

A INSERÇÃO DE PRÁTICAS LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: POSSIBILIDADES, LIMITES E DESAFIOS DA AÇÃO PEDAGÓGICA

Francisca Shirley da Silva Costa ¹; Emanuela Cristina Tomas de Oliveira ²; Rafaela Rodrigues Alves ³; Samira Souza Gonçalves ⁴; Luciano Gutemberg Bonfim Chaves ⁵

¹Universidade Estadual Vale do Acaraú, (UVA), Sobral (CE)

shirleyycosta72@gmail.com

²Universidade Estadual Vale do Acaraú, (UVA), Sobral (CE)

emanuelac161@gmail.com

³Universidade Estadual Vale do Acaraú, (UVA), Sobral (CE)

rafaellaalves436@gmail.com

⁴Universidade Estadual Vale do Acaraú, (UVA), Sobral (CE)

samiragonsalves376@gmail.com

⁵Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA), Sobral (CE)

lucianogbonfim@gmail.com

Resumo:

O estudo foi desenvolvido a partir da atuação do Programa de Educação Tutorial (PET) do curso de Pedagogia da Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA), no município de Sobral (CE). O objetivo do trabalho foi analisar a percepção do professor da Educação Infantil acerca da eficácia da aplicabilidade do lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Buscou-se destacar a importância do lúdico no ensino infantil, compreender o entendimento dos docentes sobre sua aplicabilidade, verificar as dificuldades enfrentadas na utilização de atividades lúdicas e apontar os benefícios dessas práticas no contexto escolar. Metodologicamente, realizou-se um levantamento bibliográfico e uma pesquisa de campo, fundamentada na abordagem qualitativa. Os resultados evidenciaram a relevância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, bem como a importância do brincar no contexto escolar, destacando a forma como as educadoras da Educação Infantil utilizam e valorizam a ludicidade no cotidiano pedagógico.

Palavras-Chave: Educação infantil. Ensino-aprendizagem. Ludicidade.

Introdução

O Programa de Educação Tutorial (PET) visa integrar ensino, pesquisa e extensão através da atuação das bolsistas em territórios parceiros, dentre esses territórios está um Centro

de Educação Infantil (CEI), para o qual as bolsistas levam atividades lúdicas para reforçar os conteúdos estudados pelas crianças em sala de aula. A presente pesquisa parte da motivação de entender como a ludicidade é vista pelos professores atuantes na educação infantil, bem como os desafios que enfrentam para sua aplicação no cotidiano escolar.

A pesquisa baseia-se em autores como Negrini (1994), Santos (2009), Piaget (1971), Vygotsky (1979), dentre outros, cujas ideias sobre a ludicidade na educação infantil fundamentam esse estudo. A metodologia qualitativa utilizada ocorreu tanto através das vivências das bolsistas no CEI quanto, principalmente, através de pesquisa bibliográfica.

O trabalho tem como objetivo principal discutir sobre os desafios enfrentados pelos professores da educação infantil em relação ao uso da ludicidade como ferramenta de ensino; e como objetivos específicos compreender a percepção dos pedagogos(as) sobre a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem, analisar quais são as dificuldades enfrentadas para planejar e inserir a ludicidade nas práticas pedagógicas, como isso repercute o processo de ensino e aprendizagem e como a formação docente interfere na implementação de atividades lúdicas almejando estratégias para modificar a rotina formal e integrar o brincar como eixo de desenvolvimento integral, além de refletir sobre de que modo o aumento da cobrança sobre o uso do lúdico em sala de aula impacta o professor.

Metodologia

A presente pesquisa caracteriza-se como qualitativa, pois busca compreender e interpretar as experiências dos sujeitos no contexto, considerando suas vivências e ações sociais (MINAYO, 2012); desta forma buscou-se perceber os desafios e experiências dos pedagogos acerca da utilização da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem. Segundo Minayo (2012) “a matéria prima da análise qualitativa é composta por um conjunto de substantivos cujos sentidos se complementam: experiência, vivência, senso comum e ação. E o movimento que informa qualquer abordagem ou análise se baseia em três verbos: compreender, interpretar e dialetizar”, portanto a abordagem qualitativa possibilita de forma aprofundada analisar significados, práticas e vivências, considerando a complexidade das relações.

