

A LUDICIDADE PARA BRINCAR, APRENDER E SOCIALIZAR NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

PLAYFULNESS TO PLAY, LEARN, AND SOCIALIZE IN CHILD DEVELOPMENT

LA LUDICIDAD PARA JUGAR, APRENDER Y SOCIALIZAR EN EL DESARROLLO INFANTIL

Jéssica Figuera Oliveira Miranda



Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande, MS, Brasil

Maria Dolores Ribeiro Orge



Universidade do Estado da Bahia, Alagoinhas, BA, Brasil

João Antonio Assis de Santana Batista



Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande, MS, Brasil

RESUMO: Uma ação extensionista de ludicidade na educação infantil foi desenvolvida com 9 crianças de 5 anos de idade em uma escola privada de Alagoinhas (Bahia, Brasil), com 2 horas semanais, totalizando 12 horas entre agosto e setembro de 2025. Foram desenvolvidas duas atividades: jogo da estátua com música e dinâmica do card colorido, estruturadas para estimular atenção, criatividade, coordenação motora, socialização e respeito às regras. O objetivo foi compreender as contribuições de atividades lúdicas baseadas em brincadeiras e jogos para o desenvolvimento físico, cognitivo e socioemocional de crianças de 5 anos da Educação Infantil, contribuindo para ampliar e consolidar a ludicidade como prática pedagógica. O estudo adotou abordagem qualitativa e caráter exploratório, fundamentando-se na observação das práticas lúdicas e de suas potencialidades para a aprendizagem e a socialização infantil. As atividades integraram diversão e aprendizado, respeitando o tempo, o interesse, o ritmo e a forma de expressão de cada criança. Os resultados evidenciaram que as brincadeiras favoreceram a interação, a atenção, a coordenação motora, a criatividade, a cooperação e o respeito às regras, promovendo experiências significativas de aprendizagem e desenvolvimento integral. A ação extensionista também produziu reflexões relevantes sobre a formação docente e a atuação profissional, destacando a importância do planejamento pedagógico e da mediação do educador na valorização da participação infantil. Conclui-se que a ludicidade constitui um elemento fundamental para os processos de aprendizagem, socialização e desenvolvimento na Educação Infantil.

Palavras-chave: Interação. Criatividade. Associações. Entusiasmo. Cooperação.

ABSTRACT: An extension activity focused on playfulness in Early Childhood Education was carried out with 9 five-year-old children at a private school in Alagoinhas, Bahia, Brazil, with two hours of activities per week, totaling 12 hours between August and September 2025. Two activities were developed: the statue game with music and the colored card activity, designed to stimulate attention, creativity, motor coordination, socialization, and respect for rules. The objective was to understand the contributions of play-based activities and games to the physical, cognitive, and socio-emotional development of five-year-old children in Early Childhood Education, contributing to the expansion and consolidation of playfulness as a pedagogical practice. The study adopted a qualitative and exploratory approach, based on the observation of playful practices and their potential for learning and socialization. The activities combined fun and learning while respecting each child's pace, interests, and forms of expression. The results showed that the games promoted interaction, attention, motor coordination, creativity, cooperation, and respect for rules, fostering meaningful experiences of learning and integral development. The extension activity also generated important reflections on teacher education and professional practice, highlighting the value of pedagogical planning and educator mediation in encouraging children's participation. It is concluded that playfulness is a fundamental element for learning, socialization, and child development processes in Early Childhood Education.

Keywords: Interaction. Creativity. Associations. Enthusiasm. Cooperation.

RESUMEN: Una acción de extensión centrada en la ludicidad en la educación infantil fue desarrollada con 9 niños de 5 años de edad en una escuela privada de la municipalidad de Alagoinhas (Bahía, Brasil), con 2 horas semanales, totalizando 12 horas entre agosto y septiembre de 2025. Se desarrollaron dos actividades lúdicas: el juego de la estatua con música y la dinámica de la tarjeta de colores, estructuradas para estimular la atención, la creatividad, la coordinación motora, la socialización y el respeto por las reglas. El objetivo fue comprender las contribuciones de actividades lúdicas basadas en juegos y brincadeiras para el desarrollo físico, cognitivo y socioemocional de niños de 5 años de Educación Infantil, contribuyendo a ampliar y consolidar la ludicidad como práctica pedagógica. El estudio adoptó un enfoque cualitativo y carácter exploratorio, fundamentándose en la observación de las prácticas lúdicas y de sus potencialidades para el aprendizaje y la socialización infantil. Las actividades integraron diversión y aprendizaje, respetando el tiempo, los intereses, el ritmo y las formas de expresión de cada niño. Los resultados evidenciaron que las prácticas lúdicas favorecieron la interacción, la atención, la coordinación motora, la creatividad, la cooperación y el respeto por las reglas, promoviendo experiencias significativas de aprendizaje y desarrollo integral. La acción de extensión también produjo importantes reflexiones sobre la formación docente y la práctica profesional, destacando la importancia de la planificación pedagógica y de la mediación del educador en la valorización de la participación infantil. Se concluye que la ludicidad constituye un elemento fundamental para los procesos de aprendizaje, socialización y desarrollo en la Educación Infantil.

Palabras clave: Interacción. Creatividad. Asociaciones. Entusiasmo. Cooperación.

1 INTRODUÇÃO

A aplicação da ludicidade com repertório diversificado é um recurso pedagógico para o desenvolvimento infantil. As atividades desenvolvidas no brincar compõem o eixo estruturante da educação infantil, destacando o papel do educador na organização de experiências lúdicas intencionais, sendo reconhecidas como uma prática pedagógica que potencializa a aprendizagem e promove o desenvolvimento integral (Camargo; Silva, 2020; Kishimoto, 2023). Diferentes abordagens pedagógicas permitem a inserção da ludicidade no planejamento docente, considerando os interesses infantis, as habilidades a serem desenvolvidas e as especificidades do ambiente.

