa, o estudo foi conduzido na cidade de Ipiranga do Piauí, mais especificamente, nas pré-escolas localizadas na referida cidade. Para a pesquisa, foram contempladas as turmas da creche (0 à 3 anos); e pré-escola (4 e 5 anos), como cenários para observação e prática. A pré-escola Maricas Lopes, localizada no centro da cidade, na Zona Urbana de Ipiranga do Piauí, na qual atende apenas a etapa da educação infantil. A pré-escola Mãe Celé, localizada no bairro Cidade Nova, Zona Urbana da cidade, onde oferece a etapa da educação infantil.

A escolha dessas escolas específicas para a realização da pesquisa foi uma decisão estratégica baseada em vários fatores importantes, como por exemplo a localização das escolas, que foi um aspecto crucial, pois estão situadas em regiões de fácil acesso, facilitando a logística e a realização das atividades planejadas. A opção por essas escolas foi igualmente explicada pela necessidade de estimular a equidade educacional. Ao integrar instituições de diferentes realidades, a pesquisa

pôde mapear boas práticas e desafios variados, empregando para a elaboração de políticas públicas mais efetivas e inclusivas.

4.3 Participantes da pesquisa

A pesquisa foi realizada com professoras que atuam na etapa da educação infantil das pré-escolas da cidade de Ipiranga do Piauí, mais precisamente as docentes das turmas da creche (0 à 3 anos); e pré-escola (4 e 5 anos). Participaram da pesquisa seis professoras atuantes em cada turma das duas pré-escolas, na qual as mesmas responderam questionários com questões mistas (objetivas e subjetivas), com o intuito de entender de qual maneira o uso de recursos pedagógicos lúdicos auxiliam no completo desenvolvimento das crianças.

4.4 Coleta de dados

Para o desenvolvimento da pesquisa, foram utilizados como instrumentos para a coleta de dados, o questionário misto (perguntas objetivas e subjetivas), e a observação simples do ambiente da sala de aula, por estas estarem mais aptas ao tipo de estudo e objetivo do trabalho em questão, que visa o entendimento sobre o uso de recursos pedagógicos lúdicos para o desenvolvimento integral das crianças da educação infantil.

Dessa forma, a Observação e o Questionário, funcionaram como uma forma de aproximação com a realidade em sala de aula, com os professores e alunos. A partir disso, Gil (2008, p. 101), expõe que a observação simples possibilita distinguir elementos fundamentais para a definição de problemas de pesquisa, a mesma auxilia na concepção de hipóteses quanto ao problema investigado, além de facilitar a coleta de dados sem provocar polêmica nem desconfiança entre os membros das comunidades, grupos ou instituições investigadas.

Sobre o uso de questionários como instrumentos de coleta de dados, Gil (2008, p. 122), aponta que o mesmo proporciona um abrangente contato com um público expressivo, mesmo que distribuído em uma vasta área geográfica, uma vez que o questionário poderá ser feito de muitas formas distintas, ainda, o questionário garante o anonimato das respostas dos participantes, pois também impede que os pesquisados sejam influenciados pela opinião e presença física do entrevistador.

Foram elaborados dois questionários (APÊNDICE A e B). Um conteve perguntas referentes aos objetivos do trabalho e outro, com perguntas sobre o perfil profissional das professoras, que nos proporcionou um conhecimento geral sobre as participantes. Para realizar essa pesquisa de campo foi escolhido o questionário com perguntas mistas (objetivas e subjetivas). No questionário para levantamento de perfil, optamos por perguntas fechadas.

4.5 Análise dos dados

Após a coleta de dados, a análise desses dados da pesquisa foi realizada com base na leitura de todo o material coletado. Segundo Gil (2002, p. 12), essa análise procura “estabelecer a ligação entre os resultados obtidos com outros já conhecidos, quer sejam derivados de teorias, quer sejam de estudos realizados anteriormente”.

Em seguida, o conteúdo, inclusive as respostas dos participantes foram organizadas e inseridas no corpo do texto por meio de categorias para que tivesse um melhor entendimento e análise dos resultados. Acerca da categorização na análise dos dados, Bardin (2016, p. 147), conceitua que categorias é “[...] uma operação de classificação de elementos constitutivos de um conjunto, por diferenciação e, seguidamente, por reagrupamento segundo o gênero (analogia), com os critérios previamente definidos”. A autora entende categorização como um processo de organizar informações, diferenciando elementos e depois agrupando-os por semelhança. Esse método garante uma análise sistemática, baseada em critérios previamente estabelecidos, para dar sentido ao conjunto estudado.

A análise permitiu a identificação de padrões e tendências nos dados extraídos, possibilitando uma melhor compreensão sobre os fenômenos em estudo. As observações e as respostas dos questionários foram trianguladas para confirmarem ou refutarem os achados e reforçarem a validade dos resultados. Esse trabalho detalhado garantiu que os dados da pesquisa fossem confiáveis e proveitosos para formular recomendações práticas e teóricas.

4.5.1 A fase das análises

Para efetuar a análise dos dados obtidos na pesquisa, tornou-se essencial

seguir determinadas etapas. Dessa maneira, estruturamos o processo analítico conforme descrito a seguir:

- Inicialmente, o conteúdo coletado foi lido com o objetivo de entender e organizar os dados;
- Em seguida, o material foi analisado minuciosamente e as informações foram categorizadas.
- Por último, foi elaborada uma síntese para destacar os dados obtidos na análise e conectá-los aos objetivos que guiaram este estudo.

Os dados foram classificados em categorias que correspondem aos objetivos definidos para o estudo, com base na análise realizada. Assim, estabeleceu-se as seguintes categorias de análise:

- Frequência e valorização do uso de recursos lúdicos;
- Contribuições para o desenvolvimento infantil;
- Interações sociais e preferências das crianças;
- Desafios e condições estruturais.

Essa etapa, possivelmente a mais extensa e demandante de todo o trabalho, proporcionou acesso a conteúdos relevantes que auxiliaram na construção de respostas para as perguntas iniciais e no aprofundamento da compreensão sobre o uso de recursos pedagógicos lúdicos no desenvolvimento integral das crianças da Educação Infantil.

5 RECURSOS LÚDICOS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL: VISÃO DAS PROFESSORAS

A análise dos dados revelou fatores significativos que ajudaram a formular possíveis respostas à pergunta principal do estudo. Esses elementos foram agrupados em quadros analíticos, que possibilitaram um aprofundamento na interpretação das informações coletadas e serão abordadas nos próximos tópicos. O objetivo desta seção é expor a análise dos dados obtidos por meio dos questionários aplicado a seis professoras que atuam na Educação Infantil, além de relatos pessoais resultantes da observação nas salas de aula da pesquisa com o intuito de responder à questão investigativa deste estudo.