Quanto aos procedimentos metodológicos, o estudo foi desenvolvido a partir de pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo. A pesquisa bibliográfica fundamentou-se na análise de autores que discutem os desafios de implementar a ludicidade, formação docente, bem como ludicidade e desenvolvimento integral na Educação Infantil, desta forma essa etapa permitiu embasar teoricamente as reflexões e estabelecer diálogo entre a teoria e a prática vivenciada.

A pesquisa de campo ocorreu por meio das vivências das bolsistas no Centro de



Educação Infantil Arry Rocha, em Sobral-CE, durante o segundo semestre de 2025. A coleta de dados deu-se por meio da observação e dos registros reflexivos das experiências realizadas no cotidiano escolar, especialmente no que se refere à realização de atividades lúdicas.

A análise dos dados ocorreu exclusivamente por meio da pesquisa bibliográfica, fundamentando-se na leitura crítica e interpretativa de autores relacionados à temática, sendo assim os resultados e discussões foram desenvolvidos, buscando identificar convergências, divergências e contribuições teóricas para a compreensão do objeto investigado.

Resultados e discussões

Perspectivas sobre a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem

A ludicidade é uma temática que costuma atrair significativamente os professores alfabetizadores, porém nem sempre é trabalhada com o devido cuidado. As atividades lúdicas contribuem para o engrandecimento de diversos aspectos do desenvolvimento infantil como a autonomia, a comunicação e a adaptação social no processo de aprendizagem e escolarização.

Nesse sentido, Negrine (1994, p. 41) afirma que “as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que, por meio dessas atividades, a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente”. No entanto, especialmente no ambiente escolar, ainda persiste a concepção de que a brincadeira está associada apenas à recreação, prevalecendo a ideia de que brincar serve única e exclusivamente para entreter.

Em decorrência disso, muitas instituições resistem à utilização de atividades lúdicas em sala de aula, sob a justificativa de que essas práticas geram barulho e desorganização. Tal concepção é equivocada, pois parte do pressuposto de que para aprender os alunos precisam permanecer apáticos e em silêncio absoluto. O lúdico é importante não apenas para a criança, mas para o ser humano de modo geral, uma vez que ao brincar a criança desenvolve áreas fundamentais do seu crescimento, como as dimensões afetiva, social, cognitiva e motora. O brincar, seja no ambiente escolar ou familiar, precisa ter sentido e finalidade, pois contribui para o desenvolvimento integral da criança; quando não há orientação ou mediação adequada por parte de professores ou responsáveis, pode ser compreendido como um tempo desperdiçado.

Na Educação Infantil, a utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula possibilita compreender o desenvolvimento da criança por meio da linguagem lúdica, própria da infância. Torna-se essencial conhecer o significado do brincar e conceituar os principais termos relacionados à ludicidade, a fim de interpretar o universo lúdico e reconhecer os elementos



pelos quais a criança se comunica consigo mesma, com o outro e com o mundo. O ato de brincar constitui uma forma de comunicação que permite à criança reproduzir seu cotidiano por meio da linguagem lúdica, favorecendo a aprendizagem e contribuindo para a construção da autonomia, da reflexão e da criatividade. sendo assim é fundamental e importante que tanto a família quanto a equipe escolar reconheçam a ludicidade como um elemento necessário no cotidiano da infância. O brincar e o jogar durante a infância constituem uma base estrutural importante para que, na vida adulta, o indivíduo consiga enfrentar o mundo com os recursos que lhe foram proporcionados por meio do lúdico, tanto dentro quanto fora da sala de aula.

