REVISTA TÓPICOS
ISSN 2965-6672 | Qualis A2

A LUDICIDADE COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA DO PROFESSOR NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

PLAYFULNESS AS A PEDAGOGICAL PRACTICE FOR TEACHERS IN THE TEACHING AND LEARNING PROCESS IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

Ciências Humanas • 06/11/2026

REGISTRO DOI: 10.70773/revistatopicos/793696053

Karla Cristina Souza Oliveira[1]

Leyce Amanda Carrijo[2]

RESUMO

O objetivo deste artigo é discutir a importância da ludicidade na Educação Infantil e analisar como o professor pode organizar e mediar experiências lúdicas de forma planejada e intencional. O brincar não se limita à diversão ou ao preenchimento do tempo, pois envolve aspectos cognitivos, emocionais, motores e sociais fundamentais para o desenvolvimento infantil. Para essa discussão, são consideradas as contribuições de Luckesi (2002), Kishimoto (2017), Vygotsky (1998) e Ostetto (2012), em diálogo com os documentos oficiais da educação brasileira, especialmente as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica, de abordagem qualitativa, desenvolvida a partir da leitura de textos relacionados à ludicidade e à Educação Infantil. A discussão permite compreender que, para que o brincar contribua para a aprendizagem, é importante planejar as experiências, organizar os tempos e espaços, ouvir as crianças e equilibrar a mediação do professor com a autonomia infantil. Dessa forma, as brincadeiras podem favorecer experiências significativas, nas quais a criança participa ativamente de seu desenvolvimento.

Palavras-chave: Ludicidade; Educação infantil; Prática pedagógica; Mediação docente; Protagonismo infantil.

ABSTRACT

This article discusses the importance of playfulness in Early Childhood Education and analyzes how teachers can organize and mediate playful experiences through intentional planning. Play is not limited to entertainment or filling time, as it involves cognitive, emotional, motor, and social aspects that are essential to children's development. The discussion draws on the contributions of Luckesi (2002), Kishimoto (2017), Vygotsky (1998), and Ostetto (2012), in

dialogue with official Brazilian educational documents, particularly the National Curriculum Guidelines for Early Childhood Education (DCNEI) and the National Common Curricular Base (BNCC). This study is a bibliographic review with a qualitative approach, based on the reading of texts related to playfulness and Early Childhood Education. The discussion highlights that, for play to contribute to learning, it is important to plan experiences, organize time and space, listen to children, and balance teacher guidance with children's autonomy. In this way, play can provide meaningful experiences in which children actively participate in their own development.
Keywords: Playfulness; Early childhood education; Pedagogical practice; Teacher mediation; Child agency.

1. INTRODUÇÃO

Brincar é uma atividade natural e importante para o desenvolvimento da criança durante a infância. Mais do que uma forma de se comunicar ou interagir com outras pessoas, a brincadeira constitui uma maneira de conhecer o mundo, imaginar situações, elaborar ideias e compreender o que acontece ao seu redor. Por meio dos jogos e das brincadeiras, as crianças vivenciam experiências que contribuem para sua aprendizagem e para a construção de suas relações sociais. Luckesi (2002) destaca a importância da ludicidade como uma experiência de envolvimento do indivíduo com aquilo que realiza. Kishimoto (2017), por sua vez, discute a relevância dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras para o desenvolvimento infantil e para as práticas educativas.

A Educação Infantil é a primeira etapa da Educação Básica e atende crianças de zero a cinco anos de idade. Durante esse período, são

fundamentais as experiências que favorecem o desenvolvimento físico, emocional, cognitivo e social. Creches e pré-escolas constituem espaços de convivência, troca de conhecimentos e contato com diferentes manifestações culturais. Nesse contexto, as crianças aprendem nas interações com outras crianças, com os adultos e com o ambiente em que estão inseridas. As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (Brasil, 2009) reconhecem a criança como sujeito histórico e de direitos. A Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), por sua vez, estabelece seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se. Esses princípios orientam a organização das práticas pedagógicas nessa etapa de ensino.

