



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



PAULA KÉCIA FONTES ALENCAR

**A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

PICOS - PIAUÍ

2025

PAULA KÉCIA FONTES ALENCAR

**A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Artigo apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena 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 - PIAUÍ

2025

PAULA KÉCIA FONTES ALENCAR

**A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Artigo apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena 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 26/11/2025

BANCA EXAMINADORA

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

Prof.^a Dra. Maria Carmem Bezerra Lima
Universidade Estadual do Piauí – UESPI
Examinadora

Prof.^a Dra. Kely-Annee de Oliveira Nascimento
Universidade Estadual do Piauí – UESPI
Examinadora

PICOS - PIAUÍ

2025

Dedico este trabalho aos meus pais e ao meu irmão, que foram meu porto seguro em todos os momentos. Pelo carinho, pelas palavras de força e por sempre me apoiarem, reforçando a cada dia que eu era capaz. Eles que são a minha base e a razão pela conclusão de mais essa etapa.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por me conceder força, sabedoria e saúde para superar os desafios e permanecer firme em cada etapa desta caminhada. Aos meus pais e ao meu irmão, pelo amor, apoio incondicional, incentivo e confiança, que foram essenciais para que eu chegasse até aqui.

Agradeço também a todos os professores que estiveram presentes nesta jornada acadêmica, por cada ensinamento compartilhado e pelas contribuições à minha formação.

As colegas de turma, aquelas, que contribuíram e serviram de apoio durante esta trajetória.

E por fim, agradeço à minha orientadora Thaizi Helena pelo acompanhamento e orientação durante o desenvolvimento deste trabalho.

A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Paula Kécia Fontes Alencar¹

Thaizi Helena Barbosa e Silva Luz²

RESUMO

Este artigo discute a importância da ludicidade como estratégia pedagógica na Educação Infantil, ressaltando que o brincar não se limita apenas ao entretenimento, mas, que contribui também para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor das crianças. A pesquisa, de natureza qualitativa, foi realizada com duas professoras do Pré I e Pré II de escolas públicas de Picos-PI, por meio de questionários com questões abertas. Para fundamentar o desenvolvimento deste estudo, foram utilizados teóricos como Kishimoto (2010); Piaget (1978); Santin (1994); Minayo (2012); Vygotsky (1998), dentre outros. A análise do material coletado evidenciou que as atividades lúdicas são utilizadas de forma planejada e constante, favorecendo a socialização, o interesse pelo aprendizado, o enriquecimento do vocabulário, a consciência fonológica e o processo de leitura e escrita. As docentes também apontaram desafios, como a falta de materiais adequados, exigindo criatividade na prática pedagógica. E por fim, evidencia-se que o lúdico é fundamental para tornar a aprendizagem mais prazerosa, significativa e motivadora, devendo ser valorizado e intencionalmente incorporado ao trabalho docente na Educação Infantil.

Palavras-chave: ludicidade; aprendizagem; Educação Infantil; jogos; brincadeiras.

ABSTRACT

This article discusses the importance of playfulness as a pedagogical strategy in Early Childhood Education, highlighting that play is not limited to entertainment, but also contributes to the cognitive, social, emotional, and motor development of children. The qualitative research was conducted with two teachers from Pre-K I and Pre-K II classes in public schools in Picos-PI, using questionnaires with open-ended questions. Theoretical frameworks such as Kishimoto (2010); Piaget (1978); Santin (1994); Minayo (2012); Vygotsky (1998), among others, were used to support the development of this study. The analysis of the collected material showed that playful activities are used in a planned and consistent manner, favoring socialization, interest in learning, vocabulary enrichment, phonological awareness, and the reading and writing process. The teachers also pointed out challenges, such as the lack of adequate materials, requiring creativity in pedagogical practice. Finally, it is evident that play is fundamental to making learning more enjoyable, meaningful, and motivating, and should be valued and intentionally incorporated into teaching in early childhood education.

¹Graduanda do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Estadual do Piauí, Campus Prof. Barros Araújo/Picos. E-mail: paulakeciafa@aluno.uespi.br

²Orientadora - Docente do Curso de Licenciatura Plena em pedagogia da Universidade Estadual do Piauí, Campus Prof. Barros Araújo/Picos. E-mail: thaizihelena@pcs.uespi.br

Keywords: playfulness;learning; early childhood education; games; play activities

1 INTRODUÇÃO

A ludicidade na Educação Infantil é uma ferramenta poderosa que torna o processo de aprendizagem mais acessível e envolvente para as crianças, principalmente através de atividades como jogos, brincadeiras e histórias. São essas propostas que estimulam o interesse e a curiosidade dos pequenos pelo universo das letras e palavras desde os primeiros anos na escola, incentivando assim, o aprendizado de maneira natural e prazerosa. Pois, é por meio dessas práticas, que as crianças exploram conceitos fundamentais da leitura e escrita de forma dinâmica, favorecendo a fixação dos conteúdos de um modo mais leve e espontâneo.

No entanto, para que essas interações aconteçam de maneira efetiva, é fundamental compreender o verdadeiro significado de um trabalho lúdico. Conforme destaca Santin (1994, p. 89), “a ludicidade não pode ser entendida como uma coisa à toa, algo feito de qualquer jeito, sem nenhuma regra”. Esse entendimento deve levar os educadores a refletirem e revisarem suas práticas de ensino, visando uma abordagem que valorize a ludicidade como intencionalidade pedagógica.

Dessa forma, o interesse por essa temática surgiu a partir da participação no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), desenvolvido pela Universidade Estadual do Piauí (UESPI), entre 2022 e 2024. Durante esse período, atuei por dois anos na Educação Infantil, na turma do Pré II, da Escola Municipal Tia Lurdes, localizada na cidade de Picos, Piauí. Essa experiência possibilitou acompanhar de forma próxima o trabalho com práticas recreativas e perceber o quanto tais estratégias despertavam a curiosidade e a motivação das crianças.

Sempre que a professora recorria a jogos ou brincadeiras para abordar determinados conteúdos, as crianças demonstravam maior atenção, engajamento e interesse. A partir dessa vivência, consolidou-se minha vontade de aprofundar o estudo sobre o uso dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem da Educação Infantil.

Levando em conta os aspectos mencionados, este trabalho tem como foco o seguinte problema de pesquisa: Qual o papel da ludicidade como ferramenta de ensino e aprendizagem na Educação Infantil? Partindo da hipótese de que sua utilização facilita o desenvolvimento das

habilidades de leitura e escrita, e promove o desenvolvimento integral da criança, tornando o aprendizado mais satisfatório e motivador.