5.1 O perfil das participantes

Para identificar as participantes utilizou-se os pseudônimos: Professora 1, Professora 2, Professora 3, Docente 4, Docente 5 e Docente 6. Para garantir o anonimato das participantes da pesquisa. A organização da análise dos dados foi estruturada em duas categorias, com base em dois questionários aplicados: um voltado para levantar informações sobre o perfil profissional das participantes e outro direcionado ao tema investigado.

Apresentamos a seguir o perfil das participantes:

Quadro 1 – Perfil profissional das participantes

PARTICIPANTES	SEXO	IDADE	FORMAÇÃO	TEMPO DE ATUAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL
Professora 1	Feminino	Mais de 45 anos	Pedagogia	Mais de 10 anos
Professora 2	Feminino	36 a 45 anos	Pedagogia	Mais de 10 anos
Professora 3	Feminino	Mais de 45 anos	Química	Mais de 10 anos
Docente 4	Feminino	Mais de 45 anos	Pedagogia	Mais de 10 anos
Docente 5	Feminino	Mais de 45 anos	Pedagogia	Mais de 10 anos
Docente 6	Feminino	36 a 45 anos	Pedagogia	6 a 10 anos
PARTICIPANTES	JÁ PARTICIPOU DE FORMAÇÃO SOBRE RECURSOS LÚDICOS			
Professora 1	Sim, há mais de um ano			
Professora 2	Sim, recentemente			
Professora 3	Sim, recentemente			
Docente 4	Sim, há mais de um ano			
Docente 5	Sim, há mais de um ano			
Docente 6	Sim, há mais de um ano			

Fonte: Dados da Pesquisa (2025)

Pelas informações apresentadas no **Quadro 1**, notou-se uma presença total de professoras do sexo feminino nas salas da Educação Infantil da pesquisa. No que diz respeito da faixa etária das participantes, majoritariamente estas possuem mais de 45 anos de idade, o que nos levam a deduzir que elas possuem um grande conhecimento de mundo e experiências acumuladas. Em relação à formação das mesmas, prevalece a formação em pedagogia, que segundo a Lei de Diretrizes e Bases (LDB), Lei nº 9.394/96, em seu artigo 62º, é a graduação mínima exigida para atuar na etapa da Educação Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental. No que se refere ao tempo de atuação na Educação Infantil, há uma predominância maior de professoras com mais de 10 anos de atuação. Quanto a participação das professoras em alguma formação sobre recursos lúdicos, apresentou-se que a maioria das participantes fizeram parte desta formação há mais de um ano.

Depois de analisar o perfil profissional dos participantes da pesquisa, adentraremos na análise do questionário contendo as perguntas referentes ao tema pesquisado.

5.2 Recursos pedagógicos lúdicos no desenvolvimento integral infantil

Nesta fase do estudo, são expostos os resultados alcançados por meio da pesquisa de campo, fundamentados nas respostas dadas pelas participantes. O propósito da análise de dados é interpretar as informações coletadas, conectando-as tanto aos objetivos do estudo quanto aos fundamentos teóricos que o embasam. Para isso, os dados foram organizados em quatro categorias temáticas que emergiram do conteúdo das respostas, permitindo uma leitura mais aprofundada sobre o uso de recursos pedagógicos lúdicos no desenvolvimento integral das crianças. A seguir, serão abordados os aspectos mais relevantes identificados, com o objetivo de entender as contribuições e percepções das docentes participantes da Educação Infantil.

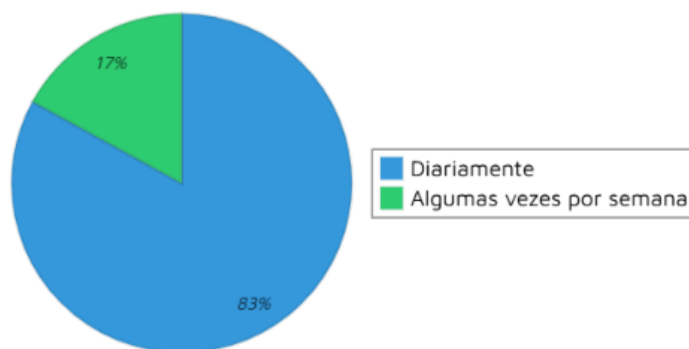
5.2.1 Categoria 1 – Frequência e valorização do uso de recursos lúdicos

Nesta categoria, são fornecidos os dados obtidos através do questionário respondido pelas participantes da pesquisa sobre a regularidade do uso de recursos lúdicos nas práticas pedagógicas e a importância que as professoras participantes

da pesquisa atribuem a esses recursos. As informações coletadas possibilitam entender a importância de jogos, brincadeiras, contação de histórias e outras estratégias lúdicas na rotina da Educação Infantil, além da visão das educadoras a respeito de sua relevância para o processo de ensino-aprendizagem.

Assim, questionamos as professoras acerca da frequência em que elas utilizam recursos pedagógicos lúdicos em suas práticas, tendo como dados o gráfico a seguir:

Gráfico 1
Frequência do uso de recursos lúdicos nas práticas pedagógicas



Fonte: Dados da Pesquisa (2025)

Observou-se com os dados do **Gráfico 1**, que majoritariamente as educadoras participantes da pesquisa utilizam recursos pedagógicos lúdicos diariamente, o que corresponde cerca de 83% do total de participantes. Durante as observações das salas de aula, notou-se que de fato as professoras da pesquisa fazem o uso de recursos pedagógicos lúdicos em suas aulas, na qual pôde-se notar em suas práticas, brincadeiras musicais, jogos educativos, brinquedos, livros infantis, entre outros recursos que facilitam a dinâmica no ambiente em sala de aula e despertam o interesse das crianças.

Acerca disso, Teixeira (1995), destaca que é responsabilidade do educador proporcionar diversas oportunidades para tornar o aprendizado e o próprio ambiente agradável, empregando jogos, brincadeiras e outras abordagens lúdicas que atraem o interesse das crianças.

Perguntamos às participantes da pesquisa sobre a importância atribuída aos recursos lúdicos na Educação Infantil. Obtivemos as respostas inseridas no quadro abaixo:

Quadro 2 – Percepção das professoras sobre a importância dos recursos lúdicos na Educação Infantil

PARTICIPANTES	RESPOSTAS
Professora 1	Sim. Por que é através da interação e das brincadeiras que a criança aprende sobre si e também facilita o seu desenvolvimento global, desde o cognitivo o motor dentre outras.
Professora 2	Sim. Por que é muito importante e auxilia no desenvolvimento das capacidades cognitivas, físicas, sociais e etc. O lúdico desempenha um papel crucial na educação infantil. permite que a criança explore o mundo ao seu redor.
Professora 3	Não respondeu
Docente 4	Sim. O lúdico na educação infantil é essencial e vai muito além da ideia de apenas "brincar". O lúdico é a linguagem principal da criança pequena, é por meio dele que ela aprende se comunica, interage, desenvolve habilidades e dá sentido ao mundo ao seu redor.
Docente 5	Sim. Por que eles facilitam a aprendizagem, estimulam a criatividade, promovem o desenvolvimento social e emocional, e tornam o processo educativo mais prazeroso e eficaz.
Docente 6	Sim. O lúdico é a linguagem principal da criança, por meio dele que ela se comunica, desenvolve habilidades diversas e dá sentido ao mundo ao seu redor.