A brincadeira é uma manifestação espontânea da infância, caracterizada pela inocência das ações e na liberdade do potencial criativo (Brasil, 1990). Por meio das atividades lúdicas, as crianças desenvolvem habilidades cognitivas, sociais e emocionais, aprendendo a resolver problemas, cooperar e expressar sua criatividade em diferentes contextos de interação (Amâncio *et al.*, 2024). O uso pedagógico dessas práticas pode ser adaptado aos objetivos educacionais, ao contexto de atuação e às necessidades das crianças.

O brinquedo e o jogo são o objeto mediador da atividade lúdica, podendo ser adquirido, construído materialmente ou elaborado. As diferentes formas de criação variam de produtos artesanais a industrializados e jogos simples ou complexos, ampliando as possibilidades de experimentação e aprendizagem infantil (Finck; Marinho; Matos Junior, 2012).

O jogo constitui uma forma de brincadeira estruturada por regras conhecidas e estabelecidas pelos participantes. Ao brincar, a criança incorpora conhecimentos, favorecendo um aprendizado prazeroso. Assim, brinquedos, jogos e ações lúdicas compõem recursos didático-pedagógicos que potencializam o processo de ensino-aprendizagem, especialmente na educação infantil (Amâncio *et al.*, 2024).

Considera-se fundamental o comprometimento do profissional da educação no planejamento pedagógico, na adequação das propostas à faixa etária e ao espaço

educativo, na condução de jogos e brincadeiras que estimulem a participação, a aprendizagem e a socialização, reconhecendo o brincar como direito da criança e como recurso didático fundamental.

A normalidade atual é de grande exposição a várias fontes de estímulos visuais e sonoros, portanto, esta ação extensionista foi desenvolvida com o objetivo geral de compreender as contribuições de atividades lúdicas baseadas em brincadeiras e jogos para o desenvolvimento físico, cognitivo e socioemocional de crianças de 5 anos da Educação Infantil em uma ação extensionista realizada em uma escola do privada de Alagoinhas, Bahia, contribuindo para ampliar e consolidar a ludicidade como prática pedagógica. A proposta fundamentou-se na compreensão do brincar como elemento estruturante da aprendizagem e da socialização infantil, possibilitando a observação das potencialidades das atividades lúdicas no desenvolvimento integral das crianças e na promoção de experiências educativas significativas.

2 MATERIAL E MÉTODO

Este artigo caracteriza-se como uma Pesquisa-Ação Participante (PAP), inserida na tradição educacional, por buscar compreender e transformar práticas pedagógicas por meio da participação ativa dos sujeitos envolvidos no processo educativo. A pesquisa fundamenta-se na articulação entre ação, reflexão e produção de conhecimento, permitindo que as intervenções sejam continuamente analisadas e aperfeiçoadas a partir das experiências vivenciadas no contexto escolar (Janke, 2005).

O método adotado teve caráter exploratório e abordagem qualitativa, com análise das práticas lúdicas no contexto da educação infantil, observação de seus efeitos no desenvolvimento físico, cognitivo e socioemocional de nove crianças. Consolidou-se como um processo de integração entre teoria e prática, no qual o brincar foi compreendido como eixo estruturante da aprendizagem e da socialização, reafirmando a ludicidade como elemento indissociável da educação infantil. As contribuições servem de subsídio para reflexões e futuras intervenções pedagógicas. Pesquisas exploratórias

possibilitam maior familiaridade com o fenômeno investigado, favorecendo a compreensão de práticas educativas em contextos reais (Gil, 2008).

A ação extensionista do componente curricular Educação, Ludicidade e Brincadeiras (AGEAD - UFMS) foi realizada com 9 crianças do Grupo 5 (faixa etária de 5 anos, à exceção de uma criança de 6 anos) em uma instituição privada de Alagoinhas - Bahia (Brasil), com 2 horas semanais no total de 12 horas de atividades lúdicas no período de 6 de agosto a 12 de setembro de 2025.

Após o intervalo do lanche, as crianças eram reunidas no pátio coberto e conduzidas à sala de aula, previamente organizada para permitir a movimentação necessária às atividades propostas. A pesquisa foi estruturada em um ciclo de pesquisa-ação composto pelas etapas de planejamento, ação, observação e reflexão.

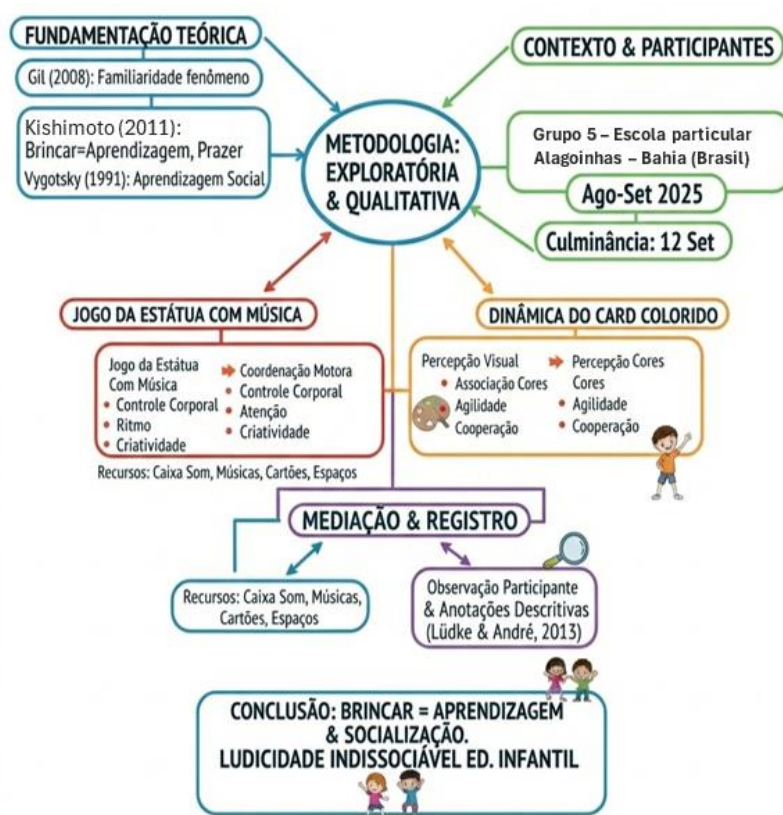
Na fase de planejamento, foram identificadas necessidades relacionadas ao desenvolvimento da atenção, criatividade, coordenação motora, socialização e respeito às regras. A partir dessas demandas, foram elaboradas duas atividades lúdicas: o jogo da estátua com música e a dinâmica do card colorido. Ambas foram estruturadas considerando a faixa etária das crianças, os objetivos pedagógicos, a disponibilidade de materiais e a viabilidade de aplicação no contexto escolar.