Para Santos (2009), “dar um brinquedo a uma criança é substituir os objetos do mundo real para que ela possa manipulá-los”. Segundo Piaget (1971), o desenvolvimento da criança está diretamente relacionado ao lúdico, sendo o brincar e o jogo essenciais para o crescimento e a adaptação ao mundo, pois “o desenvolvimento da criança ocorre a partir do lúdico; ela precisa brincar para crescer e precisa do jogo como forma de se equilibrar com o mundo”. Para Vygotsky, o professor exerce o papel de mediador no processo de aprendizagem e, no âmbito da zona de desenvolvimento proximal, a criança necessita da interação com o outro para construir conhecimentos, sendo essa mediação realizada por um adulto, professor ou colegas que já tenham alcançado um nível mais avançado de desenvolvimento. Essa interação ocorre, muitas vezes, por meio de brincadeiras e jogos, estruturados que auxiliam na internalização dos conteúdos.

Os recursos lúdicos tornam o processo de ensino-aprendizagem mais eficaz, favorecendo a compreensão e a assimilação dos conhecimentos. Vygotsky (1979, p. 45) destaca a importância do brincar ao afirmar que “a criança aprende muito ao brincar”, ressaltando que o que aparenta ser apenas diversão constitui, na realidade, uma ferramenta fundamental para o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e pedagógico.

Dificuldades para o planejamento e inserção da ludicidade nas práticas pedagógicas e o impacto no processo de ensino-aprendizagem

Apesar do crescente apreço e conscientização sobre a importância do uso da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem, os professores de educação infantil têm enfrentado uma série de dificuldades para o planejamento e aplicação de aulas lúdicas. Tais problemas perpassam pelas barreiras institucionais que incluem questões relacionadas ao espaço físico da escola, a falta de formação específica dos professores, que leva à compreensão limitada do caráter pedagógico do brincar, muitas vezes reduzido apenas ao entretenimento. Soma-se a isso a escassez de recursos materiais, o tempo restrito para o planejamento das aulas e a pressão por



cumprir conteúdos curriculares extensos, o que dificulta a elaboração de atividades lúdicas intencionais e articuladas aos objetivos de aprendizagem, além da falta de atenção e interesse das crianças. Tudo isso impacta diretamente o processo de ensino-aprendizagem.

De acordo com a pesquisa realizada por Darú, Andrade e Melo (2025), que tinha como entrevistadas duas professoras graduadas em pedagogia, caracterizadas no artigo como P1 e P2, é relatado que:

P1 destaca que a falta de tempo para planejar atividades lúdicas com intencionalidade pedagógica, decorrente da extensa carga de conteúdos e exigências impostas ao professor são fatores gritantes para que aconteça o processo lúdico na sala de aula, já P2 recorre que é a escassez de recursos e de espaços adequados para o desenvolvimento de práticas lúdicas que limita a criatividade e a diversidade das propostas pedagógicas, assim, ambas sentem angústias pelas barreiras existenciais que ainda assolam o contexto educacional que ainda não foram solucionados. (DARÚ; ANDRADE; MELO, 2025, p. 5455)

Ou seja, por mais que os professores compreendam a importância da aplicação da ludicidade, o planejamento e aplicação se tornam difíceis, visto que o currículo não permite tanta flexibilidade e faz muitas exigências ao professor, que se vê sem tempo para aplicar atividades lúdicas, além de que a escola não dispõe dos materiais necessários para a realização e o pedagogo precisa adquirir por conta própria, o que gera desânimo para o profissional.

Além disso, o curto tempo de atenção dos alunos também gera essa falta de motivação para levar essas atividades. De acordo com a pesquisa de campo de Almeida et al. (2021), foi possível observar que as atividades lúdicas despertam mais a atenção das crianças, mas também acontece de isso ser por um curto período de tempo, principalmente devido à idade delas. Durante o período de atuação das bolsistas do Programa de Educação Tutorial no CEI Arry Rocha, foi oportuno observar essa situação, visto que sempre eram levadas atividades lúdicas para reforçar o conteúdo de sala de aula, os alunos sempre se animavam de início, mas em alguns minutos já estavam dispersos, sem muito foco na atividade. Para tanto, é necessário que o professor adapte suas atividades de acordo com os interesses da turma, que pode ser diverso devido a quantidade de alunos, o que se torna ainda mais desafiador.