Tendo como objetivo geral, analisar o papel do lúdico como ferramenta pedagógica no processo de aprendizagem das crianças na Educação Infantil, e especificamente, busca investigar as principais atividades lúdicas utilizadas nesse contexto, e compreender como elas favorecem a aquisição da linguagem e da escrita, identificar os desafios enfrentados pelos educadores na implementação de metodologias lúdicas em sala de aula e analisar de que forma essas atividades influenciam o engajamento e o desempenho das crianças durante o aprendizado.

Para fundamentar este estudo, optou-se por recorrer a teóricos que investigam os jogos e brincadeiras, suas relações com o desenvolvimento infantil e seu uso como ferramenta pedagógica, além daqueles que abordam o referencial metodológico adotado nesta pesquisa, como Kishimoto (2010); Piaget (1978); Santin (1994); Minayo (2012); Vygotsky (1998), entre outros. Assim, pretende-se demonstrar que atividades lúdicas, quando estrategicamente planejadas, não apenas favorecem o desenvolvimento global das crianças, mas também tornam o aprendizado uma vivência prazerosa, engajadora e com significado real.

Esta pesquisa caracteriza-se como um estudo de abordagem qualitativa, voltado para a investigação das percepções de uma professora do Pré I da Escola Tia Lurdes, e de uma professora do Pré II da Unidade Escolar Maria Gil de Medeiros, ambas situadas na cidade de Picos-PI. A escolha dessas docentes e instituições justifica-se por proporcionarem um cenário adequado para observar e analisar o impacto das práticas lúdicas no processo de aprendizagem na Educação Infantil. A coleta de dados foi realizada por meio da aplicação de questionários às professoras, e os resultados obtidos foram analisados qualitativamente, buscando compreender como as práticas lúdicas são desenvolvidas e quais efeitos produzem no processo de aprendizagem das crianças.

Por fim, este trabalho está estruturado em 5 seções, divididas em diferentes subseções. Na seção 1, encontra-se a introdução, que apresenta de forma geral o tema, o problema de pesquisa, bem como os objetivos e a justificativa do estudo. Na seção 2, realiza-se a revisão de literatura, que reúne uma discussão teórica fundamentada em diversos autores. A seção 3 refere-se à Metodologia, na qual são descritos os procedimentos e a abordagem adotada para o desenvolvimento da pesquisa. Na seção 4, são apresentados a análise e discussão dos dados da pesquisa. E em seguida, a última seção traz as considerações finais em relação ao trabalho.

2 O LÚDICO

A palavra “Lúdico” vem do latim *Ludus*, e se refere a algo relacionado ao jogo, à brincadeira ou à diversão. De acordo com Santin (2009), atividades lúdicas envolvem experiências que despertam interesse e motivação, promovendo aprendizagem de forma prazerosa e significativa. Assim, quando uma atividade é lúdica, ela não apenas entretém, mas possibilita que a criança explore, experimente, crie e construa conhecimento de maneira significativa, onde o brincar deixa de ser visto como passatempo e passa a ser reconhecido como uma ferramenta pedagógica essencial na Educação Infantil.

A história do lúdico remonta às civilizações antigas, onde atividades recreativas, já faziam parte da vida cotidiana e cultural. Ao longo do tempo, o conceito de lúdico evoluiu, tornando-se uma área importante para o desenvolvimento humano e, posteriormente, um foco de estudo em diferentes disciplinas, como educação, psicologia e sociologia.

A ludicidade como abordagem pedagógica ganhou espaço nas políticas públicas educacionais e nas práticas de ensino em diversos países. No Brasil, principalmente nas últimas décadas, o lúdico é reconhecido como um dos pilares da Educação Infantil, sendo incentivado como prática para facilitar o desenvolvimento. Em que, segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RECNEI), deve ser garantido “O direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil.” (BRASIL,1998). Nesse sentido, a brincadeira é vista como um instrumento fundamental para a aprendizagem.

Assim, a ludicidade refere-se ao uso de atividades divertidas e recreativas, que despertam o prazer e envolve a criança de forma natural, como os jogos, músicas, brincadeiras e histórias. Sendo ela uma ferramenta essencial para o aprendizado, pois, ao brincar a criança explora, experimenta e comprehende o mundo ao seu redor, desenvolvendo assim habilidades cognitivas, sociais e emocionais.

Sob essa perspectiva, o lúdico surge como um elemento-chave para favorecer a aprendizagem, pois facilita a introdução e a fixação de conceitos de leitura e escrita, através das atividades divertidas que buscam proporcionar o conhecimento. E é com essas brincadeiras que as crianças começam a entender a associação entre som e grafia, o que favorece a construção das habilidades iniciais da linguagem, onde, o professor tem um papel primordial nesse processo, devendo ele ser o protagonista e acreditar no potencial de cada aluno e buscar desenvolver habilidades que facilitem o aprender em todas as áreas de sua vida.

Portanto, o uso de práticas lúdicas na educação infantil está justamente no seu poder de tornar o processo de aprendizagem mais acessível e interessante. Logo, ao envolver essas atividades lúdicas a criança além de assimilar os conteúdos de forma leve e divertida, também desenvolve outras habilidades fundamentais, como a criatividade, o raciocínio lógico e a resolução de problemas, bem como as brincadeiras em grupo que também promovem a socialização, cooperação e o respeito.

2.1 A Importância do Lúdico na Aprendizagem

O lúdico desempenha um papel fundamental no processo de aprendizagem, especialmente na Educação Infantil. Brincar não é apenas uma forma de entretenimento, mas um meio essencial para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor da criança. Por meio de jogos e brincadeiras, os pequenos exploram o mundo ao seu redor, experimentam novas situações, resolvem problemas e constroem conhecimento de maneira significativa. Assim, complementa Friedmann (1996, p. 23):

Brincar é uma atividade essencial para o desenvolvimento infantil, pois, por meio do lúdico, a criança expressa emoções, exercita a imaginação, aprende regras e papéis sociais, além de construir significados sobre o mundo que a cerca. A brincadeira é, portanto, um espaço privilegiado de aprendizagem, onde o prazer e o conhecimento caminham juntos, favorecendo o crescimento integral.

Essas práticas interativas permitem que a criança aprenda de forma natural, favorecendo uma melhor aprendizagem ao associar o conhecimento com atividades que despertam o seu interesse. Nesse contexto, o brincar não é apenas uma atividade recreativa, é uma forma de interação com o mundo que possibilita a criança explorar, experimentar e compreender como as coisas funcionam por meio da ação e da descoberta. Além disso, quando brincadeiras e jogos são incorporados ao ambiente escolar, eles potencializam o processo de aprendizagem, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades tanto básicas quanto mais complexas.