Vygotsky (1998) compreende o desenvolvimento e a aprendizagem a partir das relações sociais e culturais vivenciadas pelo indivíduo. Nessa perspectiva, as experiências propostas na Educação Infantil devem considerar o contexto e as vivências das crianças. Para que a ludicidade tenha espaço efetivo no cotidiano escolar, é necessário superar a ideia de que brincar representa apenas um momento de descanso ou um passatempo. As brincadeiras precisam fazer parte do planejamento pedagógico, com objetivos definidos pelo professor e respeito aos interesses, às necessidades e ao ritmo de cada criança.

Diante disso, o objetivo deste artigo é analisar as contribuições da ludicidade para o desenvolvimento e a aprendizagem na Educação Infantil, destacando a importância dos jogos e das brincadeiras e o papel do professor na organização e na mediação dessas experiências. Busca-se, ainda, refletir sobre como o planejamento

dos tempos e espaços pode favorecer a autonomia, a criatividade e a participação ativa das crianças.

2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este artigo foi elaborado por meio de pesquisa bibliográfica, com abordagem qualitativa, a partir da leitura de textos relacionados à ludicidade na Educação Infantil e de documentos oficiais que orientam essa etapa da educação. As leituras contemplaram a importância do brincar para o desenvolvimento infantil, sua relação com a aprendizagem e o papel do professor nas práticas pedagógicas. Também foram considerados documentos como as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (Brasil, 2009) e a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018).

Com base nessas leituras, foi construída uma discussão teórica sobre as contribuições da ludicidade para o desenvolvimento infantil e a importância do planejamento e da mediação docente nas experiências lúdicas.

3. A LUDICIDADE E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Para compreender a ludicidade na Educação Infantil, é necessário superar a ideia de que brincar serve apenas para ocupar o tempo ou manter as crianças entretidas. Durante as brincadeiras, elas mobilizam emoções, pensamentos, movimentos e relações sociais. Luckesi (2002) destaca a importância do envolvimento do indivíduo na experiência lúdica. Na infância, o brincar também constitui uma forma de expressão: por meio dele, as crianças manifestam sentimentos, expressam desejos, exploram situações e constroem significados sobre o mundo.

Para compreender melhor a ludicidade, é importante distinguir os conceitos de jogo, brinquedo e brincadeira. Kishimoto (2017) discute as particularidades desses elementos, que podem assumir diferentes funções nas experiências infantis:

- **Brinquedo:** é o objeto utilizado na brincadeira, como uma boneca, um carrinho ou um bloco de montar. Pode estimular a imaginação e favorecer diferentes formas de explorar e representar o mundo.

- **Brincadeira:** corresponde à atividade realizada pela criança, na qual ela pode imaginar situações, criar possibilidades, experimentar papéis e, conforme o contexto, transformar os caminhos da atividade.

- **Jogo:** envolve uma organização própria e pode apresentar regras explícitas ou implícitas, exigindo que os participantes considerem determinadas condições para jogar.

Essa distinção permite compreender que a ludicidade não está restrita ao objeto utilizado, mas também envolve a experiência construída pela criança. Um mesmo brinquedo pode ser explorado de maneiras diferentes, conforme os conhecimentos, os interesses e a imaginação de cada uma. Ao brincar, as crianças entram em contato com elementos da cultura e também produzem novas formas de interpretá-la e compartilhá-la.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (Brasil, 2009) e a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018) reconhecem a importância das interações e das brincadeiras nessa etapa da educação. Esses documentos reforçam que o brincar não deve ser tratado apenas como uma atividade complementar,

realizada quando sobrar tempo após as propostas consideradas formais. Trata-se de um direito da criança e de uma dimensão fundamental do trabalho pedagógico. Cabe ao professor garantir oportunidades de participação, respeitando as particularidades infantis e permitindo que as crianças explorem, criem e expressem suas ideias.

4. A LUDICIDADE COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Para que a ludicidade se constitua como prática pedagógica na Educação Infantil, não basta inserir jogos e brincadeiras ocasionalmente na rotina. É necessário que o professor planeje as experiências, acompanhe sua realização e observe as aprendizagens que podem surgir durante as atividades. Esse trabalho exige atenção às necessidades, aos interesses e ao ritmo das crianças.