Essas dificuldades comprometem o potencial da ludicidade como estratégia pedagógica, pois, quando mal planejada ou pouco valorizada, deixa de favorecer o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor dos estudantes. Por outro lado, quando adequadamente inserida no planejamento, a ludicidade contribui para a construção do conhecimento de forma significativa, estimulando a participação, a criatividade, a autonomia e o interesse dos alunos, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e eficaz.



Segundo Piaget (1971), o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo. Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai se socializando e construindo sua própria identidade. Para o autor a escola desempenha um importante papel no desenvolvimento da criança, visto que as trocas proporcionadas pelo ambiente escolar permitem o desenvolvimento da mesma. Porém a fim de contribuir com esse desenvolvimento a escola deve estabelecer um ambiente onde a criança interaja e troque conhecimento a partir de sua realidade.

Formação docente e a implementação de atividades lúdicas na educação infantil, almejando estratégias para modificar a rotina formal e integrar o brincar como eixo de desenvolvimento integral da criança.

O uso da ludicidade como ferramenta pedagógica em sala de aula na educação infantil é fundamental para o desenvolvimento infantil e para promover um ambiente de aprendizagem mais interativo e envolvente. A experiência vivenciada no CEI Arry Rocha trouxe reflexões sobre o uso de atividades lúdicas, foi possível perceber que a ludicidade atua também como um importante recurso de inclusão, crianças com diferentes níveis de desenvolvimento incluindo aquelas com necessidades específicas participavam das atividades que as bolsistas levavam ainda que em ritmos distintos, nesse sentido Soares afirma que “durante as atividades lúdicas todos são vistos como capazes de realizar a atividade coletivamente, dentro das suas capacidades físicas, intelectuais, sociais, enfim, o ato do brincar/jogar, ocasiona a interação dos educandos” (SOARES, 2010, p.18). Portanto o uso de atividades lúdicas facilitou a interação entre as crianças, uma vez que, em diversos momentos, foi possível perceber atitudes de cooperação: quando um colega apresentava dificuldade, outro se disponibilizou a ajudar, facilitando assim o processo educativo.

É importante compreender que a ludicidade pode estar presente tanto nas atividades estruturadas quanto nas brincadeiras livres, porém sua aplicação ainda enfrenta desafios significativos no contexto educacional, que vão desde a falta de materiais, espaços adequados, apoio pedagógico e o despreparo dos professores para essa prática, que em alguns casos não receberam uma formação docente adequada. Para Santos (2017) “a resistência de alguns profissionais em adotar práticas mais flexíveis, o uso de metodologias mais tradicionais e a falta de recursos adequados comprometem significativamente a implementação eficaz da ludicidade em sala de aula.” (SANTOS, 2017,) outro fator que é importante considerar é a sobrecarga dos

profissionais da educação que acabam por levar demandas da sala de aula para casa. Nesse mesmo sentido, Oliveira (2008) afirma também que "A principal dificuldade encontrada na prática educativa é integrar as atividades lúdicas de forma eficaz ao currículo escolar, considerando as limitações de tempo e a formação dos professores." (OLIVEIRA, 2008, p. 42).

Para que o lúdico tenham um propósito educativo e seja utilizado como um meio de construção de conhecimentos é necessário que tenham uma intencionalidade, e a formação docente dos pedagogos ainda deixam lacunas, segundo Sanches e Gondo (2023) "a formação dos docentes deve proporcionar experiências que permitam aos professores ressignificar suas próprias experiências lúdicas e aprender novas abordagens, reconhecendo o potencial transformador do lúdico no processo educativo". (SANCHES; GONDO, 2023, s/p) podemos perceber que a carga horária do currículo de pedagogia voltada para a preparação prática para o uso do lúdico ainda é muito reduzida, observa-se que os cursos de formação docente priorizam em grande parte conteúdos teóricos deixando em segundo plano a preparação prática voltada para a atuação concreta na educação infantil, essa falta de articulação entre teoria e prática faz com que a formação docente seja deficitária. Nesse sentido Vectore enfatiza que

A formação profissional do professor não deve se limitar a dimensão teórica e pedagógica mas também deve incluir a formação lúdica. Isso significa que brincadeiras, histórias, dramatizações, jogos, fantasias e imaginação devem fazer parte da formação integral dos professores

Entretanto, os cursos de formação docente, em muitos casos, abordam o brincar de maneira superficial ou instrumental, desconsiderando sua dimensão cultural e formativa. Muitos profissionais não compreendem plenamente a importância da ludicidade e não sabem planejar metodologias lúdicas de forma intencional.