O planejamento envolveu a seleção cuidadosa das dinâmicas e a definição dos procedimentos de execução, contemplando a apresentação clara das regras, a mediação do educador durante as atividades e a participação espontânea das crianças nos movimentos corporais e na escolha das cores dos *cards*. Dessa forma, as atividades foram concebidas para estimular, de maneira integrada, a atenção, a criatividade, a coordenação motora, a socialização e o respeito às regras, favorecendo experiências de aprendizagem significativas (Miranda *et al.*, 2026) (Figura 1).

Na fase de ação, as atividades foram executadas sob mediação do educador. Inicialmente, as crianças foram organizadas em fila dentro da sala de aula, de modo a garantir espaço suficiente para a movimentação e a realização segura das dinâmicas. As regras propostas eram simples e apresentadas previamente aos participantes. No

jogo da estátua, as crianças dançavam livremente ao som de músicas infantis e deveriam permanecer imóveis quando a música era interrompida pelo educador. Na dinâmica dos *cards* coloridos, um cartão colorido era apresentado e as crianças precisavam identificar objetos do ambiente que correspondessem à cor indicada. Por meio dessas atividades, buscou-se estimular habilidades motoras, cognitivas e socioemocionais, favorecendo a atenção, a criatividade, a coordenação motora, a socialização e o respeito às regras por meio do brincar e da interação entre os participantes (Figura 1).

Figura 1 – Síntese metodológica da ação de extensão: fundamentação teórica, atividades lúdicas e processos de mediação e registro.



Descrição: mapa conceitual contendo a síntese metodológica da ação de extensão, com a descrição sucinta das principais etapas do trabalho em balões textuais, indicando os conceitos da fundamentação teórica, a metodologia exploratória e qualitativa, o contexto da ação e os participantes, os detalhes do jogo da estátua com música e da dinâmica do card colorido, a mediação das atividades e os registros dos resultados até as conclusões do trabalho.

Fonte: elaboração própria.

Foram utilizados como recursos pedagógicos uma caixa de som portátil, quatro músicas infantis do projeto Mundo Bitá “Fazendinha”, “Fundo do Mar”, “Viajar pelo Safari” e “Eu Quero Ver Você Me Pegar”, o Mundo Bitá se refere a um projeto nordestino de entretenimento infantil criado pelo músico pernambucano Chaps Melo em 2011, além de dez cartões coloridos confeccionados em papel da marca *Color Plus* (180g), em formato retangular de 5 cm × 10 cm. Os cartões foram produzidos em duplicata para cada uma das cores básicas selecionadas (amarelo, laranja, vermelho, azul e verde), servindo como estímulos visuais para o acionamento das respostas motoras das crianças durante a atividade. Também foram utilizados como espaços pedagógicos o pátio e a sala de aula da escola, adequados à realização das dinâmicas propostas.

Esta proposta surgiu do entendimento da ludicidade como elemento central e estruturante na Educação Infantil, sendo compreendida como uma estratégia pedagógica capaz de articular aprendizagem, interação e prazer. O brincar integra o processo educativo ao possibilitar que a criança explore o ambiente, desenvolva a criatividade e construa conhecimentos por meio da experiência (Kishimoto, 2011; Miranda *et al.*, 2026). Nesse sentido, as intervenções foram planejadas para contemplar dimensões motoras, cognitivas e socioemocionais do desenvolvimento infantil, buscando promover experiências significativas de aprendizagem.

A coleta colaborativa de dados ocorreu por meio da observação participante, registros em diário de campo e rodas de conversa realizadas ao final das atividades. A observação participante permitiu acompanhar diretamente as interações, os comportamentos, as respostas cognitivas e motoras e as manifestações socioemocionais das crianças durante as intervenções. Os registros do educador foram realizados por meio de observação participativa e anotações descritivas sobre o envolvimento, as interações e as respostas das crianças às atividades propostas, procedimento amplamente utilizado em investigações qualitativas em educação (Lüdke; André, 2013). O diário de campo foi utilizado para registrar situações relevantes, níveis de engajamento, dificuldades encontradas e percepções do educador ao longo do

processo. As rodas de conversa possibilitaram que as crianças expressassem suas experiências, sentimentos e percepções sobre as atividades realizadas.

A fase de observação e reflexão ocorreu continuamente durante e após as intervenções. Os registros produzidos foram analisados de forma qualitativa e interpretativa, buscando identificar evidências relacionadas à participação, criatividade, coordenação motora, interação social, cooperação e respeito às regras. A análise compartilhada foi realizada a partir da articulação entre as observações do educador e as manifestações expressas pelas crianças durante as rodas de conversa, permitindo compreender os efeitos pedagógicos das práticas desenvolvidas.

A transformação esperada consistiu no fortalecimento da ludicidade como estratégia pedagógica capaz de promover o desenvolvimento integral das crianças, favorecendo a aprendizagem, a socialização, a criatividade, a autonomia e a convivência coletiva. Além disso, buscou-se produzir reflexões sobre a prática docente e ampliar a compreensão do brincar como elemento estruturante da Educação Infantil.

Todo o processo foi documentado por meio de registros fotográficos, anotações em diário de campo, planejamento pedagógico, descrições das atividades desenvolvidas e sínteses reflexivas elaboradas após cada encontro. Esses documentos constituíram o corpus de análise da pesquisa e subsidiaram a interpretação dos resultados obtidos.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 Ludicidade e Educação Infantil

Para Kishimoto (2011), a ludicidade ocupa uma posição central nas discussões sobre o desenvolvimento infantil. Mais do que uma atividade recreativa, o brincar constitui uma forma privilegiada de interação da criança com o mundo, possibilitando a construção de conhecimentos, o desenvolvimento de habilidades e a formação de vínculos sociais (Cambi, 1999). A palavra ludicidade deriva do termo latino *ludus*, que significa jogo ou brincadeira, estando associada às experiências que despertam prazer, imaginação, curiosidade e participação ativa. Nessa perspectiva, a ludicidade não se

restringe ao uso de brinquedos ou jogos, mas compreende todas as experiências que permitem à criança aprender de maneira significativa por meio da ação, da exploração e da descoberta (Garcia, 2020).