O professor tem um papel importante na organização das experiências de aprendizagem. Cabe a ele planejar os tempos e os espaços, selecionar materiais e oferecer diferentes possibilidades de exploração. A mediação docente não precisa limitar a liberdade das crianças; ao contrário, quando realizada com sensibilidade, pode ampliar as possibilidades da brincadeira. Ostetto (2012) destaca a importância da observação e do registro na prática pedagógica, pois esses recursos ajudam o professor a acompanhar as experiências infantis e a refletir sobre os caminhos do planejamento.

A prática pedagógica lúdica exige equilíbrio entre a intencionalidade do professor e a participação ativa da criança (Brasil, 2018). Ter um objetivo pedagógico não significa determinar todas as ações que devem ocorrer durante a brincadeira. Significa organizar um

ambiente rico em possibilidades, no qual as crianças possam fazer escolhas, descobrir novas formas de agir, compartilhar ideias e construir conhecimentos com os colegas.

5. A MEDIAÇÃO DO PROFESSOR NAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS

5.1. O Professor Como Mediador do Brincar

Na Educação Infantil, o professor desempenha um papel importante na organização e no acompanhamento das brincadeiras. Sua atuação não deve se limitar à observação distante, mas também não precisa controlar todas as ações das crianças. Vygotsky (1998) destaca a importância das interações sociais para o desenvolvimento e a aprendizagem. Nesse contexto, a mediação de um adulto ou de alguém mais experiente pode contribuir para que a criança realize ações que ainda não conseguiria desenvolver sozinha.

Esta compreensão relaciona-se à Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), conceito que se refere à distância entre aquilo que a criança consegue realizar de forma independente e aquilo que pode realizar com a orientação ou a colaboração de outras pessoas.

Ao mediar as experiências lúdicas, o professor precisa observar com intencionalidade, ouvir as crianças e intervir de acordo com as necessidades que surgem. Em alguns momentos, pode enriquecer a brincadeira com um novo material, propor um desafio ou ajudar na resolução de um conflito. Em outros, deve permitir que as crianças encontrem suas próprias soluções e organizem a atividade de maneira autônoma. As contribuições de Kishimoto (2017) ajudam a compreender a relevância dos jogos e das brincadeiras no contexto educativo, enquanto a observação atenta permite ao professor

acompanhar as diferentes formas de participação e expressão das crianças.

5.2. Planejamento e Intencionalidade Pedagógica

Para que a ludicidade não seja reduzida a uma atividade sem propósito educativo, o professor precisa planejar as brincadeiras considerando os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento e os Campos de Experiências previstos na BNCC (Brasil, 2018). Esse planejamento envolve pensar nos tempos, nos espaços, nos materiais e nas possibilidades de participação oferecidas às crianças.

Ostetto (2012) contribui para a reflexão sobre o planejamento na Educação Infantil, compreendido como parte de um trabalho pedagógico que precisa considerar as experiências e as necessidades do grupo. Assim, planejar não significa estabelecer um roteiro rígido, mas organizar propostas que possam ser revistas conforme as observações e as situações que surgem no cotidiano.

O ambiente pode ser organizado de modo a oferecer diferentes possibilidades de exploração, como espaços de leitura, faz de conta, artes e jogos de montar. Além dos brinquedos prontos, materiais não estruturados, como caixas, tecidos, folhas e pedras, podem ampliar as oportunidades de criação e imaginação, desde que sejam adequados à faixa etária e utilizados com os cuidados necessários.

A avaliação na Educação Infantil tem como finalidade acompanhar os processos de desenvolvimento e aprendizagem, e não classificar as crianças por meio de notas ou critérios de aprovação. Para isso, o professor pode utilizar registros escritos, portfólios, fotografias e relatórios, respeitando as orientações institucionais e os cuidados relacionados à imagem e à privacidade das crianças. Esses registros

ajudam a acompanhar suas experiências e a refletir sobre as práticas pedagógicas, contribuindo para a continuidade do planejamento.

