

ELISABETE SOUZA MOTHE
NILDA DA SILVA PEREIRA

PRÁTICAS PEDAGÓGICAS LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL



ELISABETE SOUZA MOTHE
NILDA DA SILVA PEREIRA

PRÁTICAS PEDAGÓGICAS LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

1ª Edição

Diálogo Comunicação e Marketing

São Mateus

2025

Práticas pedagógicas lúdicas na educação infantil © 2025, Elisabete Souza Mothe e Nilda da Silva Pereira.

Orientadora: Prof.^a Doutora Nilda da Silva Pereira.

Curso: Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação.

Instituição: Centro Universitário Vale do Cricaré – UNIVC.

Edição: Ivana Esteves Passos de Oliveira.

Projeto gráfico e editoração: Diálogo Comunicação e Marketing.

Diagramação: Ilvan Filho.

DOI: 10.29327/5723799

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

M918p	Mothe, Elisabete Souza. Práticas pedagógicas lúdicas na educação infantil / Elisabete Souza Mothe, Nilda da Silva Pereira. São Mateus, ES : Diálogo Comunicação e Marketing, 2025. 23 p. : il. foto. color. ; 21 cm. ISBN 978-65-6013-177-4 1. Educação infantil. 2. Práticas pedagógicas. 3. Ludicidade. I. Pereira, Nilda da Silva. II. Título. CDD – 372.21
-------	--



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	06
FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	08
Conceituação da ludicidade e sua relevância para a educação infantil ...	08
Discussão sobre as bases pedagógicas que sustentam o uso das práticas lúdicas no processo de ensino-aprendizagem	09
Reflexão sobre o papel do brincar no desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor das crianças	11
ORIENTAÇÕES PRÁTICAS	13
Sugestões de atividades lúdicas voltadas a diferentes faixas etárias da educação infantil	13
Estratégias para integrar brincadeiras ao planejamento pedagógico de forma sistemática	15



Exemplos de como alinhar a ludicidade aos objetivos educacionais e ao desenvolvimento das competências socioemocionais	16
Propostas de práticas que incentivem a criatividade, a autonomia e a cooperação entre as crianças	17
GUIA DE APLICAÇÃO DAS PRÁTICAS LÚDICAS	18
Atividades por faixa etária	18
Integração das brincadeiras ao planejamento pedagógico	20
Alinhamento da ludicidade às competências socioemocionais	20
Práticas para criatividade, autonomia e cooperação	21
REFERÊNCIAS	22
AS AUTORAS	23



INTRODUÇÃO

AEducação Infantil representa uma etapa fundamental para o desenvolvimento integral da criança, pois é nesse período que ela começa a estabelecer relações sociais, construir valores, explorar o mundo e desenvolver suas primeiras habilidades cognitivas, emocionais e motoras. Nesse contexto, o brincar assume papel central, configurando-se não apenas como uma forma de entretenimento, mas como uma ferramenta pedagógica poderosa, capaz de transformar a aprendizagem em uma experiência significativa, prazerosa e enriquecedora.

Considerando essa relevância, este e-book foi pensado especialmente para você, professor(a) que atua na Educação Infantil. Nosso principal objetivo é apoiá-lo(a) no planejamento e na implementação de práticas pedagógicas lúdicas, que tornem o processo de ensino e aprendizagem significativos para as crianças.





A proposta deste material é ser um companheiro de jornada acessível, prático e fundamentado em teoria que possa inspirar novas ideias e fortalecer o seu trabalho diário em sala de aula. Aqui, você encontrará reflexões, sugestões e caminhos possíveis para incorporar a ludicidade como parte essencial da prática pedagógica, reconhecendo o brincar como uma poderosa ferramenta de desenvolvimento e aprendizagem.

O Guia prático está estruturado em duas partes complementares. A primeira traz a Fundamentação Teórica, apresentando reflexões acerca do conceito de ludicidade, de sua relevância no processo educativo e das bases pedagógicas que sustentam sua utilização no ensino. Busca-se, nesse momento, valorizar o brincar como linguagem universal da infância e como estratégia de aprendizagem que respeita o ritmo e as necessidades de cada criança.