Ao longo da história, diferentes estudiosos buscaram compreender a importância do brincar para o desenvolvimento humano. De acordo com Huizinga (2000), o jogo é um elemento constitutivo da cultura e acompanha a humanidade desde seus primórdios. Segundo o autor, brincar é uma atividade voluntária que possui regras próprias, ocorre em espaços e tempos determinados e produz significados para aqueles que dela participam. Essa perspectiva demonstra que o brincar não representa uma atividade secundária na vida das crianças, mas um fenômeno social e cultural fundamental para a construção de experiências e aprendizagens.

No contexto educacional, Kishimoto (2011) enfatiza que a ludicidade constitui um recurso pedagógico capaz de favorecer o desenvolvimento integral da criança. A autora diferencia os conceitos de jogo, brinquedo e brincadeira, ressaltando que cada um deles apresenta características específicas e contribui de maneiras distintas para o processo educativo. O brinquedo pode ser entendido como o objeto utilizado pela criança durante suas atividades lúdicas; a brincadeira corresponde à ação realizada; e o jogo envolve a presença de regras previamente definidas. Apesar dessas distinções, todos esses elementos favorecem o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor da criança (Marins, 2018).

A relevância da ludicidade na Educação Infantil também é reconhecida pelas políticas educacionais brasileiras. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece que as interações e as brincadeiras constituem os eixos estruturantes das práticas pedagógicas nessa etapa de ensino. Conforme o documento, é por meio das brincadeiras que as crianças exploram movimentos, sensações, emoções, linguagens e relações sociais, ampliando progressivamente sua compreensão sobre si mesmas, sobre os outros e sobre o ambiente em que vivem. Dessa forma, o brincar deixa de ser visto como uma atividade complementar e passa a ser compreendido como uma dimensão essencial do currículo da Educação Infantil (Brasil, 2017; Rocha; Fôlha, 2021).

A teoria histórico-cultural de Vygotsky (2007) oferece importantes contribuições para a compreensão da ludicidade. Segundo o autor, a brincadeira cria uma zona de desenvolvimento proximal, permitindo que a criança realize ações e, conseqüentemente, elabore pensamentos que ainda não conseguiria desenvolver de forma independente. Durante as atividades lúdicas, a criança assume papéis sociais, reproduz situações observadas em seu cotidiano e utiliza a imaginação para representar diferentes contextos. Esse processo favorece o desenvolvimento da linguagem, da memória, da atenção voluntária e do pensamento abstrato, funções psicológicas superiores fundamentais para a aprendizagem.

Complementando essa perspectiva, Piaget (1978) acredita que o brincar é uma manifestação dos estágios do desenvolvimento cognitivo infantil. As brincadeiras evoluem de acordo com o amadurecimento da criança, passando dos jogos de exercício para os jogos simbólicos e, posteriormente, para os jogos de regras. Cada uma dessas modalidades contribui para o desenvolvimento de capacidades específicas, auxiliando na construção do raciocínio lógico, da compreensão das relações sociais e da autonomia moral. Assim, brincar não é apenas uma forma de diversão, mas também um mecanismo de construção do conhecimento.

Sob a perspectiva de Winnicott (1975), enfatiza-se a dimensão afetiva presente nas experiências lúdicas. Para o autor, o brincar constitui um espaço potencial no qual a criança desenvolve sua criatividade, expressa emoções e elabora experiências vividas. Nesse ambiente simbólico, ela experimenta diferentes possibilidades de ação e aprende a lidar com sentimentos, desejos e frustrações. Dessa forma, a ludicidade configura-se como um importante instrumento para o desenvolvimento emocional e para a construção da identidade infantil.

Considerando esses pressupostos teóricos, observa-se que a ludicidade desempenha papel fundamental no desenvolvimento integral das crianças. As experiências proporcionadas pelo brincar favorecem não apenas a aquisição de conhecimentos escolares, mas também a formação de habilidades sociais, emocionais e motoras indispensáveis para a vida em sociedade. Dessa maneira, compreender a

Ludicidade como elemento estruturante da Educação Infantil torna-se essencial para a elaboração de práticas pedagógicas capazes de promover aprendizagens significativas e contribuir para o desenvolvimento pleno das crianças de cinco anos, público-alvo desta pesquisa (Fochi, 2015).

3.2 Ludicidade e Socialização Infantil

Para Góis, Santos e Maldonado (2022), a socialização constitui um dos principais processos do desenvolvimento humano, especialmente durante a infância, período em que a criança amplia progressivamente suas relações sociais e passa a interagir de maneira mais intensa com indivíduos além do núcleo familiar. Na Educação Infantil, esse processo assume papel central, uma vez que o ambiente escolar representa um dos primeiros espaços de convivência coletiva, onde as crianças aprendem a compartilhar experiências, respeitar diferenças e construir vínculos afetivos. Nesse contexto, a ludicidade emerge como um importante instrumento de socialização, pois proporciona situações de interação que favorecem a aprendizagem de comportamentos, valores e habilidades necessárias à vida em sociedade (Reis; Costa; Silva, 2021).

Segundo Fernandes (2004), as brincadeiras e os jogos possibilitam que as crianças estabeleçam relações interpessoais em um ambiente marcado pela espontaneidade e pelo prazer. Durante essas atividades, elas compartilham espaços, negociam papéis, resolvem conflitos e constroem significados coletivamente. Tais experiências contribuem para o desenvolvimento da capacidade de comunicação, da cooperação e do respeito mútuo, elementos fundamentais para a formação social da criança. Assim, o brincar não se restringe ao desenvolvimento individual, mas constitui uma prática social que favorece a inserção da criança em diferentes grupos e contextos culturais.