No entanto, não se deve considerar que este trabalho deve ser feito de qualquer jeito, é necessário seguir as regras, para tornar o aprendizado da criança mais valioso, fazendo assim com que ela se sinta à vontade dentro da sala de aula. Visto que, nessa fase as crianças estão no seu processo inicial de construção do conhecimento sobre letras, sons, palavras e frases, e o brincar tem um papel fundamental nesse processo, pois é por meio dele que as crianças internalizam os conceitos e aprendem de forma espontânea e divertida, buscando criar um

ambiente onde a aprendizagem não é vista como uma tarefa difícil, mas sim como algo que desperta o interesse da criança.

Nesse mesmo sentido, Brougère (1998) destaca que o brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento da criança, pois, ao interagir ativamente com o ambiente, ela constrói conhecimentos, interpreta o mundo e amplia suas capacidades cognitivas. Esse entendimento mostra que o brincar não se limita ao aspecto recreativo, mas favorece a construção de sentidos e o desenvolvimento de habilidades importantes. Ao explorar situações e criar possibilidades, a criança amplia suas capacidades e comprehende melhor o mundo ao seu redor.

Assim, práticas lúdicas bem planejadas enriquecem o processo educativo e tornam a aprendizagem mais significativa. Atividades, como jogos pedagógicos, dramatizações, música, contação de histórias e brincadeiras livres, estimulam a criatividade, a imaginação e a autonomia das crianças. Além disso, favorecem a socialização, já que muitas dessas práticas envolvem a interação com colegas, promovendo o desenvolvimento de habilidades como cooperação, respeito e comunicação.

Kishimoto (2010) reforça a ideia de que o lúdico deve estar presente no ambiente escolar como estratégia pedagógica, pois possibilita um ensino mais dinâmico facilitando a aprendizagem do aluno. Desse modo, a ludicidade quando integrada de forma planejada e consciente, contribui para um ambiente escolar estimulante, no qual a criança se sente motivada a participar, experimentar e descobrir. Ao oferecer propostas diversificadas, o docente valoriza o protagonismo infantil e favorece o desenvolvimento de competências essenciais para a vida escolar e social. Assim, o lúdico transforma-se em um recurso pedagógico que fortalece o vínculo entre ensinar e aprender, contribuindo significativamente para uma formação mais humanizada e completa.

2.2 A prática pedagógica e o papel do educador

A prática pedagógica é um elemento essencial no processo de ensino-aprendizagem, pois envolve a aplicação de metodologias, estratégias e recursos que visam proporcionar um ensino significativo e eficaz. O educador, como mediador desse processo, desempenha um papel fundamental na construção do conhecimento dos alunos, sendo responsável por criar um ambiente favorável à aprendizagem, estimular a curiosidade e promover o desenvolvimento integral da criança.

Na Educação Infantil, a prática pedagógica deve ser pautada na ludicidade, no afeto e na interação, respeitando as individualidades e o ritmo de aprendizado de cada criança. Para isso, o professor precisa adotar metodologias ativas que incentivem a participação dos alunos, utilizando jogos, brincadeiras, contação de histórias e outras atividades que estimulem a criatividade e o pensamento crítico. Nesse sentido, Piaget (1989, p. 53) afirma que:

Os professores podem guiá-las proporcionando-lhes os materiais apropriados mas o essencial é que, para que uma criança entenda, deve construir ela mesma, deve reinventar. Cada vez que ensinamos algo a uma criança estamos impedindo que ela descubra por si mesma. Por outro lado, aquilo que permitimos que descubra por si mesma, permanecerá com ela.

Piaget afirma que os professores podem orientar o ensino das crianças com conteúdo adequado, mas é fundamental que a criança também seja capaz de fazer suas próprias descobertas, explorando os materiais disponibilizados na sala de aula. Ele acredita que, ao aprender dessa forma, a criança internaliza melhor o conhecimento e leva essa experiência para sua vida como um aprendizado significativo.

O papel do educador, portanto, vai além de ser apenas um mero transmissor de conteúdo. Devendo ele ser um mediador ativo que cria, organiza e adapta as atividades de modo que o brincar se torne um instrumento para a aprendizagem da leitura e escrita. Onde, a prática pedagógica deve ser planejada com base em uma compreensão profunda do desenvolvimento infantil e das necessidades de cada aluno.

A utilização de jogos e atividades lúdicas, conforme Freire (1996), deve ser vista como uma forma de proporcionar experiências que envolvam a criança de maneira crítica e criativa, permitindo-lhe refletir sobre seu processo de aprendizagem e fazer conexões entre o conteúdo trabalhado e sua vida cotidiana.

Pois, o professor ao adotar uma prática pedagógica baseada na ludicidade, deve ser flexível e criativo, sendo capaz de observar as necessidades de cada criança e criar atividades que estimulem a participação ativa. Deve também estar atento à diversidade de ritmos de aprendizagem, respeitando as individualidades e promovendo a inclusão de todas as crianças, incluindo aqueles com dificuldades de aprendizagem. A proposta é que o professor seja, assim, um facilitador da aprendizagem, criando situações que favoreçam a construção do conhecimento de forma significativa.

Portanto, a prática pedagógica que usa a ludicidade vai além dos jogos. Ela envolve entender o papel do professor como alguém que facilita experiências de aprendizado

importantes, respeitando o ritmo e as necessidades de cada criança, e garantindo que o aprendizado seja algo divertido e com significado.

3 METODOLOGIA

Este estudo tem como objetivo analisar a utilização das práticas lúdicas no processo de aprendizagem na Educação Infantil, com base nas percepções da professora do Pré I da Escola Tia Lurdes, e da professora do Pré II da Unidade Escolar Maria Gil de Medeiros, ambas localizadas em Picos- PI. Segue uma abordagem qualitativa, pois, segundo Minayo (2012), busca compreender a realidade a partir da perspectiva dos sujeitos, valorizando suas experiências e interpretações. Na coleta de dados, foram utilizados questionários que, conforme Gil (2019), permitem obter informações de maneira organizada e sistemática, possibilitando captar opiniões, percepções e práticas dos participantes.

Assim, esta seção apresenta, de forma detalhada, os procedimentos metodológicos adotados, abrangendo a seleção dos participantes, os instrumentos utilizados e as técnicas de análise empregadas.

3.1 Tipo de pesquisa

Os dados deste estudo foram obtidos exclusivamente por meio de questionários compostos por questões abertas, caracterizando a investigação como uma pesquisa qualitativa. Segundo Gil (2019), os questionários com questões abertas permitem que os participantes expressem suas percepções, experiências e significados de maneira mais livre e detalhada, o que favorece a profundidade da análise em estudos qualitativos.