Na segunda parte, o leitor encontrará orientações práticas, que incluem sugestões de atividades lúdicas organizadas de acordo com diferentes faixas etárias da Educação Infantil, bem como estratégias para integrar brincadeiras ao planejamento pedagógico.

Além disso, são apresentados exemplos de como alinhar a ludicidade aos objetivos educacionais e ao desenvolvimento das competências socioemocionais, destacando práticas que incentivam a criatividade, a cooperação e a autonomia.

Assim, este material pretende ser um guia de apoio à formação continuada de professores, incentivando práticas inovadoras que tornem a escola um espaço de descobertas, de aprendizagens prazerosas e de valorização da infância.



FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

CONCEITUAÇÃO DA LUDICIDADE E SUA RELEVÂNCIA PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

A ludicidade pode ser compreendida como a manifestação espontânea do brincar, do imaginar e do criar, aspectos que acompanham o ser humano em todas as fases da vida, mas que possuem um papel ainda mais relevante na infância. No campo educacional, a ludicidade não é reduzida a simples momentos de recreação, mas sim reconhecida como uma estratégia pedagógica intencional, capaz de promover experiências significativas e aprendizagens duradouras.

Segundo Kishimoto (2020), a ludicidade está relacionada à capacidade da criança de experimentar o mundo por meio da brincadeira, explorando situações que possibilitam a construção do conhecimento em contextos de prazer, liberdade e criatividade. Dessa forma, ela se constitui como um recurso essencial para que a aprendizagem aconteça de maneira significativa, pois respeita o ritmo individual de cada criança, permitindo que ela se desenvolva em sua totalidade.

No contexto da Educação Infantil, a ludicidade assume um papel de destaque porque está diretamente vinculada à linguagem e às formas próprias de expressão da criança. Como afirma Carvalho (2021), o brincar é a principal forma de interação da criança com o mundo, e ao ser incorporado ao processo educativo, favo-



rece a aprendizagem de conteúdos de forma contextualizada e prazerosa. Assim, a escola que valoriza a ludicidade cria condições para que os pequenos aprendam a partir de experiências que envolvem emoção, movimento e imaginação.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece a importância do brincar como direito da criança e como eixo estruturante da prática pedagógica. Para Santos (2022), esse reconhecimento contribui para consolidar a ludicidade como fundamento das práticas da Educação Infantil, fortalecendo a ideia de que o brincar deve estar integrado ao currículo e não restrito a momentos específicos da rotina escolar.

Portanto, compreender a ludicidade e sua relevância para a Educação Infantil significa reconhecer que o brincar não é apenas uma atividade de lazer, mas uma ferramenta educativa que possibilita o desenvolvimento integral. Ela permite que a criança aprenda a conviver, a comunicar-se, a explorar, a imaginar e a se expressar, desenvolvendo competências cognitivas e socioemocionais indispensáveis à sua formação.

DISCUSSÃO SOBRE AS BASES PEDAGÓGICAS QUE SUSTENTAM O USO DAS PRÁTICAS LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

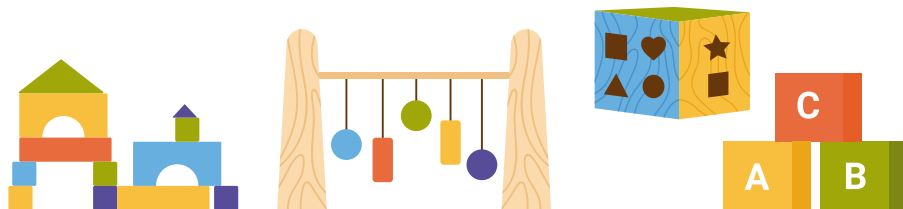
 uso das práticas lúdicas no processo de ensino-aprendizagem é sustentado por diferentes correntes pedagógicas que reconhecem a centralidade do brincar na formação da criança. Desde as concepções de Froebel e Piaget até as contribuições de Vygotsky, o brincar é entendido como um meio privilegiado de construção de conhecimento, no qual a criança atua de maneira ativa e interativa.