Fonte: Dados da Pesquisa (2025)

Com as respostas do **Quadro 2**, podemos notar que as participantes pensam de forma semelhante, pois a maioria das falas apontam o lúdico como prática indispensável, ainda mais na etapa da Educação Infantil onde as crianças estão descobrindo o mundo ao seu redor. Com base nisso, Dallabona; Mendes (2004, p. 111) destacam que:

É por intermédio da atividade lúdica que a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, a ela se integrando, adaptando-se às condições de mundo lhe oferecendo e aprendendo a competir, cooperar com seus semelhantes e conviver como um ser social. Além de proporcionar prazer e diversão, o jogo, o brinquedo e a brincadeira podem representar um desafio e provocar o pensamento reflexivo da criança. Assim, uma atividade lúdica efetivamente oferece aos alunos experiências concretas, necessárias e indispensáveis às abstrações e operações cognitivas.

De acordo com as autoras, a atividade lúdica é fundamental para o crescimento das crianças, pois proporciona um aprendizado prazeroso e significativo. Através do brincar, ela absorve a cultura, aprende a socializar, competir e cooperar. Ademais, jogos e brincadeiras incentivam o pensamento reflexivo e

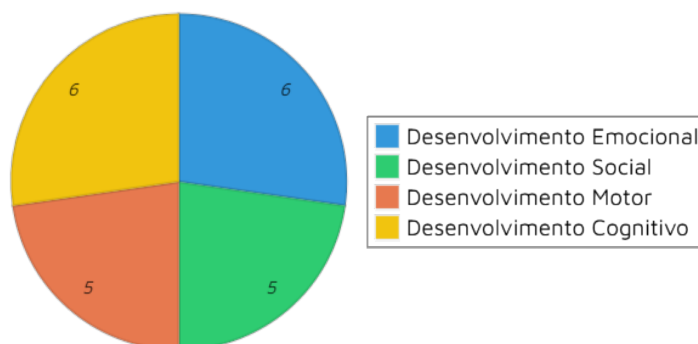
proporcionam experiências práticas que são essenciais para o desenvolvimento cognitivo. Assim, as autoras reforçam as ideias das educadoras acerca da importância do lúdico.

5.2.2 Categoria 2 – Contribuições para o desenvolvimento infantil

Nessa categoria, discutiremos as questões que exploram as vantagens oferecidas pelos recursos lúdicos em diversas áreas do desenvolvimento infantil. Com base nas respostas das professoras, foi possível determinar quais aspectos são mais beneficiados pelo uso de atividades lúdicas, além dos tipos de práticas empregadas para estimular esses aspectos.

Foi questionado para as professoras da pesquisa sobre quais os principais aspectos do desenvolvimento infantil mais se beneficiavam com o uso de recursos lúdicos. Nessa perspectiva, seguem os dados obtidos no gráfico abaixo:

Gráfico 2 – Aspectos do desenvolvimento infantil beneficiados pelo uso de recursos lúdicos



Fonte: Dados da Pesquisa (2025)

Conforme o **Gráfico 2**, dentre as alternativas disponíveis na questão, as educadoras marcaram as opções que elas acreditavam ser os aspectos do desenvolvimento infantil mais beneficiados com os recursos lúdicos. Para o desenvolvimento emocional, as seis professoras participantes marcaram essa alternativa. Acerca do uso da ludicidade como ferramenta para o emocional das crianças, Teixeira (1995), expressa que “É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia”. Portanto, no uso de recursos lúdicos, as crianças se envolvem emocionalmente com tais práticas.

Em relação ao aspecto do desenvolvimento social, cinco das seis educadoras marcaram esta opção na questão. As crianças aprendem a conviver em grupo, respeitar regras, compartilhar, cooperar e resolver conflitos por meio de brincadeiras, jogos e atividades interativas. Essas vivências contribuem para a criação de laços afetivos e o reforço da empatia, da escuta e do diálogo. Para Wajskop (2007, p. 25):

A criança desenvolve-se pela experiência social, nas interações que estabelece desde cedo, com a experiência sócio-histórica dos adultos e do mundo por eles criados. É também, nesse sentido, que vê na brincadeira uma atividade que garante a interação e construção do conhecimento pelas crianças

Para a autora, é por meio das experiências sociais que vivencia desde os primeiros anos de vida, que a criança se desenvolve, principalmente com os adultos e o contexto cultural que a envolve. Essas vivências a auxiliam na compreensão do mundo e na adaptação a ele.

No que diz respeito ao aspecto do desenvolvimento motor, de acordo com o **Gráfico 2**, cinco das seis professoras escolheram essa alternativa. A utilização de atividades lúdicas nesse processo enriquece a aprendizagem, uma vez que possibilita que os movimentos sejam explorados de maneira espontânea, prazerosa e significativa. Atividades lúdicas como correr, pular, dançar, empilhar blocos, jogar bola ou manipular objetos ajudam a desenvolver tanto a coordenação motora fina quanto a ampla, promovendo o equilíbrio, a força, a agilidade e a percepção espacial. Sobre isso, Arruda e Silva (2014, p. 38), nos diz que:

O desenvolvimento motor acontece de forma individual onde cada criança possui suas próprias percepções através de uma relação com imagem do corpo, sendo muito associada com o desenvolvimento das percepções do mundo em que vivem. Outra relação a ser associado, é com os objetos, fazendo assim a relação entre seu corpo e a de um objeto, ou seja, ao meio social que está acontecendo a maturação.

Com isso, os autores defendem que o desenvolvimento motor é individual para cada criança, pois está relacionado à forma como ela percebe seu próprio corpo. Essa consciência corporal está ligada à forma como a criança compreende e se relaciona com o mundo ao seu redor.

No que se refere ao desenvolvimento cognitivo, a questão contou as respostas das seis docentes participantes. O desenvolvimento cognitivo na infância está intimamente ligado à habilidade da criança de pensar, entender, solucionar

problemas e adquirir novos conhecimentos. É essencial utilizar atividades lúdicas nesse processo, uma vez que elas possibilitam que a criança aprenda de maneira ativa, prazerosa e significativa. Ela desenvolve habilidades como atenção, memória, raciocínio lógico, imaginação e tomada de decisões por meio de jogos, brincadeiras, histórias e desafios. Nessa perspectiva, Carvalho (2021, p. 23), defende que "o desenvolvimento cognitivo é um processo gradual que segue uma sequência lógica de aprendizados. Esse depende muito dos estímulos que a criança recebe. Diante disso, percebe-se o quanto a ludicidade estimula a cognição". O desenvolvimento cognitivo ocorre gradualmente, seguindo uma sequência de aprendizados que se constroem ao longo do tempo. Para que esse processo seja eficaz, é fundamental que a criança receba estímulos diversos e relevantes. Nesse cenário, é essencial utilizar atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, pois elas despertam a curiosidade, estimulam o raciocínio e promovem a construção do conhecimento de maneira agradável e envolvente.