De acordo com Marconi e Lakatos (2010), instrumentos abertos possibilitam ao pesquisador captar informações que vão além das respostas objetivas, revelando valores, opiniões e interpretações pessoais que enriquecem a compreensão do fenômeno estudado. Da mesma forma, Minayo (2016) destaca que a pesquisa qualitativa busca interpretar e compreender a realidade social a partir da perspectiva dos sujeitos, valorizando a subjetividade como elemento central do processo investigativo.

Para Prodanov e Freitas (2013, p. 70), a pesquisa qualitativa:

“Considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito [...] A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa, que não requer o uso de métodos estatísticos, tendo o ambiente natural e a subjetividade como referências centrais.”

Nesse sentido, a análise das respostas dos questionários abertos possibilitou compreender as percepções das professoras sobre o uso de práticas lúdicas na Educação Infantil, permitindo uma leitura aprofundada dos sentidos atribuídos por elas às suas experiências pedagógicas. Assim, esse tipo de abordagem favorece uma compreensão contextualizada das interações e das práticas educativas, contribuindo para interpretar de forma mais ampla o papel das atividades lúdicas no processo de aprendizagem das crianças.

3.2 Campo social da pesquisa

A presente pesquisa foi realizada em duas instituições de ensino localizadas na cidade de Picos-PI. A Escola Tia Lurdes e a Unidade Escolar Maria Gil de Medeiros. A Escola Tia Lurdes está situada no bairro Belo Norte e caracteriza-se por ser uma instituição de pequeno porte, atendendo prioritariamente crianças residentes na própria comunidade. A escola dispõe de cinco salas de aula, destinadas às turmas de Creche I, Creche II, Pré I, Pré II e o 1º ano do Ensino Fundamental.

Em cada sala há a presença de professores responsáveis e, de forma complementar, profissionais de apoio pedagógico que colaboram no desenvolvimento das atividades, atuando na escola pelo menos três vezes por semana. O ambiente escolar é simples, mas organizado, voltado ao atendimento das necessidades básicas das crianças em idade de Educação Infantil, promovendo o acolhimento e o desenvolvimento inicial de aprendizagens.

Já a Unidade Escolar Maria Gil de Medeiros apresenta uma estrutura mais ampla e complexa, visto que atende um número significativamente maior de estudantes. No turno da manhã, a instituição abriga tanto turmas da Educação Infantil quanto do ensino fundamental, funcionando dentro da proposta de escola cívico-militar.

A Educação Infantil conta com várias salas de aula específicas para Creche e Pré-escola, todas equipadas e destinadas ao atendimento pedagógico adequado, com professores habilitados e auxiliares de apoio. Além disso, a escola dispõe de corpo administrativo competente que busca atender as necessidades de todos.

No que se refere à infraestrutura, ambas as instituições possuem dependências acessíveis, favorecendo a inclusão de crianças com deficiência ou com mobilidade reduzida. Também contam com equipamentos tecnológicos que contribuem para o processo pedagógico, como computadores, impressoras, aparelhos de som, projetores multimídia (datashow) e acesso à internet sem fio (Wi-Fi). Esses recursos ampliam as possibilidades didáticas e favorecem o desenvolvimento de atividades lúdicas e digitais.

Outro aspecto importante é a garantia das condições básicas de funcionamento. Tanto a Escola Tia Lurdes quanto a Unidade Escolar Maria Gil de Medeiros possuem abastecimento de água tratada, fornecimento regular de energia elétrica e serviço de coleta de lixo periódica, o que assegura um ambiente limpo, organizado e adequado ao desenvolvimento das práticas educativas.

Assim, observa-se que, apesar das diferenças de porte e número de alunos atendidos, as duas instituições oferecem condições estruturais e pedagógicas que possibilitam a realização desta pesquisa, contribuindo para a compreensão das práticas lúdicas na Educação Infantil em contextos distintos de ensino.

3.3 Participantes da Pesquisa

Os participantes desta pesquisa foram duas professoras que atuam diretamente na Educação Infantil, uma responsável pela turma do Pré I da Escola Municipal Tia Lurdes e outra docente da turma do Pré II da Unidade Escolar Maria Gil de Medeiros.

A escolha dessas participantes justifica-se pelo papel central que o professor exerce no planejamento e na execução das práticas pedagógicas lúdicas, constituindo-se como agente fundamental no processo de ensino-aprendizagem. Como destaca Freire (1996), o educador não é um mero transmissor de conteúdo, mas um agente mediador que, por meio de sua prática, possibilita a construção do conhecimento de forma crítica e significativa.

A opção por investigar as duas professoras possibilitou um olhar mais aprofundado sobre a prática pedagógica em turmas específicas da Educação Infantil, permitindo compreender, em detalhes, como o lúdico é incorporado ao cotidiano escolar. Essa escolha metodológica alinha-se ao que Bogdan e Biklen (1994) afirmam sobre a pesquisa qualitativa, mais do que a quantidade de participantes, importa a profundidade da análise e a riqueza dos dados obtidos a partir das experiências relatadas.

Assim, a participação dessas docentes contribuiu para identificar como as práticas lúdicas são planejadas, aplicadas e avaliadas em suas turmas, revelando percepções, estratégias utilizadas e os desafios enfrentados no contexto educacional. A escuta atenta das professoras permitiu compreender não apenas a dimensão pedagógica, mas também os sentidos atribuídos por elas ao uso da ludicidade como recurso de ensino, colaborando de forma significativa para os objetivos deste estudo.

3.4 Coleta de Dados

A coleta de dados foi realizada por meio da aplicação de questionários exclusivamente compostos por questões abertas, direcionados a duas docentes atuantes na Educação Infantil. A escolha por questões abertas teve como finalidade proporcionar às participantes a oportunidade de expor suas percepções de forma livre e detalhada, sem limitações impostas por alternativas previamente definidas. Esse formato possibilitou que as professoras relatassem suas experiências, descrevessem práticas pedagógicas lúdicas utilizadas no cotidiano escolar, apontassem os principais desafios enfrentados e refletissem sobre os resultados percebidos no desenvolvimento das crianças.

Segundo Minayo (2012), às questões abertas favorecem a expressão espontânea dos sujeitos, permitindo ao pesquisador captar a riqueza das experiências vivenciadas e os significados atribuídos às práticas investigadas. Nesse sentido, o instrumento foi elaborado com o objetivo de valorizar a voz das docentes, possibilitando uma compreensão mais ampla e profunda sobre como a ludicidade é inserida no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil.

A formulação das perguntas buscou respeitar a clareza e a objetividade, de modo a evitar ambiguidades e facilitar a compreensão das participantes. Além disso, foi concedido tempo adequado para que cada professora pudesse refletir e registrar suas respostas, garantindo que o material obtido representasse fielmente suas percepções e práticas pedagógicas.

