REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/08/2026 - **Accepted:** 27/09/2026
Vol: 13.20
DOI: 10.66104/bjphtf98
Pages: 1-16

A GINCANA COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NA TURMA CPII B NA CRECHE ANTÔNIO BARBOSA CARDOSO EM SÃO PEDRO DO PIAUÍ

THE SCAVENGER HUNT AS A LEARNING TOOL FOR CLASS CPII B AT THE ANTÔNIO BARBOSA CARDOSO DAYCARE CENTER IN SÃO PEDRO DO PIAUÍ

LA GYMKANA COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN EL GRUPO CPII B DE LA GUARDERÍA ANTÔNIO BARBOSA CARDOSO EN SÃO PEDRO DO PIAUÍ

Leyane Faustino de Sousa
Especialista em atividades físicas, UESC, Brasil
leyanefaustino@hotmail.com

Adriano Faustino de Sousa
Doutorando em ensino de ciências e matemática, UEMA, São Luís-MA, Brasil
adrianofaustinosousa@hotmail.com

Resumo

Este artigo visa integrar a gincana como estratégia de ensino e ação educacional envolvendo atividades lúdicas, motoras e cognitivas em crianças de 5 anos. A realização desta gincana justifica-se pela necessidade de tirar os conceitos de literacia e numeracia do papel, transformando-os em experiências corporais, cognitivas, afetivas e sociais. A pesquisa adotada foi de natureza mista, combinando técnicas qualitativas e quantitativas. A metodologia foi estruturada em rodadas lúdicas, promovendo avaliação formativa e o desenvolvimento psicomotor e socioemocional dos alunos. Além disso, foram realizados testes de literacia e numeracia em formato de pré-teste e pós-teste. Os resultados indicam evolução significativa no aprendizado pleno das crianças após a intervenção pedagógica.

Palavras-chave: Ludicidade. Desenvolvimento psicomotor. Aprendizagem.

CC BY

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/08/2026 - **Accepted:** 27/09/2026
Vol: 13.20
DOI: 10.66104/bjphtf98
Pages: 1-16

Abstract

This article aims to integrate a game-based competition (gincana) as a teaching strategy and educational activity involving playful, motor, and cognitive tasks for 5-year-old children. Conducting this activity is justified by the need to move beyond theoretical concepts of literacy and numeracy, transforming them into embodied, cognitive, affective, and social experiences. A mixed-methods research approach was adopted, combining qualitative and quantitative techniques. The methodology was structured around game-based rounds, fostering formative assessment as well as the students' psychomotor and socio-emotional development. Additionally, pre- and post-tests for literacy and numeracy were administered. The results indicate significant progress in the children's overall learning following the pedagogical intervention.

Keywords: Playfulness. Psychomotor development. Learning.

Resumen

Este artículo tiene como objetivo integrar la yincana como estrategia de enseñanza y acción educativa que involucra actividades lúdicas, motoras y cognitivas en niños de 5 años. La realización de esta yincana se justifica por la necesidad de llevar los conceptos de alfabetización y nociones numéricas más allá del papel, transformándolos en experiencias corporales, cognitivas, afectivas y sociales. La investigación adoptada fue de naturaleza mixta, combinando técnicas cualitativas y cuantitativas. La metodología se estructuró en rondas lúdicas, promoviendo la evaluación formativa y el desarrollo psicomotor y socioemocional de los alumnos. Además, se realizaron pruebas de alfabetización y nociones numéricas en formato de pretest y postest. Los resultados indican una evolución significativa en el aprendizaje integral de los niños tras la intervención pedagógica.

Palabras clave: Ludicidad. Desarrollo psicomotor. Aprendizaje.

1 Introdução

A infância é marcada pela ludicidade e pelo movimento. Para crianças de 5 anos, a apropriação do sistema de escrita e das noções matemáticas deve ocorrer de forma natural, significativa e integrada, respeitando os direitos de aprendizagem estabelecidos pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) como brincar, participar, explorar e expressar.

