

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO: REFLEXÕES A PARTIR DA PRÁTICA  
PEDAGÓGICA INTERDISCIPLINAR COM OS ALUNOS DO CURSO DE  
PEDAGOGIA – PARFOR-UESPI**

**Gersianne Martins Viana dos Santos<sup>1</sup>;**

**Francisca Maria da Cunha de Sousa<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>gersiany@hotmail.com

Pedagoga, mestra em Políticas Públicas, Pedagoga da SEMEC/Teresina-Pi, Professora  
formadora do PARFOR-UESPI

<sup>2</sup>franciscacunha@cceca.uespi.br

Pedagoga, Mestra e Doutora em Educação, Professora da UESPI, Professora da rede pública  
de Educação Básica, Coordenadora Institucional do PARFOR-UESPI

**Introdução**

A disciplina de Prática Pedagógica Interdisciplinar IV: O Lúdico e Educação, foi desenvolvida no curso de pedagogia na cidade de Campinas do Piauí pelo Programa Nacional de Formação de Professores da Educação Básica (PARFOR), oferecido pelo Universidade Estadual do Piauí (UESPI). A disciplina possui uma carga horária de 90h, que foram distribuídas entre parte teórica (60h) e prática (30h) que acontece dentro de uma proposta de Ação Extensionista junto à comunidade, é cadastrada e certificada pela Pró-reitoria de Extensão da UESPI. Na parte teórica foi trabalhado teóricos que embasam os fundamentos da disciplina, com por exemplo: a importância da ludicidade na Educação Infantil dando ênfase ao ensino e aprendizagem dos alunos.

O lúdico refere-se a atividades relacionadas a jogos, brinquedos, prazer e divertimento. O termo provém do latim *ludus* (jogo/brincadeira) e descreve ações recreativas que estimulam a criatividade, aprendizado e o desenvolvimento cognitivo e social, muito comum no contexto educacional. Barcelar (2009), defende que o jogo e a brincadeira são utilizados como sinônimos de lúdico, associado ao lazer, à satisfação, ao deleite, ao prazer. Vygotsky (1991) destaca as particularidades das crianças, destacando a relevância da linguagem e da percepção que dão sentido e significado ao mundo, interpretados pelas mesmas.

O ato de brincar inicia muito cedo no cotidiano infantil com as primeiras interações simbólicas entre a mãe e a criança, imitando situações do dia a dia através de gestos e canções. As crianças adquirem ideias e ações desse mundo social, que inclui a família e seu círculo de relações. No entanto, essa prática estar sendo perdida dentro do contexto escola da educação infantil, com isso os projetos realizados pelos cursistas na disciplina tinham como problemática: Como podemos incentivar e estimular as crianças no processo de ensino e aprendizagem através da ludicidade?

No entanto, O ato de brincar amplia a percepção das crianças, que por sua vez orientam seu pensamento de forma cada vez mais equilibrada, favorecendo o aprendizado ao longo de sua evolução. Ao explorar suas habilidades, a criança aprende a interagir, superando seus obstáculos ao tomar decisões em cenários de conflito. Por exemplo, o brinquedo transforma-se em um desafio que incentiva novas descobertas.

Segundo Kishimoto (1999), as atividades recreativas oferecem subsídios para entender a

brincadeira que envolve a ação livre da criança e o uso de habilidades e objetos, o autor enfatiza a relevância do jogo na Educação Infantil em seus estudos, buscando debater o atual papel do jogo na educação, tanto como elemento lúdico quanto pedagógico.

A autora destaca que o lúdico abrange jogos, brinquedos e brincadeiras, sendo fundamental para o desenvolvimento infantil, pois promove a socialização, a criatividade e a construção de conhecimento de forma prazerosa. A autora entende que o brincar é uma ação voluntária e livre, onde a criança distancia-se do real e entra no mundo imaginário.