Essa abordagem limita a compreensão do professor sobre o potencial pedagógico da ludicidade e dificulta a incorporação de práticas que valorizem o brincar como eixo estruturante da Educação Infantil. De acordo com Vectore (2003)

A formação dos professores deve, portanto, estar voltada para a humanização, promovendo o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos para além do currículo escolar. Assim, os professores devem ter ciência de que os jogos e brincadeiras oferecem a oportunidade de refletir sobre a prática de se apropriar da dimensão lúdica do mundo adulto-educador. (VECTORE, 2003, p.4)

Assim sendo, o pedagogo precisa compreender que o brincar não se restringe a uma atividade recreativa, mas constitui uma forma privilegiada de expressão, comunicação e aprendizagem da criança. Por meio das abordagens lúdicas, as crianças exploram o mundo,



constroem conhecimentos, estabelecem relações sociais e desenvolvem aspectos emocionais e cognitivos.

De acordo com Santos (2015):

Há a necessidade de uma mudança no currículo de formação de pedagogia, que vise aos objetivos educacionais e ampare o professor na prática. Que esses aprendizados sejam significativos e possam preparar um professor que esteja em constante formação, não como maneira de reparar as lacunas de sua formação inicial, mas para garantir que a educação seja de qualidade. (SANTOS, 2015, p.52)

Dessa forma, torna-se fundamental que a formação de professores contemple o estudo da ludicidade como parte integrante da cultura infantil, possibilitando ao docente reconhecer o brincar como linguagem própria da criança e como elemento essencial no processo educativo. A ausência dessa compreensão compromete a qualidade das práticas pedagógicas desenvolvidas nas instituições de Educação Infantil.

Reflexões sobre o aumento da cobrança pelo uso da ludicidade em sala de aula e seus impactos na prática docente

A ampliação do discurso pedagógico em defesa da ludicidade na Educação Infantil tem sido acompanhada por uma valorização crescente do brincar como elemento estruturante do desenvolvimento infantil. Documentos oficiais, formações continuadas e orientações pedagógicas reforçam a necessidade de práticas mais dinâmicas, interativas e significativas. Entretanto, essa valorização não ocorre de maneira isolada, mas está inserida em um contexto educacional fortemente marcado pela cobrança por conteúdos, metas e resultados. Assim, ao mesmo tempo em que o professor é orientado a desenvolver metodologias lúdicas, também é pressionado a demonstrar avanços concretos no desempenho das crianças, criando uma tensão constante entre a dimensão qualitativa da aprendizagem e a lógica produtivista que ainda permeia o ambiente escolar.

Durante as vivências no Centro de Educação Infantil Arry Rocha, foi possível perceber que o incentivo às práticas lúdicas vinha frequentemente acompanhado de expectativas relacionadas ao cumprimento do planejamento e à comprovação dos objetivos alcançados. Havia uma preocupação recorrente com registros, avaliações e evidências do desenvolvimento das turmas, o que evidencia que a ludicidade, embora incentivada, não se desvincula da exigência por resultados. Nesse cenário, o professor assume uma dupla responsabilidade: garantir que o brincar aconteça de forma intencional e, simultaneamente, assegurar que os conteúdos previstos sejam trabalhados dentro do tempo estipulado, mantendo o ritmo esperado

pela instituição. Essa sobreposição de demandas intensifica o trabalho docente e amplia a complexidade da prática pedagógica. O professor deixa de ser apenas mediador do conhecimento para tornar-se gestor de múltiplas expectativas institucionais. Conforme aponta Libâneo (2013, p. 90):

A organização do trabalho escolar na contemporaneidade tem atribuído ao professor funções cada vez mais amplas, que ultrapassam a simples transmissão de conteúdos. Espera-se que o docente seja criativo, inovador, capaz de resolver problemas, adaptar metodologias e responder a metas institucionais. No entanto, quando essas exigências não são acompanhadas de condições objetivas adequadas, como tempo para planejamento, apoio pedagógico e recursos suficientes, o resultado tende a ser a intensificação do trabalho e o aumento do desgaste profissional.