A realização desta gincana justifica-se pela necessidade de tirar os conceitos de literacia e numeracia do papel, transformando-os em experiências corporais, cognitivas, afetivas e sociais. Ao associar letras, sons, números e quantidades a desafios físicos e de cooperação, a criança estimula a consciência fonológica, consolida o pensamento matemático ao associar o algarismo à quantidade real pelo movimento, desenvolve a psicomotricidade (equilíbrio, lateralidade e coordenação

CC BY

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/08/2026 - **Accepted:** 27/09/2026
Vol: 13.20
DOI: 10.66104/bjphtf98
Pages: 1-16

motora ampla) e fortalece o aspecto socioemocional por meio da empatia, do trabalho em equipe e da resiliência.

Este trabalho buscou identificar estratégias que intensificassem o aprendizado de crianças em processo de descoberta da leitura, escrita e dos números. O objetivo geral foi integrar a literacia (linguagem e escrita) e a numeracia (raciocínio matemático) em uma gincana por meio do movimento e da cooperação, apresentando os resultados positivos decorrentes desta atividade.

A presente pesquisa caracteriza-se como aplicada, desenvolvida através de revisão bibliográfica e pesquisa de campo com observação participante, utilizando questionários avaliativos com alunos do CPII B da Creche Antônio Barbosa Cardoso, no município de São Pedro do Piauí. A gincana não visa à competição excludente, mas sim ao protagonismo infantil, funcionando como uma ferramenta de avaliação formativa onde o educador observa o desenvolvimento de cada aluno em ação, celebrando o aprendizado por meio do afeto e do brincar.

2 Referencial teórico

Ao interagir, as crianças fazem descobertas, gerando novos aprendizados. Às unidades de Educação Infantil cabe definir, em seu projeto político-pedagógico, os conceitos orientadores do processo de desenvolvimento infantil, com a consciência de que as crianças adquirem formas de comportamento que as pessoas demonstram nas relações com elas, indo além do desenvolvimento da linguagem e do pensamento (BRASIL, 2013).

De acordo com Piaget (1979), o jogo simbólico desempenha um papel fundamental na organização mental da criança, atuando como um instrumento de assimilação da realidade às suas próprias estruturas cognitivas. Na infância, as atividades lúdicas e livres de pressões externas permitem que o estudante incorpore novos significados e conceitos, equilibrando os seus domínios afetivos e intelectuais por meio da experimentação prática.

CC BY

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/08/2026 - **Accepted:** 27/09/2026
Vol: 13.20
DOI: 10.66104/bjphtf98
Pages: 1-16

Segundo Oliveira (2011), o aprendizado infantil em instituições de ensino se desenvolve por meio da riqueza de interações vivenciadas em ambientes coletivos. Quando a escola propõe desafios que exigem comunicação e cooperação entre as crianças, ela estimula a ampliação do vocabulário, o raciocínio compartilhado e a resolução conjunta de problemas, impulsionando o desenvolvimento integral do educando.

De acordo com Ferro e Paixão (2017), o processo de aprendizagem humana se caracteriza por uma alta complexidade, sendo impulsionado por mecanismos cognitivos internos diversos. Uma vez que essas operações psicológicas não são observáveis de forma direta, cabe à ação docente criar estímulos práticos e pedagógicos que facilitem e externalizem a construção desses conhecimentos no sujeito que aprende.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), Lei nº 9.394/1996, em seu Art. 29, estabelece que a educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade (BRASIL, 1996).

Segundo Tani et al. (1988), o processo de aprendizagem está intrinsecamente ligado ao enfrentamento de situações novas e desafiadoras que superam o conhecimento prévio do aluno. Essa transição para o universo do desconhecido exige que o educando desenvolva, de forma gradual, novas capacidades e competências necessárias para solucionar os problemas que lhe são apresentados.

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções (BRASIL, 2017).

> A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) define a criança como um "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, questiona, levanta hipóteses,

CC BY

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/08/2026 - **Accepted:** 27/09/2026
Vol: 13.20
DOI: 10.66104/bjphtf98
Pages: 1-16

> conclui, faz julgamentos e atribui sentidos à natureza e à sociedade, produzindo cultura" (BRASIL, 2017, p. 35).