Esse procedimento metodológico, ao privilegiar a abordagem qualitativa, forneceu dados consistentes e significativos para a análise, permitindo compreender não apenas como as práticas lúdicas são aplicadas, mas também os sentidos e valores que as docentes atribuem a elas no contexto da Educação Infantil.

3.5 Análise dos Dados

A análise dos dados desta pesquisa foi de caráter qualitativo, centrando-se na interpretação das respostas obtidas por meio dos questionários aplicados às docentes participantes. Para organizar e compreender as informações, utilizou-se a análise de conteúdo, uma técnica consolidada na pesquisa qualitativa, reconhecida por possibilitar a identificação de significados, padrões e categorias nos dados coletados (Bardin, 2011).

A análise de conteúdo foi realizada em etapas, inicialmente, foi realizada a leitura flutuante das respostas para compreender o material de forma global, em seguida, a codificação das respostas, identificando unidades de sentido e estabelecendo categorias temáticas. Por fim, os resultados foram interpretados à luz dos objetivos da pesquisa, buscando compreender padrões recorrentes, similaridades e diferenças entre as respostas das docentes.

Dessa forma, a utilização da análise de conteúdo permitiu organizar sistematicamente as informações obtidas, revelando os significados atribuídos pelas professoras às práticas lúdicas e possibilitando uma compreensão aprofundada do impacto dessas atividades no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil.

3.6 Aspectos éticos da pesquisa

O projeto foi apresentado a representante da Secretaria Municipal de Educação de Picos-PI para a autorização, mediante assinatura da Declaração de Infraestrutura e Materiais. Após a autorização, o trabalho foi apresentado a direção e aos professores das escolas participantes. A participação foi voluntária, formalizada pelo Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), garantindo anonimato e sigilo. Os questionários foram entregues e devolvidos e envelopes lacrados, sem identificação. Para evitar constrangimentos, os participantes responderam no momento e local mais convenientes, onde, foi combinada uma data para a devolução

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

O processo de análise foi estruturado a partir de dois questionários distintos. O primeiro questionário abordou o perfil das participantes, coletando informações sobre formação acadêmica, tempo de experiência na Educação Infantil, formação, tempo de trabalho, e práticas pedagógicas habitualmente utilizadas e rotina diária em sala de aula e etc. Essas informações forneceram o contexto necessário para compreender as respostas referentes à prática

pedagógica, permitindo correlacionar o perfil profissional das docentes com a forma como utilizam atividades lúdicas em suas turmas.

O segundo questionário foi composto por oito questões abertas voltadas ao conteúdo da pesquisa, ou seja, à utilização de práticas lúdicas no processo de aprendizagem. As perguntas buscaram identificar como as professoras planejam e aplicam as atividades lúdicas, quais recursos utilizam, quais desafios enfrentam no cotidiano escolar, de que forma percebem o impacto dessas práticas no desenvolvimento cognitivo, social e afetivo das crianças e quais estratégias consideram mais eficazes para estimular o aprendizado.

4.1 Perfil das Participantes

Para garantir o anonimato das participantes, utilizou-se a identificação por códigos, **P1** e **P2**. A análise dos dados foi organizada em duas categorias principais, com base em dois questionários distintos: o primeiro destinado a coletar informações sobre o perfil profissional das professoras e o segundo relacionado especificamente ao tema da pesquisa, sobre a utilização de práticas lúdicas na Educação Infantil.

Quadro 1 – Perfil Profissional das Professoras

PARTICIPANTES	SEXO	FAIXA ETÁRIA	GRADUAÇÃO
P1	Feminino	De 41 a 50 anos	Licenciatura em Pedagogia
P2	Feminino	Mais de 50 anos	Licenciatura em Letras Português
PARTICIPANTES	TEMPO DE TRABALHO COMO PROFESSOR (A)	PÓS-GRADUAÇÃO	TEMPO DE ATUAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL
P1	Mais de 10 anos	Psicopedagogia Clínica e Institucional	Mais de 10 anos
P2	Mais de 20 anos	Libras	De 4 a 10 anos
PARTICIPANTES	SITUAÇÃO PROFISSIONAL		
P1	Professora Concursada		
P2	Professora Concursada		

Fonte: Dados da Pesquisa (2025)

Conforme apresentado no **Quadro 1**, o perfil das professoras participantes evidencia a presença do sexo feminino, em relação à faixa etária, P1 encontra-se na faixa de 41 a 50 anos,

enquanto P2 possui mais de 50 anos, indicando que ambas já possuem experiência de vida e prática profissional significativas. No que diz respeito à formação acadêmica, P1 possui Licenciatura em Pedagogia, atendendo à formação para atuar na Educação Infantil, enquanto P2 é formada em Letras-Português.

Quanto à pós-graduação, P1 é especialista em Psicopedagogia Clínica e Institucional, e P2 possui especialização em Libras, demonstrando interesse em aprofundar seus conhecimentos e aprimorar a prática pedagógica. Em relação ao tempo de atuação docente, P1 possui mais de 10 anos de experiência, e P2 atua há mais de 20 anos, indicando que ambas acumulam considerável experiência em sala de aula. Especificamente na Educação Infantil, P1 apresenta mais de 10 anos de atuação, enquanto P2 possui de 4 a 10 anos de experiência nessa etapa. No que se refere à situação profissional, ambas as participantes são professoras concursadas, garantindo estabilidade e efetividade em suas funções.

Após a análise do perfil profissional das professoras, apresenta-se a avaliação das respostas obtidas no questionário relativo ao tema pesquisado.

4.2 Análise do questionário

Os questionários auxiliaram na compreensão de como os educadores utilizam o lúdico, buscando despertar o interesse dos alunos e demonstrando que a escola é um espaço diverso, no qual o ensino e a aprendizagem podem ocorrer de formas variadas. Nesse contexto, o lúdico revela-se como mediador entre o conhecimento formal e a experiência cotidiana da criança, favorecendo aprendizagens significativas e promovendo o desenvolvimento de competências que vão além do cognitivo, alcançando dimensões motoras, sociais, afetivas e culturais.

A análise evidenciou também, que a ludicidade quando planejada de forma intencional pelo professor, amplia as possibilidades pedagógicas, rompe com modelos tradicionais de ensino centrados apenas na transmissão de conteúdo, e contribui para uma formação integral, em que aprender torna-se uma experiência criativa e transformadora.