Sob a perspectiva da teoria histórico-cultural, Vygotsky (2007) enfatiza que o desenvolvimento humano ocorre por meio das interações sociais. Para o autor, o aprendizado é inicialmente construído no plano coletivo para, posteriormente, ser

internalizado pelo indivíduo. Dessa forma, as brincadeiras assumem papel fundamental porque criam oportunidades para que as crianças interajam, troquem experiências e aprendam umas com as outras. Durante uma brincadeira coletiva, por exemplo, as crianças observam comportamentos, imitam ações, compartilham conhecimentos e constroem novas formas de compreender a realidade. Essas experiências contribuem significativamente para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, como linguagem, pensamento e autorregulação.

Para Reis, Costa e Silva (2021), a linguagem desempenha papel essencial nesse processo de socialização mediado pela ludicidade. Ao brincar, as crianças conversam, fazem perguntas, expressam opiniões, explicam regras e negociam decisões. Essas interações ampliam o repertório linguístico e favorecem o desenvolvimento da comunicação oral. Segundo Vygotsky (2007), a linguagem é um dos principais instrumentos de mediação das relações sociais e da aprendizagem. Assim, quanto mais oportunidades de interação a criança possui, maiores são suas possibilidades de desenvolver competências comunicativas e cognitivas.

Wallon (2007) também atribui grande importância às relações sociais no desenvolvimento infantil. Para esse teórico, o ser humano constitui-se a partir da integração entre aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais. Nesse sentido, as emoções exercem papel fundamental na construção das relações interpessoais. Durante as brincadeiras, as crianças expressam sentimentos, demonstram preferências, compartilham alegrias e enfrentam situações de conflito, aprendendo gradualmente a lidar com diferentes emoções. Essas experiências contribuem para o desenvolvimento da inteligência emocional e para a construção da identidade pessoal e social.

De acordo com Berk (1998), as brincadeiras coletivas favorecem ainda o desenvolvimento da empatia, entendida como a capacidade de compreender sentimentos, perspectivas e necessidades dos outros. Ao assumir diferentes papéis durante jogos simbólicos ou brincadeiras de faz-de-conta, as crianças têm a oportunidade de se colocar no lugar de outras pessoas e compreender diferentes pontos de vista. Essa capacidade é essencial para a construção de relações sociais saudáveis

e para o desenvolvimento de atitudes de respeito e solidariedade (Rau, 2013; Kishimoto, 2010).

Para Del Prette e Del Prette (2017), o sucesso da brincadeira depende da participação conjunta dos envolvidos, exigindo colaboração, diálogo e ajuda mútua. Nesses contextos, as crianças aprendem que os objetivos podem ser alcançados de maneira mais eficiente quando há trabalho em equipe e respeito às contribuições de cada participante. Experiências cooperativas durante a infância favorecem a construção de habilidades sociais importantes para a convivência em diferentes ambientes ao longo da vida.

Conforme Amâncio *et al.* (2024), a ludicidade contribui para a aprendizagem da resolução de conflitos. Divergências relacionadas às regras, à escolha de personagens ou à utilização de brinquedos são situações comuns durante as brincadeiras infantis. Embora possam gerar momentos de tensão, essas situações constituem importantes oportunidades educativas. Com a mediação adequada do professor, as crianças aprendem a dialogar, argumentar, ouvir diferentes opiniões e buscar soluções coletivas para os problemas enfrentados. Essas experiências favorecem o desenvolvimento da autonomia e da capacidade de negociação.

A sociologia da infância também oferece importantes contribuições para a compreensão da socialização mediada pelo brincar. Corsaro (2011) destaca que as crianças não são apenas receptoras passivas da cultura adulta, mas sujeitos ativos que produzem suas próprias culturas infantis por meio das interações estabelecidas com seus pares. Durante as brincadeiras, elas criam regras, inventam narrativas, desenvolvem linguagens específicas e constroem formas próprias de interpretar a realidade. Essa perspectiva reforça a importância do brincar como espaço de participação ativa e construção coletiva de significados.

No contexto escolar, as atividades lúdicas favorecem igualmente a inclusão e o respeito à diversidade. Ao participarem de brincadeiras em grupo, as crianças convivem com colegas que possuem diferentes características, habilidades, experiências e formas de pensar. Essa convivência contribui para a redução de preconceitos e para a

valorização das diferenças individuais. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) destaca que a Educação Infantil deve promover experiências que possibilitem às crianças desenvolver atitudes de respeito, acolhimento e valorização da diversidade cultural, social e individual (Brasil, 2017).

Para Sousa e Carvalho (2019) a ludicidade também exerce influência positiva sobre o desenvolvimento da autoestima e da autonomia. Quando participam de brincadeiras e conseguem superar desafios, as crianças sentem-se mais confiantes em relação às suas capacidades. O reconhecimento obtido durante as interações com colegas e professores fortalece sentimentos de pertencimento e valorização pessoal. Esses aspectos são fundamentais para a formação de uma identidade positiva e para o estabelecimento de relações interpessoais saudáveis (Antunes, 2004).

Outro benefício relevante refere-se ao sentimento de pertencimento ao grupo. A participação em atividades coletivas permite que as crianças desenvolvam vínculos afetivos com seus colegas e percebam-se como integrantes de uma comunidade. Esse sentimento favorece a adaptação ao ambiente escolar e contribui para a construção de experiências positivas relacionadas à aprendizagem. Crianças que se sentem acolhidas e integradas tendem a apresentar maior engajamento nas atividades pedagógicas e melhor desenvolvimento socioemocional (Kishimoto, 2017).

Cabe destacar que o professor desempenha papel essencial na promoção da socialização por meio da ludicidade. Sua atuação envolve a organização de ambientes favoráveis à interação, a mediação de conflitos e a valorização da participação de todas as crianças. Além disso, é responsabilidade do educador selecionar e propor atividades que incentivem a cooperação, o diálogo e o respeito mútuo. Quando planejadas de forma intencional, as brincadeiras tornam-se poderosas ferramentas para o desenvolvimento das competências sociais previstas para a Educação Infantil, uma vez que a aprendizagem ocorre por meio das interações sociais mediadas por sujeitos mais experientes (Vygotsky, 2007).