Nesse contexto, a ludicidade corre o risco de ser instrumentalizada como estratégia para alcançar maior rendimento, perdendo parte de sua essência formativa. A escola, ao cobrar simultaneamente criatividade metodológica e produtividade, pode transformar o brincar em recurso funcional para tornar o conteúdo mais “atrativo”, sem necessariamente respeitar os tempos da infância ou a construção significativa do conhecimento. O professor, por sua vez, passa a sentir-se permanentemente desafiado a equilibrar inovação e desempenho, o que pode gerar sentimentos de frustração e insuficiência, sobretudo quando os resultados esperados não

se concretizam na velocidade desejada. Nóvoa (1995, p. 28) contribui para essa reflexão ao afirmar que:

A valorização do professor não pode restringir-se ao discurso sobre sua importância social. É imprescindível considerar as condições reais em que exerce sua profissão, reconhecendo que a qualidade da educação depende da existência de espaços de autonomia, reflexão e apoio institucional. Exigir mudanças constantes sem oferecer suporte adequado fragiliza a identidade profissional e compromete a ação pedagógica.

Dessa forma, a cobrança pelo uso da ludicidade revela uma contradição significativa: enquanto o discurso educacional contemporâneo defende o brincar como direito da criança e fundamento da Educação Infantil, a prática institucional continua fortemente orientada por metas, cumprimento de conteúdos e resultados mensuráveis. Essa tensão amplia o desgaste docente, pois o professor precisa responder simultaneamente a expectativas qualitativas — relacionadas à formação integral da criança — e quantitativas — associadas a indicadores de desempenho e avanço curricular. Tal cenário evidencia que a valorização do lúdico, quando desvinculada de políticas concretas de valorização profissional, pode se transformar em mais um elemento de responsabilização individual do docente. Ao exigir inovação constante,



criatividade permanente e resultados visíveis, a escola reforça uma lógica que pouco considera os limites humanos e as condições reais de trabalho. Nesse contexto, a ludicidade corre o risco de perder seu caráter emancipador e ser reduzida a instrumento para otimizar aprendizagens, atendendo a demandas institucionais imediatas.

Torna-se, portanto, imprescindível repensar não apenas o incentivo ao uso do brincar, mas a própria estrutura organizacional que sustenta o cotidiano escolar. Garantir tempo de planejamento, formação continuada consistente, apoio pedagógico efetivo e reconhecimento da autonomia docente são medidas fundamentais para que o lúdico não seja imposto como obrigação, mas incorporado de forma consciente, crítica e significativa. Somente assim será possível assegurar que a ludicidade cumpra seu papel no desenvolvimento integral da criança, preservando sua essência formativa e respeitando a complexidade da prática docente na Educação Infantil.

Considerações finais

A partir das discussões realizadas ao longo deste estudo, evidencia-se que a ludicidade ocupa um lugar central na Educação Infantil, configurando-se como elemento fundamental para o desenvolvimento integral da criança. O brincar, conforme fundamentado nos referenciais teóricos e nas vivências no Centro de Educação Infantil Arry Rocha, revela-se como linguagem própria da infância, por meio da qual a criança constrói conhecimentos, estabelece relações sociais, desenvolve aspectos emocionais e amplia suas capacidades cognitivas. Assim, reafirma-se que a ludicidade não deve ser compreendida como prática secundária ou meramente recreativa, mas como dimensão estruturante do processo de ensino-aprendizagem nessa etapa da escolarização.