5.3. Jogos, Brincadeiras e Aprendizagem

Os jogos e as brincadeiras oferecem diferentes oportunidades para que as crianças explorem o mundo, desenvolvam habilidades e construam conhecimentos. As experiências lúdicas podem contribuir para aspectos da linguagem, da imaginação, da coordenação motora, do raciocínio e da convivência. O Quadro 1 apresenta exemplos de possibilidades de aprendizagem que podem ser favorecidas por diferentes brincadeiras, em diálogo com os princípios da BNCC (Brasil, 2018).

Quadro 1. Possibilidades de aprendizagem nas brincadeiras da Educação Infantil.

Experiência Lúdica	Possibilidades Pedagógicas e de Aprendizagem
Jogos de regras	Convivência, compreensão de normas, tomada de decisões e relação com limites.
Brincadeiras de faz de conta	Estimulam a imaginação, a representação de papéis sociais, o desenvolvimento da linguagem oral e a elaboração de sentimentos e conflitos internos.
Contação de histórias	Ampliam o repertório linguístico e comunicativo, exercitam a escuta atenta, estimulam o pensamento simbólico e a fruição estética.
Brincadeiras cantadas e de roda	Promovem a expressão corporal, a percepção de ritmo, a memória auditiva, a coordenação motora e o sentimento de pertencimento ao grupo.

Jogos de construção	Potencializam a criatividade, a noções de espaço, peso e equilíbrio, o raciocínio lógico-matemático e a resolução de problemas práticos.
Brincadeiras com materiais diversos	Aguçam a exploração sensorial, a coordenação motora fina, a autonomia nas escolhas e o pensamento investigativo.

Fonte: Elaborado pela autora, com base em Brasil (2018) e Kishimoto (2017).

As possibilidades apresentadas no quadro não significam que toda brincadeira produzirá os mesmos resultados para todas as crianças. As aprendizagens dependem das experiências oferecidas, do contexto, dos interesses infantis e das oportunidades de exploração e interação. Por isso, o professor precisa observar como as crianças participam e avaliar se os materiais e as propostas favorecem experiências significativas.

A ludicidade, portanto, não deve ser entendida como garantia automática de aprendizagem. A organização do ambiente, a intencionalidade pedagógica e a participação das crianças são aspectos importantes para que as brincadeiras possam contribuir para o desenvolvimento infantil. Ao oferecer diferentes materiais e oportunidades de brincar, o professor amplia as possibilidades de investigação, criação e aprendizagem.

5.4. O Protagonismo Infantil e a Ludicidade

Ao incorporar a ludicidade ao cotidiano escolar, o professor reconhece a criança como participante ativa de seu desenvolvimento. O protagonismo infantil envolve a possibilidade de fazer escolhas, expressar opiniões, criar ideias e participar das

decisões relacionadas às experiências vivenciadas na escola, em consonância com os direitos de aprendizagem e desenvolvimento previstos na BNCC (Brasil, 2018).

As crianças exercem esse protagonismo quando transformam os espaços, inventam situações, propõem regras para suas brincadeiras e buscam soluções para os desafios que encontram. Essas ações revelam sua capacidade de criar, negociar, imaginar e participar da construção de experiências coletivas.

Respeitar as iniciativas infantis não significa abandonar o planejamento pedagógico. Significa considerar o que as crianças expressam, observar seus interesses e reorganizar as propostas quando necessário. Os registros e a observação do cotidiano, discutidos por Ostetto (2012), podem auxiliar o professor a identificar questões que despertam a curiosidade das crianças e a planejar novas experiências a partir delas.

Dessa forma, a ludicidade contribui para uma prática educativa que valoriza a participação infantil, a autonomia e o desenvolvimento integral. Em vez de ocupar uma posição exclusivamente passiva, a criança encontra oportunidades para participar, criar e construir conhecimentos em interação com outras pessoas e com o ambiente.