Para Oliveira (2020), a perspectiva sociointeracionista de Vygotsky fornece um alicerce importante para a prática pedagógica baseada na ludicidade, uma vez que ressalta o papel das interações sociais no desenvolvimento da criança. Brincando em grupo, as crianças aprendem a negociar, cooperar, respeitar regras e desenvolver habilidades comunicativas, aspectos que se articulam com o processo de ensino.

Outra base pedagógica relevante está ligada ao pensamento de Piaget, que relaciona a brincadeira às fases do desenvolvimento cognitivo. Como destaca Almeida (2021), o ato de brincar promove a assimilação de experiências e a acomodação de novos conhecimentos, favorecendo a passagem da criança por diferentes estágios do pensamento. Isso reforça a ideia de que o brincar não é apenas uma atividade espontânea, mas um instrumento que deve ser planejado e intencionalmente explorado pelo educador.

As práticas lúdicas também dialogam com as propostas da pedagogia crítica. Segundo Silva (2023), o brincar pode ser utilizado como ferramenta de conscientização, auxiliando a criança a compreender sua realidade social e cultural, estimulando a criatividade e o pensamento crítico. Essa visão amplia o papel da ludicidade, mostrando que ela vai além da aprendizagem de conteúdos acadêmicos, envolvendo também aspectos formativos e de cidadania.





Em alinhamento com essas perspectivas, a BNCC (2018) reafirma que a prática pedagógica na Educação Infantil deve ser fundamentada em experiências que considerem o brincar como eixo central, valorizando o protagonismo infantil e a mediação do professor. Assim, cabe ao educador planejar atividades que não apenas divirtam, mas que possibilitem aprendizagens concretas e favoreçam o desenvolvimento de competências e habilidades previstas no currículo.

Portanto, as bases pedagógicas que sustentam o uso das práticas lúdicas no ensino-aprendizagem mostram que a ludicidade deve ser entendida como um princípio educativo. Ao ser aplicada de forma intencional e reflexiva, possibilita que a criança aprenda em contextos significativos, interagindo com o mundo de forma criativa, crítica e colaborativa.

REFLEXÃO SOBRE O PAPEL DO BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO, SOCIAL, EMOCIONAL E MOTOR DAS CRIANÇAS

 brincar, além de ser um direito garantido à criança, é também um elemento essencial para seu desenvolvimento integral. Ele atua de forma articulada nos diferentes domínios do crescimento infantil: cognitivo, social, emocional e motor, tornando-se indispensável no contexto da Educação Infantil.

No aspecto cognitivo, o brincar favorece a resolução de problemas, a imaginação e a criatividade. De acordo com Santos (2022), ao brincar, a criança explora hipóteses, constrói significados e desenvolve habilidades de raciocínio lógico, fundamentais para o processo de aprendizagem formal. Brincadeiras que envolvem jogos de regras, por exemplo, estimulam a memória, a atenção e a tomada de decisões.



No campo social, a brincadeira possibilita às crianças aprenderem a conviver em grupo, compartilhar experiências e respeitar o outro. Para Lima (2021), ao brincar em interação, a criança vivencia papéis sociais, experimenta situações de cooperação e desenvolve valores como solidariedade, respeito e empatia. Esse processo é fundamental para a formação de vínculos e para a construção da identidade.

Em relação ao desenvolvimento emocional, o brincar oferece à criança um espaço seguro para expressar sentimentos, lidar com frustrações e elaborar experiências. Conforme destaca Souza (2020), a ludicidade favorece o autocohecimento e a autorregulação emocional, contribuindo para o fortalecimento da autoestima e para a construção de relações saudáveis.

No aspecto motor, o brincar envolve movimentos que estimulam a coordenação motora ampla e fina, essenciais para o desenvolvimento físico da criança. Brincadeiras de correr, pular, dançar ou manipular objetos contribuem para a consciência corporal, para o equilíbrio e para a coordenação, sendo indispensáveis à formação integral.

Assim, o papel do brincar no desenvolvimento infantil é múltiplo e indissociável. Ele potencializa o crescimento em todas as dimensões e deve ser compreendido não apenas como momento de diversão, mas como uma prática pedagógica estruturante. Como reforça Silva (2023), brincar é aprender, descobrir, sentir e viver, sendo uma linguagem universal da infância e um caminho indispensável para a formação de sujeitos críticos, criativos e participativos.