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), Volume 3, aponta que o desenvolvimento das capacidades cognitivas do pensamento humano mantém uma relação estreita com o processo das aprendizagens específicas que as experiências educacionais podem proporcionar (BRASIL, 1998). Na Educação Infantil, as aprendizagens essenciais compreendem tanto comportamentos, habilidades e conhecimentos quanto vivências que promovem o desenvolvimento nos diversos campos de experiências, tomando as interações e a brincadeira como eixos estruturantes (BRASIL, 2017).

> Na Educação Infantil, as aprendizagens essenciais compreendem tanto comportamentos, habilidades e conhecimentos quanto vivências que promovem aprendizagem e desenvolvimento nos diversos campos de experiências, sempre tomando as interações e a brincadeira como eixos estruturantes (BRASIL, 2017, p. 42).

Conceber uma educação em direção à autonomia significa considerar as crianças como seres com vontade própria, capazes e competentes para construir conhecimentos e interferir no meio em que vivem (BRASIL, 1998). Segundo Ferro (2017), a aprendizagem é produzida por processos cognitivos variados, envolvendo múltiplos processos psicológicos internos que não podem ser observados diretamente, cabendo ao professor adicionar estímulos no aprendiz para facilitar esse processo.

De acordo com as formulações teóricas de Wallon (2005), o aprendizado na infância ocorre de maneira integrada e indissociável entre as dimensões cognitiva, motora e afetiva. Ambientes escolares que promovem o movimento corporal e ativam reações emocionais positivas — como o entusiasmo e a cooperação — criam um terreno fértil para que os processos cerebrais de fixação e apropriação do conhecimento formal aconteçam com maior eficácia.

> O brincar é uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário (KISHIMOTO, 2009, p. 15).

CC BY

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/08/2026 - **Accepted:** 27/09/2026
Vol: 13.20
DOI: 10.66104/bjphtf98
Pages: 1-16

Conforme expõe Libâneo (1994), a criança não deve ser encarada como um mero receptáculo passivo de informações, mas sim como um sujeito ativo e consciente no processo de apropriação dos saberes. O desenvolvimento infantil ocorre na medida em que suas experiências práticas e sua atividade mental são direcionadas, por meio da mediação docente, para a construção de conceitos estruturados e para a ampliação de suas capacidades cognitivas.

> A criança constrói mecanismos motores sólidos e sofisticados que lhe permitem entrar em contato com muitas das coisas que existem para se conhecer. Isso, porém, não a satisfaz. Como sua curiosidade não para, a criança quer ir mais longe, quer penetrar mais fundo. Para isso, os instrumentos motores de que dispõe já não são suficientes; ela precisa de outros instrumentos, os instrumentos do pensamento (FREIRE, 2009, p. 31).

De acordo com a Lei nº 15.388, de 14 de abril de 2026, a estratégia 3.2 preconiza estruturar os processos pedagógicos de alfabetização e de ensino de matemática, em articulação com as estratégias desenvolvidas na pré-escola, incluindo práticas de codocência e de mentoria, a fim de garantir a alfabetização plena de todas as crianças (BRASIL, 2026).

> [...] o jogo simbólico é indispensável ao equilíbrio afetivo e intelectual da criança, na medida em que ela necessita de um setor de atividade cuja motivação não seja a adaptação ao real, mas a assimilação do real ao eu, sem coações nem sanções (PIAGET, 1979, p. 212).

A avaliação na infância deve permitir que as crianças acompanhem suas conquistas, dificuldades e possibilidades ao longo do processo (BRASIL, 1998). Tendo em vista as competências propostas pela BNCC, seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento asseguram as condições para que as crianças desempenhem um papel ativo em ambientes que as convidem a vivenciar desafios (BRASIL, 2017). Como aponta Freire (2009), a curiosidade infantil impulsiona o contato e o conhecimento com o mundo. Complementarmente, Tani et al. (1988) afirmam que a aprendizagem implica sempre em um desafio ao mundo ainda não conhecido, sendo o processo pelo qual a competência vai sendo adquirida.