4.1.3 Utilização do lúdico na prática pedagógica

No que se refere à primeira pergunta do questionário, que indagava: “Você utiliza atividades lúdicas em sua prática pedagógica?”, percebe-se que ambas as educadoras

reconhecem a importância do lúdico em sua atuação, conforme podemos observar nas respostas a seguir:

P1: Sim. As atividades lúdicas fazem parte da rotina diária da turma, pois acredito que a brincadeira é um recurso essencial para o desenvolvimento integral das crianças.

P2: Sim, faz parte da minha prática todas as manhãs.

O relato das educadoras evidencia que as atividades lúdicas são valorizadas como ferramenta pedagógica, integrando-se de forma estruturada à rotina escolar. Como afirma Vygotsky (1998), o jogo é uma zona de desenvolvimento potencial, pois permite que a criança vá além de suas capacidades atuais, aprendendo por meio da interação e da criatividade. Nesse sentido, tanto P1 quanto P2 reconhecem que o lúdico contribui para o desenvolvimento integral e para a organização da aprendizagem na prática educativa.

A segunda pergunta, investigava quais atividades lúdicas as educadoras costumam utilizar em sala de aula, e observou-se nas respostas uma diversidade de práticas voltadas ao desenvolvimento integral das crianças.

P1: Brincadeiras, jogos de memória, jogos de encaixe, contação de histórias, dança, músicas com gestos, atividades com massinha, circuitos motores.

P2: Contos, recontos, dramatizações, jogos educativos, jogos de encaixe, quebra cabeças, jogos da memória, cantigas de roda, jogo da mimica, estatua diferente, cabo de guerra, brincadeira livre e entre outras.

Nessa perspectiva, Luckesi (2000) enfatiza que a ludicidade tem potencial para mobilizar o interesse do aluno, estimulando sua participação ativa e favorecendo um aprendizado mais envolvente e significativo. Nesse sentido, essas atividades deixam de ser apenas uma atividade recreativa para assumir uma função pedagógica, motivando a criança e tornando o aprendizado significativo. Assim, o lúdico configura-se como um recurso pedagógico que promove não apenas o aspecto cognitivo, mas também o engajamento e a valorização do processo educativo.

Essas respostas demonstram que as atividades lúdicas são incorporadas à prática pedagógica das professoras, visando favorecer o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. Sendo, a atividade lúdica indispensável para o ser humano, pois é a partir dele que a criança desperta o desejo de aprender e participar ativamente do processo educativo.

A terceira pergunta, buscou identificar a frequência de aplicação das atividades lúdicas em sala de aula, e percebe-se que ambas as educadoras incorporam o lúdico de maneira constante e planejada em sua prática pedagógica.

P1: Diariamente, de forma planejada e direcionada seguindo a rotina da semana.

P2: Todas as manhãs. Início a aula com o lúdico e após a 1º atividade dirigida tem 40 minutos com interação e brincadeiras com objetivos previamente estabelecidos, na quinta-feira no último horário há brincar livre.

Esse relato evidencia que o lúdico é considerado uma estratégia educativa essencial e estruturada, permitindo que a criança explore, experimente e desenvolva competências cognitivas e socioemocionais.

Piaget (1978, p. 160) reforça essa ideia, ao apontar que, “o jogo é essencial no processo de desenvolvimento infantil, pois possibilita a assimilação da realidade e a construção do conhecimento a partir da ação.” Dessa forma, o lúdico, quando incorporado diariamente, contribui para aprendizagens significativas e para o desenvolvimento integral do sujeito.

Além disso, atividades lúdicas estruturadas permitem que o professor organize melhor o tempo, os recursos e as estratégias, garantindo que cada experiência de jogo ou brincadeira contribua efetivamente para a construção do conhecimento. Dessa forma, o lúdico planejado promove um ambiente de aprendizagem mais eficaz, fortalecendo o papel do professor como mediador do processo educativo.

Na quarta questão, que investigava de que forma as atividades lúdicas contribuem para o processo de aprendizagem das crianças, observa-se que ambas as docentes reconhecem múltiplos benefícios.

P1: As atividades lúdicas despertam o interesse, estimulam a imaginação, favorecem a socialização, desenvolvem a coordenação motora e promovem a construção de conhecimentos de forma prazerosa e significativa.

P2: De forma muito positiva, ajuda na interação, favorece o aprendizado, desenvolve raciocínio lógico, memória, linguagem, a coordenação motora grossa e fina, respeito, cooperação, negociação e ajuda a expressar os sentimentos, superar medos vencer timidez e aprender de forma prazerosa os conteúdos estudados.

As respostas evidenciam que o lúdico é compreendido como um recurso pedagógico que vai além do simples entretenimento, pois amplia as possibilidades de aprendizagem e de desenvolvimento integral. Nesse sentido, Kishimoto (1996, p. 35) afirma que “O jogo é,

simultaneamente, uma forma de expressão, de conhecimento e de socialização, constituindo-se em um recurso que promove o desenvolvimento da criança em diferentes dimensões.”

Portanto, observa-se que o jogo possui caráter multifacetado, funcionando ao mesmo tempo como meio de expressão, construção do conhecimento e de socialização. Aspectos que favorecem o desenvolvimento integral da criança. Para a autora, a brincadeira é essencial no processo educativo, pois estimula o crescimento cognitivo, o desenvolvimento da linguagem, a autonomia e a convivência social, configurando-se assim como um recurso pedagógico indispensável na Educação Infantil.

Na quinta pergunta, que indagava se as docentes percebem diferença no interesse e no desempenho das crianças ao utilizar práticas lúdicas, ambas as participantes responderam positivamente.

P1: Sim. As crianças demonstram maior participação, atenção e envolvimento nas atividades, além de apresentarem mais facilidade para compreender e assimilar os conteúdos.

P2: Sim. Elas chegam no início do ano muito retraídas, inseguras, com bastante dificuldade em se expressar oralmente e em interagir com o outro. Com o lúdico elas começam a superar as dificuldades em poucos dias, principalmente a oralidade e interação. E aos poucos os jogos e as brincadeiras conquistam a turminha e ajuda os mesmos a ter prazer em aprender e a irem para a escola. Possibilitando assim o desenvolvimento integral dos mesmos.

Nesse sentido, Vygotsky (1991) afirma que o brincar desempenha papel fundamental no desenvolvimento infantil, uma vez que amplia as possibilidades de aprendizagem e favorece a socialização, permitindo que a criança avance em sua zona de desenvolvimento proximal.

A partir disso vemos que a importância do brincar como uma ferramenta pedagógica é essencial na Educação Infantil. Pois, ao brincar as crianças ampliam as possibilidades de aprendizagem, e por meio do lúdico elas conseguem explorar, experimentar e construir conhecimentos de maneira ativa e significativa. O conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) reforça que, com o apoio de educadores ou colegas mais experientes, a criança consegue realizar atividades que sozinha ainda não conseguiria, mostrando que o lúdico não é apenas recreação, mas um recurso pedagógico estratégico que potencializa o crescimento cognitivo, social e emocional.