5.5. A Organização de Ambientes e o Uso de Materiais Alternativos

Para que o brincar possa ser considerado uma atividade pedagógica importante na Educação Infantil, é preciso pensar de forma intencional sobre o espaço físico e a escolha dos materiais que serão disponibilizados para as crianças. O ambiente escolar não é apenas

um cenário passivo, mas um espaço pedagógico ativo que, se for bem planejado, pode ser um motivador de aprendizagens, ajudando as crianças a explorar, investigar, comunicar-se e criar símbolos.

Com isso em mente, a escolha dos materiais é o que vai determinar a qualidade das experiências que as crianças terão. Os brinquedos industriais são importantes no dia a dia da escola, mas se oferecemos materiais não estruturados ou não convencionais como caixas de papelão, tecidos, carretéis, tampas, rolos e elementos da natureza (folhas, pedras, gravetos e sementes) , as crianças terão mais chances de imaginar e descobrir coisas novas. Como esses materiais não têm uma única utilidade, eles fazem com que as crianças pensem de maneiras diferentes, encontrem soluções criativas para problemas e trabalhem juntas.

Quando a criança brinca com materiais que podem ser usados de várias maneiras, ela se torna a protagonista das suas ações, inventa cenários de faz de conta, dá um novo significado aos objetos e faz acordos com as outras crianças sobre as regras. O professor, então, tem que organizar o tempo e os espaços de um jeito flexível e receptivo, criando cantos com temas e oferecendo muitos materiais diferentes para que as crianças possam escolher o que querem fazer. Quando o espaço é organizado de um jeito intencional e os materiais são simples, mas muito interessantes, o protagonismo da criança é reforçado e ela aprende muito brincando.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A discussão desenvolvida neste artigo evidencia a importância da ludicidade na Educação Infantil e suas contribuições para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças. Brincar vai além

da diversão: constitui uma forma de expressão, interação e exploração do mundo. Por meio das brincadeiras, as crianças podem manifestar sentimentos, estabelecer vínculos, desenvolver a imaginação e construir conhecimentos a partir de suas experiências.

Ao relacionar as contribuições de Luckesi (2002), Kishimoto (2017), Vygotsky (1998) e Ostetto (2012) aos documentos oficiais da educação brasileira (Brasil, 2009; Brasil, 2018), compreende-se que a presença de brinquedos e jogos, por si só, não garante experiências educativas significativas. É importante que o professor planeje as propostas, estabeleça intencionalidades pedagógicas e acompanhe as experiências, respeitando os interesses e a autonomia das crianças.

Um dos desafios da prática pedagógica na Educação Infantil é garantir que as brincadeiras sejam valorizadas como parte do processo educativo, e não tratadas apenas como atividades ocasionais. Para isso, o professor precisa organizar espaços e materiais, favorecer as interações, acolher as iniciativas infantis e intervir quando necessário, sem retirar das crianças a oportunidade de explorar e criar.

Conclui-se que a ludicidade, quando integrada ao planejamento pedagógico e às necessidades das crianças, pode contribuir para experiências educativas mais participativas e significativas. Valorizar o brincar é reconhecer a criança como sujeito de direitos e participante ativa de seu desenvolvimento, fortalecendo uma Educação Infantil que respeita suas particularidades e amplia suas possibilidades de aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: educação é a base.** Brasília, DF: MEC, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil.** Brasília, DF: MEC, SEB, 2009.

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

LUCKESI, Cipriano Carlos. Santos e pecadores no jogo da aprendizagem: ludicidade e desenvolvimento humano. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.). **Ludicidade e atividades lúdicas no processo educativo.** Salvador: Editora do Autor, 2002. p. 11-35.

OSTETTO, Luciana Esmeralda (org.). **Educação Infantil: saberes em viagem no fazer pedagógico.** 4. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

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

---

[1] Graduanda em Licenciatura em Pedagogia pelo Centro Universitário de Goiatuba (UNICERRADO). Endereço: Goiatuba-Goiás, Brasil. E-mail: acesse o artigo original para visualizar o e-mail.

[2] Graduada em Licenciatura em Pedagogia e Pós-graduada em Psicopedagogia pela Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas de Goiatuba (FAFICH). Endereço: Goiatuba – Goiás, Brasil. E-mail: acesse o artigo original para visualizar o e-mail.