Conforme discute Kishimoto (2009), a incorporação de práticas lúdicas na rotina escolar funciona como um elemento facilitador do aprendizado infantil, pois

CC BY

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/08/2026 - **Accepted:** 27/09/2026
Vol: 13.20
DOI: 10.66104/bjphtf98
Pages: 1-16

respeita a necessidade natural da criança de explorar o mundo. O jogo educativo atua de forma dual: ao mesmo tempo em que oferece prazer e liberdade de ação para o estudante, serve como um cenário intencional estruturado pelo docente para a aquisição de competências linguísticas e matemáticas complexas.

De acordo com as formulações de Freire (2009, p. 39), no contexto da infância, "a criança aprende primordialmente através de suas ações, de seus movimentos, do seu corpo em relação com o mundo físico".

O Currículo do Piauí (2020) reitera que o trabalho pedagógico exige a articulação dos saberes locais para garantir o alcance dos direitos de aprendizagem, oferecendo um ambiente de convivência onde as crianças possam se expressar, vivenciar experiências e se conhecer melhor.

Conforme os pressupostos sociointeracionistas de Vygotsky (1998), o aprendizado infantil impulsiona o desenvolvimento por meio das interações que a criança estabelece com seus pares e com adultos em um ambiente culturalmente organizado. É através da mediação social que as funções psicológicas elementares se transformam em processos mentais superiores, consolidando conhecimentos formais a partir de vivências compartilhadas.

3 Metodologia

A A pesquisa adotou uma abordagem de métodos mistos, articulando procedimentos qualitativos e quantitativos para acompanhar o desenvolvimento das crianças durante o período de intervenção pedagógica. Conforme Johnson e Onwuegbuzie (2004, p. 17), a pesquisa de métodos mistos caracteriza-se pela combinação de técnicas, métodos, abordagens, conceitos ou linguagens quantitativas e qualitativas em um único estudo.

No componente qualitativo, a pesquisa apresentou natureza aplicada e participante, desenvolvida no contexto escolar e caracterizada como estudo de caso. Foram utilizados como instrumentos de registro o diário de campo, os relatórios de avaliação formativa preenchidos pelas professoras e os registros fotográficos e audiovisuais produzidos durante as atividades, respeitando-se os procedimentos

CC BY

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/08/2026 - **Accepted:** 27/09/2026
Vol: 13.20
DOI: 10.66104/bjphtf98
Pages: 1-16

éticos aplicáveis à pesquisa com crianças. Esses registros permitiram acompanhar aspectos relacionados à participação, às interações, ao envolvimento e às manifestações das crianças durante as atividades pedagógicas. Conforme Minayo (2014), a abordagem qualitativa possibilita compreender significados, valores, atitudes e experiências presentes nos contextos sociais investigados.

O componente quantitativo concentrou-se na descrição do desempenho das crianças em habilidades previamente definidas de literacia e numeracia. Foram utilizados procedimentos de estatística descritiva, com apresentação das frequências absolutas (n) e relativas (%). Segundo Creswell (2010, p. 27), a abordagem quantitativa permite examinar variáveis mensuráveis mediante procedimentos sistemáticos de coleta e análise de dados.

Participaram do estudo 12 crianças de 5 anos matriculadas na Creche Antônio Barbosa Cardoso, localizada no município de São Pedro do Piauí, correspondendo à totalidade das crianças frequentes na turma CPII B no período da investigação, além de duas professoras regentes. O acompanhamento ocorreu durante quatro meses, período no qual foram desenvolvidas atividades pedagógicas voltadas ao desenvolvimento de habilidades relacionadas à linguagem oral e escrita e aos conhecimentos matemáticos iniciais, incluindo a realização de uma gincana pedagógica como uma das estratégias utilizadas no processo de intervenção.

A avaliação das crianças foi organizada em dois momentos: pré-teste, realizado antes do desenvolvimento das atividades de intervenção, e pós-teste, realizado ao final do período de acompanhamento. Para possibilitar a comparação entre os dois momentos, foram considerados os mesmos critérios de avaliação para as habilidades presentes nas duas etapas.