ORIENTAÇÕES PRÁTICAS

A ludicidade, quando aplicada de forma intencional e planejada, torna-se uma poderosa aliada do processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. Para que esse potencial seja explorado, é fundamental que educadores contem com sugestões de atividades, estratégias de integração ao planejamento pedagógico e práticas que favoreçam o desenvolvimento integral da criança.

SUGESTÕES DE ATIVIDADES LÚDICAS VOLTADAS A DIFERENTES FAIXAS ETÁRIAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Crianças de 0 a 2 anos (berçário e maternal)

- Brincadeiras sensoriais com tecidos, massas coloridas, potes e objetos de diferentes texturas;
- Músicas acompanhadas de gestos e movimentos corporais simples;
- Jogos de esconder objetos (dentro e fora da caixa) para estimular a noção de permanência.





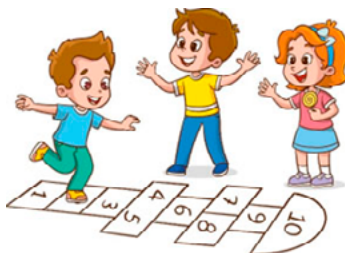
Crianças de 3 a 4 anos (maternal e pré I)

- Brincadeiras de faz de conta, como montar uma “cozinha” ou “mercadinho” com materiais recicláveis;
- Atividades de construção com blocos, caixas e materiais não estruturados;
- Jogos de imitação de animais, favorecendo expressão corporal e criatividade.



Crianças de 5 anos (pré II)

- Contação de histórias com dramatização, fantoches e recontos pelas próprias crianças;
- Atividades artísticas coletivas, como pintura em painéis ou criação de murais temáticos.



Essas propostas consideram o desenvolvimento motor, cognitivo e socioemocional de cada faixa etária, respeitando o ritmo e os interesses das crianças.

Figura 1 - Contação de histórias



Fonte: Da Autora



ESTRATÉGIAS PARA INTEGRAR BRINCADEIRAS AO PLANEJAMENTO PEDAGÓGICO DE FORMA SISTEMÁTICA

- **Planejamento por objetivos:** definir quais habilidades ou competências serão estimuladas pela brincadeira (coordenação, linguagem oral, socialização).
- **Flexibilidade na rotina:** reservar momentos específicos para o brincar livre e o brincar dirigido, equilibrando autonomia e intencionalidade pedagógica.
- **Uso de materiais acessíveis:** incluir no planejamento recursos simples (caixas, sucata, tecidos, blocos) que favoreçam a criatividade.
- **Registro e reflexão:** após as atividades, registrar observações sobre o envolvimento das crianças, avaliando avanços e necessidades de adaptação.

Ao sistematizar o uso do brincar, o educador garante que a ludicidade não seja vista apenas como intervalo recreativo, mas como eixo estruturante do processo educativo.

Figura 2 - Atividades diversificadas



Fonte: Da Autora



EXEMPLOS DE COMO ALINHAR A LUDICIDADE AOS OBJETIVOS EDUCACIONAIS E AO DESENVOLVIMENTO DAS COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

- **Competência da comunicação:** brincadeiras de roda com músicas tradicionais estimulam a oralidade, a memória e a interação.
- **Competência da empatia e cooperação:** jogos coletivos de construção (como montar uma torre em grupo) promovem o diálogo e o respeito às ideias dos colegas.
- **Competência da resolução de problemas:** jogos de percurso ou desafios com pistas incentivam o raciocínio lógico e a persistência.
- **Competência da autogestão:** atividades que exigem revezamento e espera, como jogos de tabuleiro simples, contribuem para o autocontrole e a paciência.

Esses exemplos mostram como o brincar pode ser alinhado tanto a objetivos acadêmicos quanto ao desenvolvimento socioemocional, favorecendo aprendizagens amplas e duradouras.