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Este trabalho seguiu as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, que ressaltam o brincar como linguagem privilegiada da infância e direito fundamental da criança. As DCNEI estabelecem o currículo da Educação Infantil organizado com experiências que favoreçam a interação, a brincadeira e a exploração do ambiente (Brasil, 2009).

As duas atividades integraram diversão e aprendizado, respeitando-se o tempo, o interesse, o ritmo e a forma de expressão de cada criança. As brincadeiras permitiram interação, valorização, atenção, coordenação motora, criatividade e associações, com grande entusiasmo e cooperação entre as crianças, reforçando o processo de ensino-aprendizagem de forma lúdica.

O jogo da estátua com música estimulou a atenção e a coordenação motora das crianças, destacou a percepção rítmica e o controle corporal, revelou a criatividade por meio da livre expressão corporal nas poses assumidas e promoveu momentos de socialização e cooperação infantil (Figura 2). O entusiasmo foi imediato com risos e suspense a cada pausa, quando cada criança se esforçava para manter-se parada. O educador mediava a dinâmica, incentivando movimentos criativos e propondo variações, a exemplo de permanecer em equilíbrio sobre um pé ou assumir poses engraçadas. Músicas com ritmos variados foram utilizadas, estimulando diferentes formas de expressão corporal e o controle motor das crianças.

Nesta atividade com música, o educador também identificou um problema com a adultização da infância de duas crianças da turma, com desenvolvimento precoce e conhecimento de conteúdo adulto impróprio para a idade e a dignidade humana destes seres infantis. A música escolhida pela educadora foi considerada muito infantil por essas duas crianças adultizadas, que disseram preferir pagode e *funk*. Cabe ressaltar que a preferência por esses gêneros musicais, por si só, não caracteriza inadequação, distingue-se o gênero musical, enquanto categoria ampla e diversa, do conteúdo específico de certas produções culturais dentro dele, que pode conter temáticas impróprias para a faixa etária.

Figura 2 – O jogo da estátua com o Grupo 5.



Descrição: imagem das crianças realizando o jogo da estátua em sala de aula sob supervisão da mediadora da ação extensionista.

Fonte: elaboração própria.

O brinquedo é uma ferramenta essencial no processo educativo, porque possibilita à criança explorar o mundo, expressar sentimentos, elaborar hipóteses e desenvolver múltiplas habilidades. Ao brincar, a criança experimenta papéis sociais, exercita a imaginação, aprende a respeitar regras e amplia sua capacidade de interação com o outro (Kishimoto, 1994).

A atividade do *card* colorido estimulou a percepção cromática (visão), a associação entre símbolos (cores) e objetos, a rápida reação cognitiva (raciocínio), ações concretas na agilidade de busca ativa de objetos e a cooperação entre os participantes, evidenciando processos de aprendizagem colaborativa, mediada pela interação. Os alunos ajudavam colegas que tinham dificuldade em localizar os objetos (Figura 3). Esse exercício de associação, aparentemente simples, representa uma forma prática e divertida da criança assimilar e acomodar informações, consolidando funções cognitivas essenciais, noções de categorização e avaliação espacial como etapas do aprendizado.

Figura 3 – A dinâmica do card colorido para associação de cores pelas crianças.



Descrição: imagem das crianças realizando a dinâmica do card colorido em sala de aula sob supervisão da mediadora da ação extensionista.

Fonte: elaboração própria.

A ação extensionista integrou as crianças através das duas brincadeiras, quando demonstraram autonomia e espontaneidade, aplicando com segurança as regras e explorando movimentos e cores de maneira criativa. Enquanto o jogo da estátua exigia respeito ao comando externo (parada do som) e disciplina para permanecer imóvel, a atividade do card colorido mobilizou cooperação, comunicação e trabalho em grupo.

Após a execução das atividades, foi promovida uma roda de conversa, permitindo que cada criança compartilhasse suas experiências e sentimentos. Relataram o prazer de participar, a satisfação de cumprir desafios e a alegria de interagir com os colegas, evidenciando aprendizagens socioemocionais como cooperação, paciência e respeito às regras (Figura 4).

Figura 4 – Encerramento da ação extensionista com roda de conversa.



Descrição: imagem das crianças realizando uma socialização após as brincadeiras realizadas em sala de aula sob supervisão da mediadora da ação extensionista.

Fonte: elaboração própria.

Outro aspecto importante a ser destacado é que a finalização das atividades possibilitou o reconhecimento das próprias conquistas pelas crianças. Ao socializarem suas percepções durante a roda de conversa, demonstraram que aprenderam conteúdos implícitos (percepção cromática e controle motor) e também valores sociais (paciência, solidariedade, respeito às regras e convivência coletiva). Essa dimensão socioemocional do brincar é frequentemente apontada pela literatura como um dos pilares do desenvolvimento humano (Brougère, 1997)

A mediação do educador teve papel central na organização do material, no incentivo à participação dos alunos e na criação de um ambiente acolhedor, priorizando a escuta e a valorização das manifestações infantis. A docente regente também foi de grande ajuda nesta ação extensionista, por sua experiência e interesse por cada situação familiar. Para os profissionais em formação, experiências como essa ampliam a compreensão do papel do educador, que deve criar espaços adequados e sensíveis às necessidades e aos interesses da criança. Brincar é, portanto, uma forma de aprender,

interagir e crescer, sendo um componente essencial de qualquer proposta educativa voltada à infância.

Esta experiência trouxe reflexões importantes para a atuação profissional, evidenciando que o planejamento pedagógico deve considerar os conteúdos a serem trabalhados e também a mediação do educador, que precisa guiar, estimular e valorizar a participação dos alunos. Atividades simples, quando bem estruturadas, podem ter grande potencial educativo, reforçando a importância de integrar o lúdico às práticas pedagógicas de maneira planejada.

O brincar é uma atividade socialmente construída, fundamental para o desenvolvimento de funções psicológicas superiores, como memória, pensamento abstrato e autorregulação. O lúdico não é apenas uma forma de entretenimento, mas uma prática que promove a internalização de regras sociais e valores coletivos (Vygotsky, 1991). O brinquedo permite à criança explorar o mundo, desenvolver múltiplas habilidades e exercitar a imaginação, a atenção e a interação social (Kishimoto, 1994).