4.1.4 Desafios, contribuições e recursos na aplicação do lúdico

Na pergunta que investigava os principais desafios para aplicar atividades lúdicas em sala de aula, as professoras destacaram dificuldades distintas, mas complementares.

P1: Falta de recursos materiais, estrutura física inadequada para atividades que exigem espaço e movimento das crianças.

P2: A turma é composta por alunos neurodivergentes. Com isso, é preciso planejar atividades que agrade a todos. Eles demonstram mais resistência, mas aos poucos começam a participarem e se desenvolverem num ritmo mais lento.

Diante das respostas, percebe-se que a aplicação de atividades lúdicas em sala de aula exige muito mais do que apenas a vontade do professor em inovar sua prática. É necessário um ambiente adequado, materiais que estimulem a criatividade e, principalmente, sensibilidade para lidar com as diferenças individuais dos alunos. Cada criança possui seu próprio ritmo e forma de aprender, e cabe ao educador adaptar as propostas de maneira que todos possam participar e se desenvolver.

No caso de turmas neurodivergentes, como a mencionada pela P2, o desafio se torna ainda maior, pois o lúdico precisa ser pensado como um meio de inclusão, capaz de acolher e engajar tanto as crianças com desenvolvimento típico quanto aquelas com necessidades específicas. Assim, o brincar passa a ser um instrumento de igualdade, promovendo interação, empatia e colaboração entre os alunos.

Essas observações estão em consonância com Santos (1999), que afirma que o brincar só cumpre sua função educativa quando o professor organiza intencionalmente o espaço, os materiais e as interações, de modo a atender às necessidades e singularidades de cada criança. Para a autora, o lúdico não ocorre de forma espontânea na escola, ele precisa ser planejado, contextualizado e sensível às diferenças individuais, garantindo que todos os alunos possam participar e se desenvolver. Vygotsky (1991) reforça que a aprendizagem ocorre de forma mais efetiva quando as atividades respeitam as diferenças de desenvolvimento de cada aluno, permitindo que avancem dentro de sua ZDP, mesmo em contextos desafiadores.

Na sétima pergunta, que investigava se as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento da leitura e da escrita das crianças, ambas as professoras responderam afirmativamente.

P1: Sim. Por meio de jogos e brincadeiras, as crianças têm contato com letras, sons, palavras e histórias, o que estimula a consciência fonológica, amplia o vocabulário e desperta o interesse pela leitura e pela escrita.

P2: Sim. O lúdico possibilita o desenvolvimento integral e desperta o gosto pela leitura e a escrita, tornando-a mais atraente, significativa e prazerosa.

O relato das professoras demonstra que as atividades lúdicas desempenham um papel fundamental na formação das bases da leitura e da escrita. O contato com jogos, histórias, músicas e brincadeiras amplia o repertório linguístico das crianças e estimula a curiosidade pelo mundo das palavras. Assim, o desenvolvimento dessas habilidades na Educação Infantil não se limita ao domínio técnico, mas se constrói de forma afetiva e criativa, fortalecendo a relação das crianças com a linguagem desde os primeiros anos escolares.

Santos (2015) destaca que o lúdico desperta interesse, criatividade e motivação, tornando o processo de aquisição da leitura e escrita mais prazeroso e eficaz. Essas ideias corroboram a percepção das professoras de que o lúdico atua como ferramenta essencial para o aprimoramento das capacidades relacionadas à linguagem na Educação Infantil.

Na última pergunta, que investigava se a escola oferece os recursos necessários para desenvolver atividades lúdicas, as respostas das docentes revelam limitações significativas.

P1: A escola oferece alguns recursos com blocos de montar, livros e materiais de artes. Na maioria das vezes o professor adquire o material com recursos próprios.

P2: Nem sempre. Os recursos são muito limitados o básico do básico, como, lápis, coleção, tinta guache, massinha de modelar. Tudo muito pouquinho, mas com criatividade e força de vontade uso muito material reciclável, sucatas e recursos próprios que eu mesma compro, para fazer do lúdico o ingrediente primordial da minha prática.

Essas situações estão em consonância com Kishimoto (1996), que aponta que a falta de recursos adequados pode comprometer a realização do lúdico na Educação Infantil, mas que a criatividade e o planejamento do professor são determinantes para transformar qualquer espaço e material em oportunidades de aprendizagem significativas. Além disso, Piaget (1978) destaca que a manipulação e exploração de materiais variados favorecem o desenvolvimento cognitivo e a construção de conhecimentos, evidenciando que, mesmo com recursos limitados, é possível promover experiências lúdicas enriquecedoras.

Desse modo, nota-se que as professoras deixam evidente que, diante dessas dificuldades, é a criatividade e o esforço delas que garantem que o lúdico continue presente nas aulas. Mesmo com poucos recursos, é possível transformar materiais simples ou recicláveis em atividades interessantes e significativas, mostrando que o empenho do professor faz toda a diferença para que as crianças aprendam brincando.

De forma geral, a pesquisa confirma que o lúdico é um recurso pedagógico estratégico, capaz de potencializar não apenas o aprendizado de conteúdo, como leitura e escrita, mas também habilidades socioemocionais, sociais e motoras, evidenciando sua importância como componente central da Educação Infantil.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo analisar o papel do lúdico como ferramenta pedagógica no processo de aprendizagem das crianças na Educação Infantil, destacando sua relevância para o desenvolvimento integral do aluno e compreendendo como os educadores o incorporam em suas práticas. A pesquisa demonstrou que o lúdico vai muito além do simples entretenimento, constituindo-se como um elemento essencial do processo educativo, capaz de tornar o aprendizado mais significativo, prazeroso e contextualizado.

Observou-se que as atividades lúdicas têm papel fundamental na construção de saberes, estimulando a imaginação, a socialização e a expressão de emoções, além de favorecerem o desenvolvimento cognitivo, motor e emocional. Assim, o brincar se consolida como um recurso metodológico que integra diferentes dimensões da formação infantil.

Os dados obtidos nas respostas das docentes indicaram que os professores reconhecem a importância das práticas lúdicas e as utilizam de forma intencional em suas rotinas, buscando promover aprendizagens mais ativas e participativas. Quando planejadas com objetivos pedagógicos claros, essas práticas auxiliam não apenas no desempenho escolar, mas também na formação da autonomia, da criatividade e da cooperação. Nesse contexto, o brincar assume um papel estruturante na prática educativa, deixando de ser visto apenas como momento recreativo e passando a ocupar espaço central na mediação da aprendizagem.