Figura 3- Caixa Musical



Fonte: Da Autora



PROPOSTAS DE PRÁTICAS QUE INCENTIVEM A CRIATIVIDADE, A AUTONOMIA E A COOPERAÇÃO ENTRE AS CRIANÇAS

- **Oficinas criativas:** oferecer materiais diversos (papel, tinta, argila, tecidos) para que as crianças criem livremente, desenvolvendo imaginação e autoria.
- **Brincadeiras cooperativas:** jogos em que todos precisam se ajudar para alcançar um objetivo, como transportar uma bola com lençol ou montar um quebra-cabeça coletivo.
- **Espaços de escolha:** organizar cantos temáticos (da leitura, da arte, da casinha, da construção) e permitir que a criança escolha onde brincar, estimulando autonomia.
- **Projetos coletivos:** elaboração de murais, hortas escolares ou dramatizações, envolvendo todas as crianças em etapas de planejamento, execução e apresentação.

Essas práticas favorecem não apenas o aprendizado de conteúdos, mas também a construção de competências fundamentais para a vida em sociedade, tornando a escola um espaço de descobertas, convivência e desenvolvimento integral.

A seguir, apresentamos sugestões organizadas por faixa etária e por foco pedagógico. Cada quadro traz os objetivos da atividade, os materiais necessários e o passo a passo de aplicação, facilitando o uso pelo professor em sala de aula.

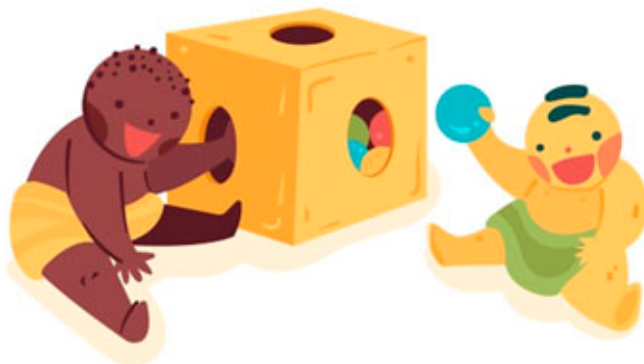


GUIA DE APLICAÇÃO DAS PRÁTICAS LÚDICAS

ATIVIDADES POR FAIXA ETÁRIA

Faixa etária: 0 a 2 anos – Berçário e Maternal

Atividade	Objetivos	Materiais	Etapas
Caixa sensorial	Estimular sentidos (tato, visão e audição)	Caixa de papelão, tecidos, papéis amassados, tampas plásticas	1. Montar a caixa com diferentes objetos dentro. 2. Incentivar a criança a explorar com as mãos. 3. Nomear cores e sons durante a exploração.
Música e gestos	Desenvolver linguagem oral e coordenação motora ampla	Canções infantis, espaço livre	1. Cantar músicas acompanhadas de gestos. 2. Incentivar imitação dos movimentos. 3. Variar velocidade e intensidade do canto.





Faixa etária: 3 a 4 anos – Maternal II e Pré I

Atividade	Objetivos	Materiais	Etapas
Faz de conta “Mercadinho”	Desenvolver imaginação, socialização e noções matemáticas iniciais	Caixas, embalagens vazias, moedas de brinquedo	1. Organizar espaço como mercado. 2. Distribuir papéis (cliente, vendedor). 3. Estimular trocas, contagem e interação.
Animais em movimento 	Trabalhar expressão corporal e criatividade	Espaço amplo, imagens de animais	1. Mostrar imagens de animais. 2. Pedir que representem sons e movimentos. 3. Criar uma roda imitando animais coletivamente.

Faixa etária: 5 anos – Pré II

Atividade	Objetivos	Materiais	Etapas
Jogo da memória com letras ou imagens	Estimular memória, atenção e linguagem	Cartas ilustradas (figuras, letras, palavras)	1. Espalhar cartas viradas. 2. Crianças viram duas por vez. 3. Incentivar associação entre letras e figuras.
Contação com fantoches 	Desenvolver oralidade, imaginação e cooperação	Fantoches simples (meia, papel, EVA)	1. Contar história curta com fantoches. 2. Incentivar crianças a recontar com seus próprios fantoches. 3. Montar roda de conversa sobre a história.