Em busca do aprofundamento da pesquisa, foi indagado às professoras participantes sobre quais tipos de atividades lúdicas que elas utilizavam para estimular o desenvolvimento motor das crianças, e tivemos como respostas o quadro a seguir:

Quadro 3 – Atividades lúdicas utilizadas para estimular o desenvolvimento motor infantil

PARTICIPANTES	RESPOSTAS
Professora 1	As atividades utilizadas são: massinha de modelar, brincadeiras ao ar livre, circuitos e dança
Professora 2	Brincadeiras ao ar livre, correr, jogos de montar, massinha de modelar, pinturas com tinta guache, etc.
Professora 3	Música com movimentos, histórias gesticuladas, circuito de movimentos, jogos e brincadeiras.
Docente 4	Brincadeiras com bola, corridas de obstáculos, jogos de encaixe, atividades com corda, com massinha de modelar, desenho e pintura, montagem de quebra-cabeça. Essas atividades lúdicas promovem tanto a motricidade grossa quanto a fina.
Docente 5	Jogos de brincadeiras que envolvem movimentos diversos como correr, pular, dançar, jogar bola, circuitos com obstáculos, e atividades que estimule a coordenação motora fina, como modelagem com massinha, jogos de encaixe, recorte com tesoura.
Docente 6	As atividades lúdicas promovem tanto a motricidade grossa quanto a fina como: corrida de obstáculos, brincadeiras com bola, massinha de modelar, brinquedos de encaixe e outros.

Fonte: Dados da Pesquisa (2025)

Após a análise das respostas das participantes, notou-se um abrangente leque de possibilidades que no período da observação em sala de aula, as professoras utilizaram alguns desses recursos lúdicos para promover tanto a motricidade fina quanto a grossa. As brincadeiras citadas no **Quadro 3**, como correr, dançar, circuito motor de obstáculos, atividades com bola, são exemplos práticos que auxiliam no aspecto da coordenação motora grossa. Nessa perspectiva, para Willrich, *et al.* (2006), a motricidade global é geralmente caracterizada como aquela que requer o uso de grandes grupos musculares responsáveis pela geração de força nos membros superiores, inferiores e no tronco. Ela abrange ações como o controle postural, o equilíbrio da cabeça, a capacidade de sentar, permanecer em pé, engatinhar e caminhar.

As atividades citadas pelas professoras participantes da pesquisa, como massinha de modelar, jogos de encaixe, recorte com tesoura, caracterizam recursos eficazes para promover a motricidade fina. A respeito disso, Serrano e Luque (2015), expõem que:

A motricidade fina é a maneira como usamos os nossos braços, mãos e dedos. Refere-se às competências necessárias para manipular um objeto, ou seja, como usar a mão e os dedos de forma precisa, de acordo com a exigência da atividade. O desenvolvimento da motricidade fina é essencial para a interação da criança com o meio e acontece quando a criança se relaciona com objetos e usa ferramentas, por exemplo nas atividades da vida diária.

Segundo as autoras, a motricidade fina abrange os movimentos sutis e coordenados que realizamos com membros superiores, através deles é que a criança possa segurar, manusear e controlar objetos com exatidão, seja ao desenhar, escrever, abotoar uma peça de roupa ou utilizar talheres. Esse tipo de habilidade é aprimorado conforme a criança interage com o ambiente e executa atividades cotidianas que demandam atenção e controle dos pequenos músculos, assim, quanto mais a criança treina essa habilidade no dia a dia, mais ela aprimora-se nesses movimentos com muito mais precisão.

5.2.3 Categoria 3 – Interações sociais e preferências das crianças

Nessa categoria, trataremos do impacto das atividades lúdicas nas interações sociais entre as crianças e expõe suas preferências quanto aos jogos, brincadeiras e

materiais empregados. As respostas das professoras revelam como o brincar promove a interação entre as crianças, incentivando a cooperação, o respeito e a formação de laços. Ademais, são ressaltadas as atividades e recursos lúdicos que mais atraem as crianças, fornecendo pistas importantes sobre suas motivações, preferências e maneiras de se expressar no ambiente escolar.

Para nos aprofundarmos na pesquisa, foi questionado às educadoras participantes de que forma as atividades lúdicas influenciavam na interação entre as crianças em sua turma. As respostas estão organizadas no quadro a seguir:

Quadro 4 – Impacto das atividades lúdicas nas interações sociais entre as crianças

PARTICIPANTES	RESPOSTAS
Professora 1	Influencia na interação entre elas. Através do brincar aprendem a interagir com outras pessoas, além de estimular a imaginação e a criatividade.
Professora 2	Elas promovem a socialização, a cooperação e a resolução de conflitos, ao mesmo tempo em que fomentam a criatividade e a imaginação.
Professora 3	De forma satisfatória, pois contribui para um bom convívio social.
Docente 4	Através do brincar com objetivo as crianças vão socializar, vai aprender regras, limites, valores, vai trabalhar a personalidade (o egoísmo) da criança que vai fazer toda a diferença no seu desenvolvimento.
Docente 5	Promovendo a socialização, desenvolvimento de habilidades sociais e a construção de relacionamentos positivos.
Docente 6	Através do brincar as crianças vão socializar, vai aprender regras, valores, que vai fazer toda diferença no seu processo de desenvolvimento.

Fonte: Dados da Pesquisa (2025)

De acordo com o **Quadro 4**, as professoras participantes expõem sobre como os recursos pedagógicos lúdicos influenciam na interação social das crianças. Nota-se que as participantes possuem respostas diversas acerca da questão, mas que se complementam de certa forma, podemos usar como exemplo a Docente 4 e Docente 6, que em suas respostas reforçam como o brincar está diretamente atrelado ao socializar, desde que haja a presença de dois ou mais indivíduos no momento da brincadeira, para que a interação saudável possa acontecer.

Segundo Rau (2022, p. 82):

O brincar propicia às crianças interagir com o meio. Logo, as crianças

começam a perceber os diferentes papéis sociais que os adultos representam e elas iniciam sua interação com outras pessoas que estão no mesmo ambiente e que estejam disponíveis a colaborar, dando sentido às interações e aos diferentes papéis sociais.

Assim, quando brinca, a criança pode se conectar com o ambiente ao seu redor. Através dessas vivências, ela começa a compreender como as pessoas agem e quais papéis cada uma desempenha na sociedade. Isso a auxilia a interagir com os demais, principalmente com aqueles que estão próximos e dispostos a participar das brincadeiras, o que lhe permite entender melhor as dinâmicas sociais e os papéis que nelas existem.