Ficou evidente também que o lúdico contribui para o engajamento e o interesse das crianças, tornando a escola um ambiente mais acolhedor e motivador. Em um cenário no qual o desinteresse e a falta de participação ainda são desafios recorrentes, a ludicidade se mostra uma alternativa eficiente para despertar o prazer em aprender e fortalecer o vínculo entre o aluno e o conhecimento.

Contudo, a pesquisa revelou dificuldades enfrentadas pelos professores, como a falta de recursos materiais e espaço na estrutura física para as atividades de movimento. Essa realidade evidencia a necessidade de maior apoio institucional e de políticas públicas voltadas à

valorização da ludicidade e ao fortalecimento da prática docente, garantindo condições adequadas para o desenvolvimento de atividades criativas e inclusivas.

Constatou-se ainda que o papel do professor é essencial nesse processo, pois é ele quem transforma o brincar em uma experiência de aprendizagem intencional. Cabe ao educador planejar, orientar e adaptar as atividades de acordo com os objetivos pedagógicos, garantindo que o lúdico seja integrado de forma significativa ao currículo. Dessa forma, o brincar se torna ponte entre o conhecimento formal e a vivência da criança, contribuindo para sua formação integral.

Portanto, percebe-se que a ludicidade deve ser valorizada e incorporada de modo sistemático ao cotidiano escolar, exigindo compromisso tanto dos educadores quanto das instituições. Ao investir nesse caminho, a escola promove um ambiente educativo mais criativo, humano e transformador, no qual a criança é protagonista de sua própria aprendizagem.

Por fim, espera-se que este trabalho incentive novas reflexões e discussões sobre o tema, despertando o interesse de outros estudos e de pessoas que desejem compreender melhor a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem. Que os resultados aqui apresentados possam contribuir para práticas pedagógicas mais criativas, significativas e humanas. E que o brincar, reconhecido como um direito da criança e uma poderosa ferramenta pedagógica seja cada vez mais valorizado, permitindo que a escola forme sujeitos críticos, criativos e preparados para interagir de forma ativa e consciente com o mundo ao seu redor.

REFERÊNCIAS

- BARDIN, L. **Análise de conteúdo.** Lisboa: Edições 70, 2011.
- BOGDAN, R.; BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação:** uma introdução à teoria e aos métodos. Porto: Porto Editora, 1994.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.** Brasília, DF: MEC/SEF, 1998.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura.** São Paulo: Cortez, 1998.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- FRIEDMANN, Adriana. **O direito de brincar: a brinquedoteca.** 6. ed. São Paulo: Cortez, 1996. p. 23.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 7. ed. São Paulo: Atlas, 2019.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 6. ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo, a brincadeira e a atividade lúdica na educação.** 7. ed. São Paulo: Cortez, 1996
- LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna.** Salvador: EDUFBA, 2000.
- MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde.** 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2016.
- PIAGET, J. **Psicologia e pedagogia.** 4. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.
- PIAGET, J. **Seis estudos de psicologia.** Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1989.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança:** imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. **Metodologia do trabalho científico:** métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.
- SANTIN, S. **A ludicidade na Educação Infantil.** São Paulo: Cortez, 1994.
- SANTIN, Silvio. **Educação Física e o prazer do movimento: o lúdico, o jogo e a brincadeira.** Porto Alegre: Mediação, 2009.
- SANTOS, M. A. **A importância do lúdico na alfabetização infantil.** Rio de Janeiro: Vozes, 2015.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores.** Petrópolis: Vozes, 1999.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO PERFIL PROFISSIONAL

Caro professor(a), você está sendo convidado(a) a participar da pesquisa para o Trabalho de Conclusão de Curso- TCC, que tem como tema, **A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. Através do preenchimento deste questionário. Asseguro a confidencialidade das informações que nos serão fornecidas. Os dados serão utilizados somente para fins científicos, sem identificação de respondentes individuais ou das escolas em que atuam. Para questionamentos, dúvidas ou relato de algum acontecimento, você poderá entrar em contato a qualquer momento (89 98130-4282 paulakeciafa@aluno.uespi.br). Sua colaboração será de grande importância para o estudo..

1. Qual é o seu sexo?

Feminino Masculino

2. Qual a sua faixa etária?

<input type="checkbox"/> Até 25 anos	<input type="checkbox"/> De 26 a 30 anos
<input type="checkbox"/> De 31 a 40 anos	<input type="checkbox"/> De 41 a 50 anos
<input type="checkbox"/> Mais de 50 anos	

3. Em que área de formação você se graduou?

Licenciatura _____
 Outro _____

4. Há quanto tempo você trabalha como professor (a)?

<input type="checkbox"/> 1 ano ou menos	<input type="checkbox"/> De 2 a 3 anos
<input type="checkbox"/> De 4 a 10 anos	<input type="checkbox"/> Mais de 10 anos

5. Você já fez ou está fazendo algum curso de pós-graduação?

Sim- Indique: _____
 Não

6. Tempo de atuação na Educação Infantil?

1 ano ou menos De 2 a 3 anos

() De 4 a 10 anos

() Mais de 10 anos

7. Situação profissional:

() Professor contratado

() Professor em substituição

() Professor concursado

Picos, Piauí 26/11/2025

APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO A SER APLICADO ÀS PROFESSORAS

Prezada(o) professora(or),

Você está sendo convidada(o) a participar de uma pesquisa vinculada ao Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), cujo tema é: "**A lúdicode como ferramenta de ensino e aprendizagem na educação infantil.**"

Sua colaboração, por meio do preenchimento deste questionário, será de grande relevância para o desenvolvimento do estudo. Garantimos que todas as informações fornecidas serão tratadas com total sigilo, utilizadas exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, sem qualquer identificação pessoal ou institucional. Caso tenha dúvidas, queira relatar algo ou obter mais informações, sinta-se à vontade para entrar em contato: **(89) 98130-4282**
paulakeciafa@aluno.uespi.br

1. Você utiliza atividades lúdicas em sua prática pedagógica?
2. Quais atividades lúdicas você costuma utilizar em sala de aula?
3. Com que frequência você aplica atividades lúdicas em sala de aula?
4. Na sua opinião, de que forma as atividades lúdicas contribuem para o processo de aprendizagem das crianças?
5. Você percebe diferença no interesse e no desempenho das crianças ao utilizar práticas lúdicas? Explique.
6. Quais são os principais desafios que você enfrenta ao tentar aplicar atividades lúdicas em sala?

7. As atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento da leitura e da escrita das crianças? Como?
8. A escola oferece os recursos necessários para que você desenvolva atividades lúdicas com sua turma? Quais?