Nesse entorno, destaca-se que o resgate das brincadeiras desencadeia emoções e sentimentos agradáveis para as crianças, tornando a troca com o adulto prazerosa, possibilitando uma aprendizagem por meio da ludicidade. A disciplina Prática Pedagógica Interdisciplinar IV: O Lúdico e Educação, aborda essa temática dando ênfase a importância das brincadeiras na construção de conhecimentos e para o desenvolvimento integral das crianças.

O objetivo geral é proporcionar aos discentes e comunidade escolar a apropriação de atividades práticas que envolva o brincar do desenvolvimento das aprendizagens das crianças, como uma forma prazerosa de aprender com prazer.

Os objetivos específicos são: Compreender a importância da ludicidade na aprendizagem das crianças; promover a reflexão sobre as teorias que coloca o brincar no palco do desenvolvimento infantil; identificar as estratégias que favoreçam aprendizagem visando à construção da autonomia na Educação Infantil. Apresentar planejamentos/projetos didáticos que abordam a importância do lúdico, assim como realizar atividades práticas nas escolas. Avaliar o impacto das práticas pedagógicas lúdicas desenvolvidas nas escolas, visando à melhoria contínua e à adaptação das estratégias de ensino.

## Metodologia

Foi proposto para os cursistas a elaborarem um projeto com temáticas voltadas para as brincadeiras na Educação Infantil. A turma foi dividida em 6 grupos. Durante as aulas foi explicado sobre a elaboração dos Projetos e suas etapas. Ficando definido temas, objetivos e problemática.

Os temas dos Projetos foram: Dança das cores e formas, A arte de brincar: Resgatando as brincadeiras antigas, brincando, contando e encantando, Brincando e jogando de A a Z, Brincadeiras do tempo da vovó, Música e ritmo na Ludicidade: Brincar e Aprender com sons e movimentos, Música e ritmo na Ludicidade: Brincar e Aprender com sons e movimentos.

Os Projetos foram executados nas escolas de educação infantil do município de Campinas do Piauí. As atividades foram desenvolvidas seguindo as seguintes etapas:

1ª Etapa: Apresentação do tema para os alunos e professores seguido de uma conversa sobre quais brincadeiras e brinquedos os alunos já conheciam. Foi um momento importante, pois permitiu que todos participassem e abriu um espaço de escuta e compartilhamento de experiências.

2ª Etapa: Pesquisa com a Família: As crianças foram incentivadas a conversar com seus pais, avós ou outros familiares sobre as brincadeiras da infância deles. Foi sugerido que levassem objetos antigos, fotos ou até ensinar brincadeiras aprendidas com seus familiares. Essa etapa promove a integração entre gerações e valoriza a participação da família no processo de aprendizagem.

3ª Etapa: Construção de Brinquedos com Materiais Recicláveis: Em oficinas criativas, as crianças foram convidadas a construir brinquedos simples com materiais recicláveis, como bonecas, pipas, carrinhos, bilboquês, petecas, entre outros. Essa etapa estimula a coordenação motora, a criatividade e a consciência ambiental, além de mostrar que é possível criar brinquedos de forma sustentável.

4ª Etapa: Dia da Brincadeira: Foram organizadas atividades práticas para que as crianças experimentem diversas brincadeiras antigas, como amarelinha, casinha, pular corda, bolinha de gude, cabra-cega, pega-pega, esconde-esconde, brincadeiras de roda, entre outras. As brincadeiras foram adaptadas conforme necessário, respeitando o espaço e as necessidades das crianças.

5ª Etapa: Registro das Atividades As experiências vivenciadas foram registradas através de desenhos, colagens, fotos e pequenos relatos (orais ou escritos com ajuda dos professores). Esses registros foram organizados em um mural ou portfólio, permitindo que as crianças revisitem o que aprenderam e compartilhem com suas famílias.