As interações formadas ao brincar com outras pessoas trazem muitas vantagens para as crianças, promove o crescimento social, emocional e cognitivo, uma vez que, ao dividirem brincadeiras, as crianças aprendem a se expressar, seguir regras, aguardar sua vez, solucionar conflitos e colaborar, além de promover laços afetivos, aumentando a empatia e contribuindo para a formação da identidade, pois a criança começa a entender melhor o outro e a si mesma em um grupo.

Em seguida, perguntamos às participantes quais atividades e/ou recursos lúdicos as crianças mais gostavam e despertavam os interesses delas. Obtivemos as seguintes respostas no quadro abaixo:

Quadro 5 – Brincadeiras favoritas: o que encanta as crianças?

PARTICIPANTES	RESPOSTAS
Professora 1	As atividades que elas mais gostam são as brincadeiras livres.
Professora 2	Contação de histórias, dança, músicas, pinturas, brincar com areia, jogos de construção e jogos de memória, entre outras atividades.
Professora 3	Jogos e brincadeiras, músicas movimentadas, atividades com comandos.
Docente 4	As crianças gostam de brincar com os brinquedos de encaixe, com massinha de modelar, brincadeiras de roda, danças e músicas gesticuladas, pular corda, bola e outros.
Docente 5	Jogos de encaixe, jogos de movimento, brincadeiras musicais, contação de histórias, atividades sensoriais, atividades artísticas.
Docente 6	Brincadeiras de roda, danças e músicas gesticuladas, jogar bola, pular corda. Os recursos são massinha de modelar, brinquedos de encaixe, bola e outros.

Fonte: Dados da Pesquisa (2025)

Conforme o **Quadro 5**, segundo os relatos das docentes, as respostas revelam que as brincadeiras livres ocupam lugar de destaque, permitindo que os

pequenos explorem o ambiente com autonomia e criatividade. Além disso, há uma forte preferência por atividades como contação de histórias, danças, músicas gesticuladas, brincadeiras de roda, jogos de encaixe, uso de massinha de modelar, pinturas e jogos de movimento. Esses recursos lúdicos não possuem a função de entretenimento, como também contribuem para o desenvolvimento motor, cognitivo e social das crianças, evidenciando a importância do lúdico como ferramenta pedagógica no cotidiano escolar.

Em relação ao uso do lúdico e utilizá-lo conforme o interesse das crianças, Dallabona; Mendes (2004, p. 112), destacam que “é buscando novas maneiras de ensinar por meio do lúdico que conseguiremos uma educação de qualidade e que realmente consiga ir ao encontro dos interesses e necessidades da criança”. Ao buscar novas maneiras de ensinar por meio de brincadeiras, jogos e atividades criativas, o educador torna o processo de desenvolvimento das crianças na Educação Infantil mais interessante e relevante para elas. Isso possibilita que a educação se vincule genuinamente ao que ela aprecia, necessita e vivencia, fomentando um ensino mais eficiente, cativante e que esteja em sintonia com seu desenvolvimento integral.

Assim, ao engajar as crianças em atividades divertidas e significativas, o lúdico contribui para a construção de conhecimentos, incentiva a criatividade, reforça laços afetivos e fomenta a autonomia. Ademais, possibilita que a criança se desenvolva de maneira natural, respeitando seu ritmo e suas demandas.

5.2.4 Categoria 4 – Desafios e condições estruturais

Nessa categoria, foi compilado dados a respeito dos principais desafios que os professores encontram ao implementar atividades lúdicas, além dos recursos e espaços disponíveis na escola para esse propósito. Com base nas respostas, foi possível examinar as condições estruturais que impedem a implementação de práticas lúdicas eficazes, destacando a necessidade de investimentos e planejamento para que o brincar se torne uma ferramenta pedagógica valorizada e acessível no dia a dia escolar.

Com o objetivo de saber mais sobre os impedimentos do uso do lúdico, questionamos às docentes participantes da pesquisa sobre quais são os principais obstáculos que as mesmas encontram para realização de atividades lúdicas com sua

turma. Com isso, obtivemos as seguintes respostas:

Quadro 6 – Dificuldades enfrentadas para aplicar o lúdico em sala

PARTICIPANTES	RESPOSTAS
Professora 1	A falta de materiais adequados para trabalhar a ludicidade. Ex: brinquedos.
Professora 2	Até o presente momento não encontrei nenhum obstáculo para a realização das atividades que são realizadas em sala de aula.
Professora 3	Falta de material pedagógico, tempo insuficiente para a confecção de materiais lúdicos.
Docente 4	Falta de recursos pedagógico e o espaço.
Docente 5	O espaço da sala de aula e a falta de recursos.
Docente 6	Falta de recursos pedagógicos e o espaço não é suficiente.

Fonte: Dados da Pesquisa (2025)

De acordo com **Quadro 6**, a maioria das educadoras da pesquisa apontam a escassez de materiais pedagógicos adequados, como brinquedos, jogos, livros infantis, aparelhos de som, sendo um dos principais entraves. Além disso, a limitação de espaço físico e o tempo reduzido para preparar atividades também são mencionados como fatores que dificultam o uso do lúdico de forma mais efetiva. Apesar disso, a Professora 2, afirma não enfrentar obstáculos no momento, o que evidencia que as condições variam conforme a realidade de cada turma e instituição, e ainda, a percepção de cada professor sobre o meio em que atua. Esses relatos reforçam a necessidade de investimentos em infraestrutura e recursos para que o brincar possa ser plenamente explorado como ferramenta educativa. Acerca dessa temática, Vieira; Moreira; Lima; (2023, p. 257), apontam que:

A falta de recursos, incluindo materiais pedagógicos e brinquedos adequados. A disponibilidade de recursos apropriados é importante para enriquecer as experiências de brincadeira das crianças e torná-las mais educativas e estimulantes.

Dialogando com as docentes da pesquisa, as autoras destacam que quando a escola disponibiliza recursos adequados, as atividades lúdicas tornam-se mais enriquecedoras, cativantes e eficientes. Esses recursos ajudam a despertar o interesse das crianças, promovem o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e sociais e criam um ambiente mais adequado para que elas aprendam de maneira agradável e significativa.

Por fim, questionamos as educadoras participantes acerca da infraestrutura

da escola na qual elas atuam e se as instituições de ensino oferecem recursos suficientes para a realização de atividades lúdicas eficazes. Assim, damos continuidade na pesquisa com as respostas no quadro a seguir:

Quadro 7 – Infraestrutura escolar e suporte ao lúdico

PARTICIPANTES	RESPOSTAS
Professora 1	Nem sempre a escola oferece recursos suficientes para a realização de certas atividades.
Professora 2	Sim.
Professora 3	Nem sempre, pois a demanda é grande e na maioria das vezes não tem como suprir essa necessidade.
Docente 4	Não, a escola não tem recursos suficiente adequado para desenvolver atividades lúdicas eficazes.
Docente 5	Não.
Docente 6	Não, a escola não tem recursos suficientes adequados para desenvolver atividades lúdicas eficazes.