Piaget (1976) enfatizou que as atividades lúdicas e os jogos são indispensáveis ao desenvolvimento cognitivo da criança, pois possibilitam elaborar estratégias que ajudam a criança a organizar o ambiente ao seu redor.

Huizinga (2007) reforça a dimensão cultural do brincar que ultrapassa a esfera da infância e é uma prática presente em diferentes estágios da vida humana, contextos sociais e formativos, permitindo à criança construir significados e interagir com o mundo de maneira simbólica e afetiva. O brincar proporciona momentos marcantes na escola e a criança é um sujeito social capaz de construir conhecimentos e dar significados à experiência lúdica.

Assim, a experiência revelou-se transformadora tanto para as crianças quanto para os educadores envolvidos. Ao propor práticas lúdicas intencionalmente planejadas, foi possível vivenciar a educação infantil como espaço de formação integral, que valoriza a criança em sua totalidade. Brincar, portanto, mostrou-se não apenas um ato de diversão, mas uma forma legítima de aprender, interagir, assimilar conhecimentos e

crescer. A ação de extensão reafirmou, assim, que a ludicidade é entendida como eixo estruturante das práticas pedagógicas, indispensável à construção de uma escola que acolha, respeite e incentive a infância em sua essência. Em síntese, esta ação extensionista reafirmou que o brincar é um meio pedagógico poderoso, capaz de desenvolver competências cognitivas, motoras e socioemocionais, além de fortalecer valores como cooperação, empatia e respeito.

5 CONCLUSÕES

Esta ação extensionista simples, desenvolvida com crianças de 5 anos em uma escola particular, evidenciou a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem e socialização para o desenvolvimento infantil.

A experiência demonstrou que atividades lúdicas planejadas e mediadas fortalecem habilidades cognitivas e motoras, como estímulo ao cumprimento de regras, à criatividade e à cooperação.

As reações e respostas das crianças confirmaram as contribuições teóricas da compreensão do brincar na assimilação de conhecimentos e interações socioemocionais.

Esta atividade produziu reflexões importantes sobre a formação docente e a atuação profissional, demonstrando o valor do planejamento pedagógico em considerar conteúdos e a mediação do educador para guiar, estimular e valorizar a participação das crianças.

A ludicidade deve ser compreendida como eixo estruturante das práticas pedagógicas voltadas à infância. Recomendam-se novas ações que ampliem e fortaleçam a articulação entre ensino, pesquisa e extensão com práticas pedagógicas tendo a criança no centro do processo de brincar, aprender e socializar para seu desenvolvimento integral.

REFERÊNCIAS

AMÂNCIO, Andressa M.; OLIVEIRA, Jéssica F.; BATISTA, João A. A. de S.; CAMPOS, Yêdo T. A. Ludicidade no ensino de ciências: um estudo de caso em uma escola estadual de Alagoinhas, Bahia. **Peer Review Journals**, n. 14, p. 74-88, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.53660/PRW-2404-4414>. Acesso em: 30 maio 2026.

ANTUNES, Celso. **Trabalhando habilidades**: construindo ideias. São Paulo: Scipione, 2004.

BERK, Laura E. **Development through the lifespan**. São Paulo: Pearson, 1998.

BRASIL. **Lei n.º 8.069, de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 16 jul. 1990.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEB, 2009.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, v. 3, 1998.

BRASIL, Ministério da Educação e Cultura. **Base nacional comum curricular**. Brasília-DF: MEC, Secretaria de Educação Básica, 2017.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 1997.

CAMARGO, Maria A. S.; SILVA, Mari J. P. A literatura infantil como um recurso pedagógico indispensável. **Revista Espacios**, v. 41, n. 9, 2020. Disponível em: <https://www.revistaespacios.com/a20v41n09/20410913.html>. Acesso em: 30 maio 2026.

CAMBI, Franco. **História da Pedagogia**. Tradução de Álvaro Lorencini. São Paulo: Editora UNESP, 1999.

CORSARO, William A. **Sociologia da Infância**. Tradução de Lia Gabriele Regius Reis. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2011.

DEL PRETTE, Almir; DEL PRETTE, Zilda A. P. **Psicologia das habilidades sociais na infância**: teoria e prática. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

FERNANDES, Florestan. As "trocinhas" do bom Retiro. **Pro-posições**, v. 15, n. 1, p. 229-250, 2004. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/proposic/article/view/8643855>. Acesso em: 30 maio 2026.

FOCHI, Paulo. Ludicidade, continuidade e significatividade nos campos de Experiência. In: FINCO, Daniela; BARBOSA, Maria Carmen; FARIA, Ana Lúcia Goulart (org.). **Campos de experiências na escola da infância**: contribuições italianas para inventar um currículo de educação infantil brasileiro. Campinas: Edições Leitura Crítica, 2015.

GARCIA, Mônica C. B. A importância dos jogos e brincadeiras no processo ensino-aprendizagem da educação infantil. **COGNITIONIS Scientific Journal**, v. 3, n. 1, p. 1-6, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.38087/2595.8801.31>. Acesso em: 30 maio 2026.

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

GÓIS, Ana Leide Rodrigues de Sena; SANTOS, Jocyleia Santana dos; MALDONADO, Daniela Patrícia Ado. O desenvolvimento cognitivo da criança pequena: a contribuição da ludicidade na educação infantil. **Revista Humanidades & Inovação**, Palmas, v. 9, n. 14, 2022. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/2558>. Acessado em: 23 maio 2026.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

JANKE, Nadja. **Pesquisa-ação-participativa: compartilhando conhecimentos**. 2005. 128 f. Dissertação (Mestrado em Educação para a Ciência) – Faculdade de Ciências, Universidade Estadual Paulista (UNESP), Bauru, 2005. Disponível em: https://www2.fc.unesp.br/BibliotecaVirtual/ArquivosPDF/DIS_MEST/DIS_MEST20050328_JANKE%20NADJA.pdf. Acesso em: 30 maio 2026.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil do Brasil. **Cadernos de Educação de Infância**, n. 90, p. 4-7, 2010. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/002135946>. Acesso em: 24 maio 2026.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, o brinquedo, a brincadeira e a educação**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos e brincadeiras**: tempos, espaços e diversidade (pesquisas em educação). 1. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2017.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2023.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo Afonso de. **Pesquisa em educação:** abordagens qualitativas. 2. ed. Rio de Janeiro: E.P.U., 2013.