Os instrumentos avaliativos foram constituídos por tarefas pedagógicas adequadas à faixa etária, envolvendo reconhecimento de letras do alfabeto, escrita do próprio nome, leitura de texto curto, escrita de números de 1 a 30, associação entre número e quantidade e identificação de formas geométricas. Para cada habilidade, foi registrado se a criança realizava a tarefa de acordo com o critério previamente estabelecido. Considerou-se “executa” quando a criança realizava a

CC BY

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/08/2026 - **Accepted:** 27/09/2026
Vol: 13.20
DOI: 10.66104/bjphtf98
Pages: 1-16

tarefa proposta de forma autônoma e compatível com o comando apresentado; quando necessitava de ajuda ou não concluía a atividade conforme o critério definido, o desempenho não era contabilizado nessa categoria.

As informações quantitativas foram organizadas em tabelas de frequência, calculando-se o percentual de crianças que atendiam aos critérios de cada habilidade. O percentual foi obtido pela razão entre o número de crianças que executaram a habilidade e o total de crianças avaliadas (12), multiplicada por 100.

Os registros qualitativos produzidos durante o período de acompanhamento foram utilizados de forma complementar aos dados quantitativos, considerando aspectos como participação nas atividades, interação entre pares, envolvimento nas propostas, necessidade de mediação docente e manifestações observadas durante as situações de aprendizagem. Dessa forma, a integração dos dados buscou possibilitar uma compreensão mais ampla do processo vivenciado pelas crianças, sem atribuir exclusivamente à gincana as mudanças observadas entre os dois momentos avaliativos.

4 Resultados e análise

A caracterização dos sujeitos da pesquisa revela o perfil do grupo amostral estudado e o corpo docente responsável pela execução das atividades práticas lúdicas, conforme apresentado na Tabela 1.

Para Libâneo (1994), o processo de ensino consiste em um conjunto estruturado de ações articuladas entre o professor e os alunos, cujo propósito central é a apropriação consciente de saberes e o desenvolvimento de habilidades. Por meio dessa mediação intencional, os educandos são estimulados a aprimorar suas funções cognitivas, como a capacidade de observação, análise e reflexão crítica, tornando-se agentes ativos na construção do próprio conhecimento.

Tabela 1 – Caracterização dos participantes da pesquisa segundo gênero, idade e tempo de docência

CC BY

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/08/2026 - **Accepted:** 27/09/2026
Vol: 13.20
DOI: 10.66104/bjphtf98
Pages: 1-16

Grupo de Participantes	Masculino (n)	Feminino (n)	Idade (Anos)	Tempo de Atuação (Anos)	Total (N)
Crianças	4	8	5	Não aplicável	12
Professoras	0	2	Não coletado	13 e 23	2

Fonte: Dados da pesquisa (2026).
Nota: As duas professoras possuem qualificação profissional em nível de Especialização.

A formação continuada e o tempo de atuação do corpo docente contribuem diretamente para a qualidade das atividades desenvolvidas. Conforme Libâneo (1994), o processo de ensino deve aprimorar as capacidades cognitivas dos discentes por meio de sequências estruturadas de atividades.

No diagnóstico inicial (pré-teste), realizado antes do desenvolvimento do circuito lúdico, as crianças apresentaram níveis variados de desenvolvimento nas competências básicas avaliadas, conforme sumarizado na Tabela 2.

Tabela 2 – Desempenho inicial das crianças nas habilidades de literacia e numeracia (Pré-teste)

Domínio Avaliado	Habilidade Analisada	Crianças que Executam (n)	Percentual (%)
Literacia	Reconhece o alfabeto	1	8,3
	Escreve o nome completo	5	41,7
	Realiza leitura de texto	1	8,3
Numeracia	Escreve números de 1 a 30	4	33,3

Fonte: Dados da pesquisa (2026).

CC BY

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/08/2026 - **Accepted:** 27/09/2026
Vol: 13.20
DOI: 10.66104/bjphtf98
Pages: 1-16

Os baixos índices iniciais reforçam a necessidade exposta pela BNCC (2017) de imprimir intencionalidade educativa às práticas pedagógicas na Educação Infantil, não limitando o aprendizado a um desenvolvimento puramente espontâneo. Após quatro meses de intervenções e a execução da gincana lúdica, realizou-se a avaliação final (pós-teste), cujos dados são expostos na Tabela 3.