Fonte: Dados da Pesquisa (2025)

Com base o **Quadro 7**, majoritariamente das docentes apontam que os recursos disponíveis são insuficientes para atender às necessidades da turma, especialmente quando se trata de materiais pedagógicos e espaços adequados. Essa limitação compromete a qualidade e a frequência das práticas lúdicas, dificultando a criação de experiências significativas para as crianças. Assim como no **Quadro 6**, apenas a Professora 2 possui uma resposta diferente das demais participante da mesma escola em que atua, na qual a docente afirma contar com os recursos necessários, o que evidencia que a visão de cada pessoa pode variar bastante acerca dos mesmos ambientes.

Com base nessa temática, Teixeira (2025, p. 612), expressa que:

A infraestrutura e os recursos materiais disponíveis nos espaços educativos desempenham papel essencial na construção de experiências significativas, especialmente quando se trata do brincar e das atividades lúdicas, que são centrais nessa fase da vida.

A autora destaca que ambientes educacionais adequadamente organizados e que disponibilizam recursos apropriados estimulam a curiosidade, a imaginação, a interação entre os pares e a construção de conhecimentos de maneira prazerosa. Em contrapartida, a ausência desses recursos pode restringir a atuação dos docentes, limitar as oportunidades de aprendizado e prejudicar o direito da criança

de brincar, considerado fundamental para seu desenvolvimento.

Ao analisar os dados coletados, fica evidente, de maneira geral, a relevância dos recursos pedagógicos lúdicos no aspecto do desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil, principalmente na visão das educadoras que estiveram envolvidas na investigação, enfatizando que eles são parceiros no processo de desenvolvimento infantil nos aspectos sociais, emocionais, motores e cognitivos das crianças.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento deste estudo permitiu expandir a compreensão sobre o papel dos recursos pedagógicos lúdicos no desenvolvimento integral das crianças na etapa da Educação Infantil. Esses recursos, que englobam materiais como jogos, brinquedos, livros interativos e atividades criativas, estão inseridos no mundo infantil e promovem um aprendizado relevante, prazeroso e contextualizado. Além de incentivarem o envolvimento das crianças, eles funcionam como instrumentos fundamentais para o desenvolvimento completo, impulsionando áreas cognitivas, motoras, emocionais e sociais, reforçando a importância do lúdico como uma estratégia pedagógica eficiente no dia a dia escolar.

Os objetivos estabelecidos foram atingidos ao demonstrar a importância dos recursos lúdicos no desenvolvimento infantil na Educação Infantil. Esses recursos afetam tanto o ambiente escolar quanto os indivíduos presente nesse meio, desempenhando um papel importante no desenvolvimento físico, emocional, cognitivo e intelectual das crianças. As professoras participantes consideram o lúdico uma metodologia eficiente para tornar o cotidiano mais significativo, agradável e de qualidade. Ainda, o lúdico contribui para o desenvolvimento integral, incentivando a socialização, a comunicação e a expressão. Ao serem utilizados na prática, os recursos lúdicos tornam mais fácil entender os conteúdos, promovendo progressos na linguagem, no raciocínio, na memória e na interação entre os aspectos físicos, mentais e sociais.

Através da pesquisa, constatou-se que o uso de jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos lúdicos é fundamental na prática docente, pois auxilia na construção do conhecimento das crianças. Ademais, o professor tem um papel fundamental na execução e condução dessas atividades, que são estratégias pedagógicas constantes na Educação Infantil. Quando implementadas no contexto escolar com propósitos claros, essas atividades trazem benefícios consideráveis para o crescimento infantil, incentivando de maneira integrada e agradável os aspectos motores, cognitivos, sociais e emocionais.

As professoras enfatizaram a relevância dos recursos pedagógicos lúdicos na Educação Infantil, ressaltando seu papel essencial no desenvolvimento cognitivo, pessoal, social e cultural das crianças. Esses recursos ajudam diretamente na socialização, comunicação e expressão, tornando a experiência escolar mais

significativa e agradável. Ao incorporar o lúdico à prática pedagógica, o professor enriquece o crescimento integral da criança, atendendo às suas necessidades e incentivando suas diversas formas de expressão.

Notamos que as participantes concordaram de forma unânime ao afirmar que os recursos pedagógicos lúdicos contribuíram para o desenvolvimento infantil. Ressaltaram avanços consideráveis na linguagem, no raciocínio, na memória e na conexão entre os elementos físicos, mentais e sociais das crianças. Além disso, esses recursos têm um papel importante na interação com o meio e o mundo ao seu redor, destacando a importância dos jogos e brincadeiras como estratégias pedagógicas que promovem o desenvolvimento integral na Educação Infantil.

Um aspecto que merece ser destacado é que durante o período de observação das salas de aula da pesquisa de campo, as professoras utilizaram os jogos e brincadeiras em sua abordagem pedagógica, elas estão constantemente procurando novas metodologias de ensino para modernizar suas aulas, estando sempre presentes na sala de aula, utilizado pelo docente como recurso de apoio e motivação. Isso mostra que existe um interesse em inovar as metodologias de ensino, abandonando os métodos tradicionais.

Por fim, ao finalizar este estudo, admitimos que as considerações aqui expostas não esgotam as possibilidades de pesquisa sobre o tema, pois ainda há muito a ser investigado. Acreditamos que essa conversa pode ser útil para estudantes, pesquisadores, educadores e todos que se interessam por práticas lúdicas na Educação Infantil.

Com esta pesquisa, esperamos que futuros pedagogos e profissionais da educação entendam que os recursos pedagógicos lúdicos, como jogos e brincadeiras, são essenciais para o desenvolvimento integral das crianças, quando usados adequadamente. Esses recursos promovem de maneira significativa e prazerosa o desenvolvimento físico, cognitivo, emocional e social. Esperamos também que os docentes e as instituições de ensino busquem cada vez mais fazer uso desses recursos, e disponibilizem um ambiente mais prazeroso e infraestrutura adequada para se fazer presente a utilização desses recursos.