MARINHO, Hermínia R. B.; MATOS JÚNIOR, Moacir Á.; SALLES FILHO, Nei A.; FINCK, Silvia C. M. **Pedagogia do movimento:** universo lúdico e psicomotricidade. Ponta Grossa: UEPG, 2007.

MARINS, Bianca Guimarães. **O jogo como recurso pedagógico na educação infantil.** 2018. 16 f. Artigo Científico (Graduação em Pedagogia) – Universidade do Sul de Santa Catarina, Curitiba, 2018. Disponível em: <https://repositorio-api.animaeducacao.com.br/server/api/core/bitstreams/6172d562-9576-4f3d-a29f-66b6b73a0e33/content>. Acesso em: 30 maio 2026.

MIRANDA, Jéssica Figuera Oliveira; BATISTA, João Antonio Assis de Santana; AMÂNCIO, Andressa Moraes; CAMPOS, Yêdo Tarsys Amancio; CRUZ, Hannah Daiahnara da Assunção; SOUZA, Beatriz de Assis. Brincadeiras musicais na educação infantil: relato narrativo-reflexivo de uma ação extensionista. **Cadernos Cajuína**, [S. l.], v. 11, n. 7, 2026. Disponível em: <https://doi.org/10.52641/cadcajv11i7.3113>. Acesso em: 14 out. 2026.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança:** imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

PIAGET, Jean. **La formation du symbole chez l'enfant:** imitation, jeu et rêve, image et représentation. Paris: FeniXX, 1978.

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

REIS, Maria Léia da Silva dos; COSTA, Cristiane Dias Martins da; SILVA, José Carlos Aragão. Ludicidade na educação infantil: aprendizagem e desenvolvimento no Centro de Educação Infantil em Codó, Maranhão. **Revista Humanidades & Inovação**, Palmas, v. 8, n. 34, p. 257-269, 2021. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/5037>. Acesso em: 30 maio 2026.

ROCHA, José Damião Trindade; FÔLHA, Jardilene Gualberto Pereira. As interações e a brincadeira no cotidiano da educação infantil. **Humanidades & Inovação**, v. 8, n. 64, p. 155-166, 2021. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/1514>. Acesso em: 30 maio 2026.

SOUSA, Érika Alves de; ALMEIDA, Ilda Neta Silva; CARVALHO, Valter Domingos Rezende. O lúdico no processo de aprendizagem infantil. **Revista Multidebates**, Palmas, v. 3, n. 1, 2019. Disponível em: <https://revista.faculdadeitop.edu.br/index.php/revista/article/view/144>. Acesso em: 30 maio 2026.

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

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. O instrumento e o símbolo no desenvolvimento da criança. In: VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A formação social da mente**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. p. 3-20.

WALLON, Henri. **A criança turbulenta**: estudo sobre os retardamentos e as anomalias do desenvolvimento motor e mental. Petrópolis: Vozes, 2007.

WINNICOTT, Donald W. O papel de espelho da mãe e da família no desenvolvimento infantil. In: WINNICOTT, Donald W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975. p. 153-162.

Sobre os autores

Jéssica Figuera Oliveira Miranda

Doutoranda em Modelagem em Ciências da Terra e do Ambiente (UEFS). Mestra em Modelagem e Simulação de Biossistemas pelo Programa de Pós-Graduação da Universidade do Estado da Bahia (PPGMSB - UNEB) (2025). Especialista em Gestão em Segurança Pública pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (FADIR - UFMS) (2026). Especialista em Educação Especial e Inclusiva pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci (UNIASSELVI). Especialista em Gestão e Educação Ambiental pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci (UNIASSELVI) (2025). Especialista em Tutoria em Educação a Distância pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS) (2024). Licenciada em Ciências Biológicas pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB) (2022). Graduanda em Pedagogia pela Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS) (2026), Campo Grande, MS, Brasil.

E-mail: j.figuera@ufms.br

Contribuições da autora: Projetou a análise; Estudou as bases teóricas; Propôs reflexões sobre a temática estudada; Executou a análise; Redigiu e revisou o texto.

Maria Dolores Ribeiro Orge

Doutora em Ecologia e Meio Ambiente (2005) UCM, Madri-Espanha. Mestra em Biologia Botânica (1997) e Bacharela em Ciências Biológicas (1992) UFBA, Bahia-Brasil. Professora Permanente do PPGMSB desde 2020. Líder dos Grupos de Pesquisa SISBIOS desde 2006 e BIOMNIS desde 2020. Representante Titular da UNEB no Fórum Baiano de Mudanças Climáticas Globais e de Biodiversidade desde 2020. Professora Titular da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Alagoinhas, BA, Brasil.

E-mail: mdrorge@uneb.br

Contribuições da autora: Colaborou na análise do texto; Contribuiu com as correções; Revisou o texto final.

João Antonio Assis de Santana Batista

Graduado em Sistemas de Informação na Universidade do Estado da Bahia (UNEB) (2024). Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Modelagem e Simulação de Biossistemas (PPGMSB) (2025). Graduando em Pedagogia na Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS) (2024), Campo Grande, MS, Brasil.

E-mail: joao.antonio.assis@ufms.br

Contribuições do autor: Forneceu orientações conceituais; Colaborou na análise do texto; Contribuiu com as correções; Revisou o texto final.

A LUDICIDADE PARA BRINCAR, APRENDER E SOCIALIZAR NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Jéssica Figuera Oliveira Miranda; Maria Dolores Ribeiro Orge; João Antonio Assis de Santana Batista

Submetido em 14 de junho de 2026.

Aceito para publicação em 15 de setembro de 2026.

Licença de acesso livre



A **Revista Edutec - Educação, Tecnologias Digitais e Formação Docente** utiliza a Licença Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional, pois acredita na importância do movimento do acesso aberto nos periódicos científicos.