Segundo (BRASIL, 2017, p. 42), na Educação Infantil, as aprendizagens essenciais compreendem tanto comportamentos, habilidades e conhecimentos quanto vivências que promovem aprendizagem e desenvolvimento nos diversos campos de experiências, sempre tomando as interações e a brincadeira como eixos estruturantes.

Tabela 3 – Desempenho final das crianças nas habilidades de literacia e numeracia (Pós-teste)

Domínio Avaliado	**Habilidade Analisada**	**Crianças que Executam (n)**	**Percentual (%)**
Literacia	Reconhece o alfabeto	12	100,0
	Escreve o nome completo	12	100,0
	Realiza leitura de texto	12	100,0
Numeracia	Escreve números de 1 a 30	12	100,0
	Associa número à quantidade	12	100,0
	Identifica formas geométricas	12	100,0

Fonte: Dados da pesquisa (2026).
Nota: Como todas as 12 crianças avaliadas atingiram o critério em todas as categorias, o índice de aproveitamento do grupo foi pleno (100,0%) para todos os descritores.

CC BY

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/08/2026 - **Accepted:** 27/09/2026
Vol: 13.20
DOI: 10.66104/bjphtf98
Pages: 1-16

Segundo (BRASIL, 2013, p. 97), a avaliação na Educação Infantil, baseada na observação crítica e criativa das atividades, das brincadeiras e interações das crianças no cotidiano, e em registros diversos, realiza-se sem o objetivo de seleção, promoção ou classificação, com a finalidade de acompanhar e explicitar as conquistas, as dificuldades e as possibilidades de desenvolvimento e aprendizagem da criança.

Assim, os resultados obtidos sugerem evolução descritiva nas habilidades avaliadas ao longo do período de acompanhamento, especialmente nas quatro habilidades comuns aos dois momentos avaliativos. Os dados, contudo, devem ser interpretados como evidências relacionadas ao processo pedagógico vivenciado pelo grupo, sem estabelecer uma relação causal exclusiva entre a gincana e o desempenho final.

5 Considerações finais

A experiência desenvolvida na Creche Antônio Barbosa Cardoso evidenciou a possibilidade de utilizar atividades lúdicas e coletivas como parte das práticas pedagógicas destinadas ao desenvolvimento de habilidades relacionadas à linguagem e aos conhecimentos matemáticos iniciais na Educação Infantil.

A gincana pedagógica constituiu uma das estratégias desenvolvidas durante o período de acompanhamento e possibilitou situações de interação, cooperação e participação das crianças. As atividades coletivas favoreceram momentos nos quais as crianças puderam compartilhar conhecimentos, auxiliar os colegas e participar de desafios organizados de maneira lúdica. Nesse contexto, aspectos como interação, respeito aos pares, participação e cooperação foram observados como elementos presentes nas experiências desenvolvidas.

Os resultados quantitativos indicaram aumento na frequência de crianças que atenderam aos critérios estabelecidos para as quatro habilidades avaliadas tanto no pré-teste quanto no pós-teste. No pós-teste, todas as 12 crianças atenderam aos critérios estabelecidos para as habilidades avaliadas. Entretanto, esses resultados não devem ser interpretados como evidência de que a gincana, isoladamente, tenha

CC BY

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/08/2026 - **Accepted:** 27/09/2026
Vol: 13.20
DOI: 10.66104/bjphtf98
Pages: 1-16

produzido tais mudanças, uma vez que as crianças participaram de diferentes atividades pedagógicas durante os quatro meses de acompanhamento.

Do ponto de vista pedagógico, os achados apontam para a importância de proporcionar experiências diversificadas, envolvendo brincadeiras, movimento, interação, linguagem e conhecimentos matemáticos iniciais, respeitando as características e os ritmos de aprendizagem das crianças. Nessa perspectiva, literacia e numeracia são compreendidas neste estudo como dimensões de experiências e aprendizagens que podem ser favorecidas por situações pedagógicas contextualizadas e lúdicas, e não como antecipação das exigências formais próprias das etapas posteriores da escolarização.