## Resultados e Discussão

A partir da vivência na disciplina Prática Pedagógica Interdisciplinar IV: O Lúdico e Educação, desenvolvida com os alunos do curso de Pedagogia no âmbito do PARFOR da UESPI, foi possível observar que a utilização do lúdico como estratégia pedagógica contribuiu significativamente para o processo de ensino e aprendizagem. As atividades propostas, como jogos, dinâmicas, brincadeiras e práticas interativas, favoreceram maior engajamento, participação ativa e interesse dos acadêmicos durante as aulas.

Os resultados evidenciaram que o lúdico possibilita a construção do conhecimento de forma mais significativa, ao articular teoria e prática, promovendo a reflexão crítica sobre o fazer pedagógico. Os alunos demonstraram maior compreensão dos conteúdos trabalhados, além de desenvolverem habilidades como criatividade, autonomia, trabalho em equipe e resolução de problemas.

No que se refere às discussões, constatou-se que o lúdico ainda é, por vezes, compreendido de forma limitada, sendo associado apenas ao entretenimento. Entretanto, a experiência evidenciou que, quando planejado intencionalmente, constitui-se como uma importante ferramenta didática, capaz de potencializar aprendizagens e tornar o ambiente educativo mais dinâmico e inclusivo.

Além disso, a prática interdisciplinar permitiu aos futuros pedagogos refletirem sobre a importância de integrar diferentes áreas do conhecimento, utilizando o lúdico como elemento mediador desse processo. Essa articulação contribui para uma formação docente mais crítica, reflexiva e alinhada às demandas contemporâneas da educação. Segue alguns registros:



Fonte: Dados dos Projetos 2025.

Fonte: Dados dos Projetos 2025.

Fonte: Dados dos Projetos 2025.



Fonte: Dados dos Projetos 2025.

Fonte: Dados dos Projetos 2025.

## Conclusões

Conclui-se que a proposta desenvolvida alcançou o objetivo de proporcionar aos discentes e à comunidade escolar a apropriação de atividades práticas que envolvem o brincar como elemento fundamental para o desenvolvimento das aprendizagens das crianças, evidenciando o caráter prazeroso e significativo do aprender, contribuindo para seu desenvolvimento integral. Verificou-se que os participantes compreendem a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem, reconhecendo o brincar como eixo central do desenvolvimento infantil. As reflexões promovidas acerca das teorias que fundamentam a ludicidade fortalecem a compreensão do papel do professor como mediador de práticas pedagógicas intencionais e contextualizadas.

No entanto, identificou-se estratégias pedagógicas que favoreceram a aprendizagem e contribuíram para a construção da autonomia das crianças na Educação Infantil, ao mesmo tempo em que se apresentam planejamentos e projetos didáticos que evidenciam a relevância do lúdico no cotidiano escolar. As atividades práticas desenvolvidas nas escolas demonstraram a aplicabilidade dessas propostas no contexto real de ensino.

Além disso, as avaliações das práticas pedagógicas lúdicas permitiram analisar seus impactos no processo educativo, evidenciando avanços na participação, no interesse e no desenvolvimento das crianças, ao mesmo tempo em que possibilitou a reflexão contínua e a adaptação das estratégias de ensino. Dessa forma, o lúdico se consolida como elemento essencial para a promoção de uma educação mais significativa, participativa e alinhada às necessidades do desenvolvimento infantil.

Pelos relatos das experiências vividas pelos cursistas na execução dos projetos percebeu-se que todos obtiveram um aprendizado bastante significativo, a troca com os alunos nas escolas foi bastante satisfatória, houve uma boa aceitação, todos queriam participar do momento das brincadeiras. As famílias também foram orientadas a tirar os eletrônicos do cotidiano das crianças para assim dar mais espaços para as brincadeiras. No entanto, o que foi analisado na teoria se concretizou na prática durante as atividades desenvolvidas nas escolas.

**Palavras-Chave:** Ludicidade; Educação Infantil; Prática Pedagógica; Interdisciplinaridade.

## **Referências Bibliográficas**

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.

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