Os resultados evidenciaram que os professores reconhecem a importância pedagógica do lúdico e compreendem seus benefícios para a aprendizagem significativa. No entanto, também se constatou que a efetivação dessas práticas enfrenta limites concretos, relacionados à falta de tempo para planejamento, à escassez de recursos materiais, às exigências curriculares extensas e à pressão por resultados mensuráveis. Essas dificuldades demonstram que a consolidação da ludicidade no cotidiano escolar depende não apenas da iniciativa individual do docente, mas de condições institucionais e estruturais que favoreçam sua implementação de forma intencional e planejada.

Outro aspecto relevante identificado refere-se à formação docente, que ainda apresenta lacunas no que diz respeito à preparação prática para o uso consciente e crítico da ludicidade. Embora os cursos de Pedagogia abordem teoricamente o brincar como eixo da Educação

Infantil, nem sempre proporcionam experiências formativas que articulem teoria e prática de maneira consistente. Tal fragilidade impacta diretamente a segurança e a autonomia do professor ao planejar atividades lúdicas com intencionalidade pedagógica, reforçando a necessidade de uma formação inicial e continuada que valorize a dimensão lúdica como parte integrante da profissionalidade docente.

Além disso, a pesquisa permitiu refletir sobre a contradição presente no contexto educacional contemporâneo: ao mesmo tempo em que se amplia o discurso em defesa de metodologias lúdicas e inovadoras, intensificam-se as cobranças por cumprimento de conteúdos e apresentação de resultados. Essa dualidade amplia a complexidade da prática docente, gerando tensões entre o respeito aos tempos da infância e as demandas institucionais. Quando não acompanhada de suporte adequado, a exigência pelo uso do lúdico pode contribuir para a sobrecarga profissional, esvaziando seu caráter formativo e transformando-o em instrumento meramente funcional.

Dessa forma, conclui-se que a ludicidade possui um potencial transformador no processo educativo, mas sua efetivação requer compromisso coletivo, políticas educacionais coerentes e valorização concreta do trabalho docente. Garantir tempo para planejamento, formação continuada de qualidade, recursos adequados e autonomia pedagógica são medidas essenciais para que o brincar seja incorporado de maneira consciente e significativa. Somente por meio dessa articulação será possível consolidar uma Educação Infantil que respeite as especificidades da infância, reconheça o professor como mediador fundamental e assegure que a ludicidade cumpra seu papel no desenvolvimento integral da criança.

Referências Bibliográficas

DARÚ, Ana Paula; DE LIRA, Cristiane de Fátima Neves; DE MÉLO, Márcia Lúcia. **LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: DESAFIOS E POSSIBILIDADES**. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, v. 11, n. 12, p. 5446-5459, 2025.

DE ALMEIDA, Ilayne Viana et al. **A LUDICIDADE NA APRENDIZAGEM: CONTRIBUIÇÕES E DIFICULDADES ENCONTRADAS NA APLICAÇÃO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. 2021.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2013.

NÓVOA, António. **Os professores e a sua formação**. In: NÓVOA, António (org.). Os professores e a sua formação. Lisboa: Dom Quixote, 1995. p. 15-33.

OLIVEIRA, Celia L. S. V. **O lúdico na educação infantil**. Campinas: Papirus, 2008.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo:

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

SANCHES, Beatriz Silva; GONDO, Hellen Regina Primo. A RELEVÂNCIA DAS BRINCADEIRAS E JOGOS NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 9, n. 10, p. 4704-4722, 2023.

SANTOS, A. M. **A ludicidade na educação infantil: desafios e possibilidades no contexto pedagógico**. São Paulo: Editora XYZ, 2017.

SANTOS, Ananda Pereira dos. **A formação do pedagogo e a ludicidade: a prática do professor frente ao desenvolvimento infantil, por intermédio do brincar**. 2015.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 2017.

SILVA, Ariane Linhares Xavier da. **O uso do lúdico na educação infantil: percepções e desafios enfrentados pelos educadores de uma creche no RN**. 2025.

SOARES, Edna Machado. **A ludicidade no processo de inclusão de alunos especiais no ambiente educacional**. 2010.

VECTORE, Celia. O brincar e a intervenção mediacional na formação continuada de professores de educação infantil. **Psicologia USP**, v. 14, p. 105-131, 2003.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1979.