REFERÊNCIAS

- ARRUDA, Kleiton Marcelo Ferreira de; SILVA, Eduardo Adrião Araujo. **Desenvolvimento motor na educação infantil através da ludicidade**. CONNECTION LINE - REVISTA ELETRÔNICA DO UNIVAG, [S. l.], n. 4, 2014. DOI: 10.18312/connectionline.v0i4.131. Disponível em: <https://periodicos.univag.com.br/index.php/CONNECTIONLINE/article/view/131>. Acesso em: 2 out. 2025.
- BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.
- BOMTEMPO, Edda. A brincadeira de faz de conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. In: KISHIMOTO, Tizuko Morshida. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2017. cap. 3, p. 67-84.
- BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as **Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 23 dez. 1996. p. 33–41.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.
- BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. Resolução CNE/CEB nº 5, de 17 de dezembro de 2009. Institui as **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, Distrito Federal. Seção 1, p. 18-20, 18 dez. 2009.
- BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- BROWN, Andrew.; DOWLING, Peter. **Fazendo pesquisa / pesquisa de leitura: um modo de interrogação de pesquisa de pesquisa / leitura para o ensino**. Londres: Routledge Falmer, 2001.
- CARVALHO, Elaine Pereira da Silva. **Contribuições da ludicidade para o desenvolvimento cognitivo de crianças na educação infantil**. 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/20556>. Acesso: 02 de out. de 2025.
- CONCEIÇÃO, Ana Paula Silva da; MACEDO, Roberto Sidnei. **Prática, biografia e construções teóricas em educação infantil: um currículo brincante**. Revista FAEEBA, v. 27, n. 51, p. 121-132, 2018. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/pdf/faeeba/v27n51/0104-7043-faeeba-27-51-121.pdf>. Acesso em: 02 de out. de 2025.
- DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**. Revista de Divulgação Técnico Científica do Icpq, [s. l.], v. 1, n. 4, p. 107-112, jan./mar. 2004. Disponível em: <https://conteudopedagogico.files.wordpress.com/2011/02/o-lidico-na-educacaoinfantil>. Acesso em: 02 de out. de 2025.
- DE AQUINO, Aparecida Sampaio; COUTINHO, Diógenes José Gusmão. **Brincadeira e aprendizagem: uma reflexão acerca do brincar na educação**

infantil. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, v. 9, n. 7, p. 1614-1624, 2023. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/download/10771/4530/17312>. Acesso em: 01 de out. de 2025.

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

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GODOY, Arilda Schmidt. **Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades**. *Revista de administração de empresas*, v. 35, p. 57-63, 1995. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rae/a/wf9CgwXVjpLFVgpwNkCgnnC/?lang=pt>. Acesso em: 02 de out. de 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. SEMINÁRIO NACIONAL: currículo em movimento—Perspectivas Atuais, v. 1, p. 1-20, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2017.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, imagem e representação**. Tradução de A. Cabral e C. M. Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação infantil: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2013.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **Ludicidade e Educação**. IESDE BRASIL S.A, 2022.

SANTANNA, Alexandre.; NASCIMENTO, Paulo Roberto. **A história do lúdico na educação**. *Revista Eletrônica de Educação Matemática*, v. 6, n. 2, p. 19-36, 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/revemat/article/view/1981-1322.2011v6n2p19/21784>. Acesso em: 27 de set. de 2025.

SERRANO, Paula; LUQUE, Cira De. **A criança e a motricidade fina**. Lisboa: Papeletras, 2015. Disponível em: <https://edipsico.pt/files/Crianca-Motricidade-Fina.pdf>. Acesso em: 04 de out. de 2025.

TEIXEIRA, Carlos E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

TEIXEIRA, Halline Alves dos Santos. **Infraestrutura e recursos materiais nos espaços lúdicos da educação infantil: um estudo comparativo entre a realidade municipal e as diretrizes da legislação brasileira**. *Revista Mais Educação*, Pará, v. 8, n. 3, p. 610–622, abr. 2025. Editora Centro Educacional Sem Fronteiras. Disponível em: <https://www.revistamaiseducacao.com/artigosv8-n3-abril-2025/54>. Acesso em: 04 de out. de 2025.

VIEIRA, Gabriele Aparecida Barbosa; MOREIRA, Cristina Alves; LIMA, Brenda Caroline Rezende. **Educação infantil**. *Revista Eletrônica Interdisciplinar*, v. 15, n. 3, 2023. Disponível em: <http://revista.sear.com.br/rei/article/view/515>. Acesso em: 04 de out. de 2025.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação social da mente: o desenvolvimento**

dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

WILLRICH, Aline; AZEVEDO, Camila Cavalcante Fatturi de; FERNANDES, Juliana Oppitz. **Desenvolvimento motor na infância**: influência dos fatores de risco e programas de intervenção. Rev Bras Fisioter. 2006;10(2):185-91. Disponível em: <https://livrozilla.com/doc/1347543/desenvolvimento-motor-na-inf%C3%A2ncia-influ%C3%A2ncia-dos-fatores>. Acesso em: 04 de out. de 2025.



APÊNDICE A: Questionário perfil profissional

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ - UESPI
CAMPUS PROF. BARROS ARAÚJO - PICOS**



CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA - BLOCO VIII

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

ORIENTADOR (A): PROF.^a ME. THAIZI HELENA BARBOSA E SILVA LUZ

THAYSSA ARAÚJO SILVA

QUESTIONÁRIO

**LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: IMPACTOS DO USO DE RECURSOS
PEDAGÓGICOS NO DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DAS CRIANÇAS**

PICOS - PI

2025

Prezados(as),

Apresento, o tema “Ludicidade na Educação Infantil: Impactos do Uso de Recursos Pedagógicos no Desenvolvimento Integral das Crianças”. A ludicidade é essencial na educação infantil, pois promove a aprendizagem de maneira prazerosa e significativa. O uso de recursos pedagógicos lúdicos, como jogos, brincadeiras, histórias e músicas, estimula o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e motor das crianças. Além de favorecer a criatividade e a autonomia, esses recursos contribuem para a construção de valores, a socialização e a resolução de conflitos. Assim, a prática pedagógica pautada na ludicidade transforma o ambiente escolar em um espaço acolhedor, motivador e propício ao desenvolvimento integral da criança.

Com este trabalho, busco reforçar a importância de práticas lúdicas intencionais e planejadas, que respeitem as necessidades e potencialidades de cada criança, promovendo uma educação mais humanizada e eficaz.

Atenciosamente,

[Thayssa Araújo Silva]

QUESTIONÁRIO 1: INFORMAÇÕES DO PARTICIPANTE

1. Sexo:

- ☐ Feminino
- ☐ Masculino
- ☐ Prefiro não informar

2. Idade:

- ☐ Menos de 25 anos
- ☐ 25 a 35 anos
- ☐ 36 a 45 anos
- ☐ Mais de 45 anos

3. Formação:

- ☐ Magistério
- ☐ Licenciatura em Pedagogia
- ☐ Pós-graduação em Educação Infantil

☐ Outra (especificar): _____

4. Tempo de atuação na Educação Infantil:

☐ Menos de 1 ano

☐ 1 a 5 anos

☐ 6 a 10 anos

☐ Mais de 10 anos

5. Já participou de formação específica sobre atividades lúdicas?

☐ Sim, recentemente

☐ Sim, há mais de um ano

☐ Não

☐ Tenho interesse

APÊNDICE B: Questionário sobre a pesquisa

QUESTIONÁRIO 2: O USO E IMPACTO DOS RECURSOS LÚDICOS

1. Com que frequência você utiliza recursos lúdicos (jogos, brinquedos, brincadeiras, contação de histórias, entre outros) em suas práticas pedagógicas?