> A articulação das atividades propostas na gincana buscou sintonizar as metas de aprendizagem aos saberes e vivências locais das crianças de São Pedro do Piauí. Essa escolha metodológica encontra amparo legal no referencial curricular do estado, que orienta o uso de estratégias lúdicas e interativas baseadas nas experiências infantis (PIAUÍ, 2020, p. 9)

Dessa forma, os resultados sugerem que a organização de práticas pedagógicas lúdicas e intencionalmente planejadas pode constituir uma possibilidade para acompanhar e favorecer o desenvolvimento de habilidades relacionadas à linguagem e aos conhecimentos matemáticos iniciais. Contudo, as evidências apresentadas devem ser compreendidas dentro dos limites do delineamento adotado.

5.1 Limitações do estudo

Entre as principais limitações da investigação encontra-se o número reduzido de participantes, composto por 12 crianças e duas professoras de uma única turma de uma instituição de Educação Infantil. Essa característica limita a possibilidade de generalização dos resultados para outros contextos escolares.

Outra limitação refere-se à ausência de um grupo controle ou de comparação. Como foram utilizados apenas os momentos de pré-teste e pós-teste com o mesmo grupo, não é possível determinar em que medida as mudanças observadas decorreram especificamente das atividades da gincana ou de outros fatores presentes no processo educativo.

CC BY

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/08/2026 - **Accepted:** 27/09/2026
Vol: 13.20
DOI: 10.66104/bjphtf98
Pages: 1-16

Também deve ser considerado que o acompanhamento ocorreu durante quatro meses, período no qual foram desenvolvidas diversas atividades pedagógicas, além da gincana. Assim, o contato contínuo das crianças com diferentes propostas, a mediação das professoras, as interações entre pares e o próprio desenvolvimento esperado para a faixa etária podem ter contribuído para os resultados encontrados.

Adicionalmente, duas habilidades — associação entre número e quantidade e identificação de formas geométricas — foram avaliadas apenas no pós-teste. Por essa razão, seus resultados não permitem estabelecer uma comparação de evolução entre os dois momentos e foram tratados neste estudo como informações complementares.

Diante dessas limitações, recomenda-se que estudos futuros ampliem o número de participantes, envolvam diferentes instituições e turmas e, quando metodologicamente e eticamente adequado, adotem delineamentos que permitam maior controle das variáveis intervenientes. Também seria pertinente acompanhar longitudinalmente as habilidades avaliadas e utilizar instrumentos com critérios de avaliação previamente validados para a faixa etária investigada.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998. 3 v.

CC BY

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/08/2026 - **Accepted:** 27/09/2026
Vol: 13.20
DOI: 10.66104/bjphtf98
Pages: 1-16

BRASIL. Presidência da República. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, 1996.

BRASIL. Lei nº 15.388, de 14 de abril de 2026. Brasília, 2026. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2026/lei/l15388.htm>. Acesso em: 26 ago. 2026.

CRESWELL, John W. Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2010.

FERRO, Maria da Glória Duarte; PAIXÃO, Maria do Socorro Santos Leal. Psicologia da aprendizagem: fundamentos teórico-metodológicos dos processos de construção do conhecimento. Teresina: EDUFPI, 2017. E-book.

FREIRE, João Batista. Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física. São Paulo: Scipione, 2009.

JOHNSON, R. Burke; ONWUEBUZIE, Anthony J. Mixed Methods Research: A Research Paradigm Whose Time Has Come. Educational Researcher, v. 33, n. 7, p. 14-26, 2004.

LIBÂNEO, José Carlos. Didática. São Paulo: Cortez, 1994.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos de metodologia científica. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2014.

PIAUÍ. Secretaria de Estado da Educação. Currículo do Piauí: educação infantil e ensino fundamental. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2020.

TANI, Go et al. Educação Física escolar: fundamentos de uma abordagem desenvolvimento. São Paulo: EPU/EDUSP, 1988.

CC BY

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/08/2026 - **Accepted:** 27/09/2026
Vol: 13.20
DOI: 10.66104/bjphtf98
Pages: 1-16

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brincar e suas teorias. São Paulo: Thomson Pioneira, 2009.

WALLON, Henri. Psicologia e educação da infância. Lisboa: Estampa, 2005.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança:** imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

CC BY