- ☐ Diariamente
- ☐ Algumas vezes por semana
- ☐ Raramente
- ☐ Nunca

2. Quais aspectos do desenvolvimento infantil você acredita que mais se beneficiam com o uso de recursos lúdicos? (Pode marcar mais de uma opção)

- ☐ Desenvolvimento emocional (autonomia, autoestima)
- ☐ Desenvolvimento social (cooperação, interação)
- ☐ Desenvolvimento motor (coordenação motora fina e ampla)
- ☐ Desenvolvimento cognitivo (atenção, memória, raciocínio)

3. Considera importante utilizar recursos lúdicos na Educação Infantil? Porque?

4. De que forma as atividades lúdicas influenciam na interação entre as crianças em sua turma?

5. Quais são os principais obstáculos que você encontra para realizar atividades lúdicas com sua turma?

6. A infraestrutura da escola onde você atua oferece recursos suficientes para a realização de atividades lúdicas eficazes?

7. Quais tipos de atividades lúdicas você utiliza para estimular o desenvolvimento motor das crianças?

8. Quais atividades e/ou recursos lúdicos as crianças mais gostam?

ANEXO A: Termo de Consentimento Livre e Esclarecido



GOVERNO DO ESTADO DO PIAUÍ
UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ – UESPI
CAMPUS UNIVERSITÁRIO PROFESSOR BARROS ARAÚJO
PICOS - PIAUÍ



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Título do projeto: Ludicidade na Educação Infantil: Impactos do uso de recursos pedagógicos no desenvolvimento integral das crianças.

Pesquisador responsável: Prof.^a Me. Thaizi Helena Barbosa e Silva Luz

Instituição/Departamento: Universidade Estadual do Piauí/Centro de Ciências da Educação, Comunicação e Arte/CCECA

Telefone para contato: (89) 99926-5022 / (89) 99449-9068

Prezado(a) professor(a),

Você está sendo convidado(a) a participar de uma pesquisa. Sua adesão é de caráter voluntário o que lhe concede a liberdade de aceitar ou não. Para melhor orientar sua tomada de decisão apresento a seguir algumas informações sobre a proposta de investigação.

Mas, se os elementos contidos neste termo não forem suficientes para lhe esclarecer e lhe fazer sentir-se seguro(a) para decidir, deverá solicitar da referida pesquisadora as informações que julgar necessárias. Contudo, se ao longo da pesquisa ainda pairar dúvidas, poderá o(a) colaborador(a), em qualquer momento, solicitar os esclarecimentos que julgar necessário. Em caso de aceite, ressalto a importância de sua assinatura no final deste documento, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável.

A pesquisa de que trata este convite intitula-se Ludicidade na Educação Infantil: Impactos do uso de recursos pedagógicos no desenvolvimento integral das crianças; e tem como objetivo geral investigar como o uso de recursos pedagógicos lúdicos na Educação Infantil influenciam no desenvolvimento integral das crianças, abrangendo aspectos sociais, cognitivos, emocionais e motor.

Como instrumentos de coleta, far-se-á uso de um **Questionário misto (perguntas objetivas e subjetivas)**, **Observação Simples**, além de um **Projeto de Intervenção (que será realizado nas turmas do maternal, pré 1 e pré 2, das respectivas pré-escolas da pesquisa de campo)**. Assim, sua participação na pesquisa se dará através do fornecimento de respostas registradas no mesmo, sobre a questão em estudo.

Vale salientar que todas as informações prestadas pelos sujeitos participantes da pesquisa, terão garantia de sigilo no âmbito dessa investigação. A menos que requerido por lei ou por sua solicitação, somente o pesquisador e o Comitê de Ética independente terão acesso a suas informações.

Fica assegurado ainda, que sua participação não implicará em custos ou despesas financeiras, assim como seu consentimento poderá ser retirado em qualquer momento da pesquisa.

CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO SUJEITO

Eu,

_____, RG _____,
CPF _____, professor(a) de escola de
Educação Infantil da rede _____ (pública e/ou privada) de Ipiranga do
Piauí, abaixo assinado, concordo em participar do estudo - Ludicidade na Educação
Infantil: Impactos do uso de recursos pedagógicos no desenvolvimento integral das
crianças.

Fui suficientemente informada(o) pela pesquisadora Prof.^a Me. Thaizi Helena
Barbosa e Silva Luz acerca da minha participação no processo e por isso decidi em
participar desse estudo.

Estou ciente dos propósitos do estudo, dos procedimentos a serem adotados,
das garantias de confidencialidade e de esclarecimentos permanentes, bem como
que a minha participação é isenta de qualquer ônus financeiro e ainda, que poderei
retirar meu consentimento a qualquer momento, antes ou durante o processo, sem
penalidades ou prejuízo.

Ciente e de acordo com o que foi anteriormente exposto, eu
_____, estou de
acordo em participar desta pesquisa, assinando este consentimento em duas vias,
ficando com a posse de uma delas.

Ipiranga do Piauí, _____ de _____ de 2025

Assinatura do(a) professor(a) participante

Pesquisador responsável

ANEXO B: Declaração de Instituição e Infraestrutura



PREFEITURA MUNICIPAL DE IPIRANGA DO PIAUÍ
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

CNPJ: 06.083.921/0001-41

Rua Vicente Cortez 298 Bairro Centro, CEP: 64.540-000

Ipiranga do piauí – Pi / Fone: _____

E-mail: _____



DECLARAÇÃO DE INSTITUIÇÃO E INFRAESTRUTURA

Declaramos para os devidos fins, que autorizamos a pesquisadora THAYSSA ARAÚJO SILVA, a desenvolver seu projeto de pesquisa intitulado Ludicidade na Educação Infantil: Impactos do uso de recursos pedagógicos no desenvolvimento integral das crianças, coordenado pela própria pesquisadora, cujo objetivo é investigar como o uso de recursos pedagógicos lúdicos na Educação Infantil influenciam no desenvolvimento integral das crianças, abrangendo aspectos sociais, cognitivos, emocionais e motor.

O referido projeto será desenvolvido nas escolas abaixo relacionadas:

Escola	Localização
Pré-Escola Mãe Celé	Rua Pedro Aurélio Neto, 215, Cidade Nova. Ipiranga do Piauí - PI.
Pré-Escola Maricas Lopes	Rua Firmino da Silva Viera, 76, Centro. Ipiranga do Piauí - PI.

Estamos cientes da nossa corresponsabilidade como instituição participante do projeto de pesquisa e do nosso compromisso no resguardo da segurança e bem estar dos participantes da pesquisa nelas recrutados, dispondo de infraestrutura necessária para a garantia de segurança e bem-estar.

Declaramos outrossim, que a autorização da pesquisa nas instituições supracitadas está condicionada ao cumprimento da pesquisadora aos requisitos da Resolução 466/12 e suas complementares, comprometendo-se a utilizar os dados coletados, exclusivamente para os fins da pesquisa.

Ipiranga do Piauí , _____ de _____ de 2025

Assinatura e carimbo do secretário ou responsável