INTEGRAÇÃO DAS BRINCADEIRAS AO PLANEJAMENTO PEDAGÓGICO

Estratégia	Como aplicar
Planejamento por objetivos	Relacionar cada brincadeira a um campo de experiência da BNCC (ex.: comunicação, corpo e movimento).
Rotina flexível	Reservar ao menos 30 minutos por dia para brincadeiras dirigidas e livres.
Registro das práticas	Anotar em diário pedagógico quais habilidades foram observadas em cada criança.
Avaliação lúdica	Utilizar desenhos, dramatizações e jogos como instrumentos avaliativos.

ALINHAMENTO DA LUDICIDADE ÀS COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

Competência	Atividade sugerida	Desenvolvimento
Comunicação	Brincadeiras de roda com músicas	Incentiva oralidade, memória e interação.
Cooperação	Construção coletiva com blocos	Estimula diálogo, respeito e ajuda mútua.
Resolução de problemas	Caça ao tesouro com pistas	Favorece raciocínio lógico e persistência.
Autogestão	Jogos de revezamento	Ensina esperar a vez e controlar impulsos.



PRÁTICAS PARA CRIATIVIDADE. AUTONOMIA E COOPERAÇÃO

Prática	Objetivos	Materiais	Etapas
Oficina de arte livre	Desenvolver criatividade e autoria	Papel, tinta, sucata, pincéis	1. Disponibilizar materiais variados. 2. Deixar a criança escolher como usá-los. 3. Promover socialização dos trabalhos.
	Incentivar cooperação e trabalho em grupo	Lençol grande, bola leve	1. Crianças seguram as pontas do lençol. 2. Devem manter a bola em movimento sem deixá-la cair. 3. Variar o desafio (altura, velocidade).
Cantos de escolha	Estimular autonomia e tomada de decisão	Espaço organizado em “cantos” (arte, leitura, casinha, construção)	1. Montar diferentes cantos. 2. Permitir que a criança escolha livremente. 3. Rotacionar escolhas ao longo da semana.



REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Rosana Rodrigues. **Piaget e a ludicidade**: implicações para a prática pedagógica na Educação Infantil. São Paulo: Cortez, 2021.

CARVALHO, Maria da Conceição. **Educação Infantil e BNCC**: desafios e possibilidades para a prática docente. São Paulo: Cortez, 2021.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. 11. ed. São Paulo: Pioneira, 2020.

LIMA, Fabiana Gomes de. **O brincar e a socialização na infância**. Belo Horizonte: Autêntica, 2021.

OLIVEIRA, Cláudia Regina. **A teoria histórico-cultural e a ludicidade na Educação Infantil**. Curitiba: CRV, 2020.

SANTOS, Juliana Aparecida. **Ludicidade e desenvolvimento socioemocional na Educação Infantil**. Belo Horizonte: Autêntica, 2022.

SILVA, Rodrigo Henrique. **A ludicidade como estratégia pedagógica na Educação Infantil**. Curitiba: CRV, 2023.

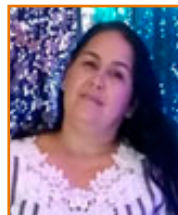
SOUZA, Eliane Cristina. **Brincar e desenvolvimento emocional na Educação Infantil**. Rio de Janeiro: Vozes, 2020.



AS AUTORAS

ELISABETE SOUZA MOTHE

Possui Licenciatura em Pedagogia pelo Centro Universitário São Camilo ES (2006). Especialização em Alfabetização e Letramento pela FASE- Faculdade de Educação da Serra ES. Especialização em Gestão Educacional com habilitação em administração, Supervisão, Orientação e Inspeção Escolar pela FASE- Faculdade de Educação da Serra, ES. Mestranda Programa de Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação do Centro Universitário Vale do Cricaré (UNIVC).



NILDA DA SILVA PEREIRA

Possui Graduação em Filosofia Licenciatura pelas Faculdades Unidas Católicas de Mato Grosso (FUCMT); Especialista em Fundamentos Filosóficos em Educação pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS); Mestre e Doutora em Educação: Currículo pela pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP); Pós-doutora em Sociologia Política pela Universidade Vila Velha (UVV-ES). Pesquisadora nas temáticas de direitos humanos, pelo Instituto Brasileiro de Inovações pró-Sociedade Saudável Centro Oeste (Ibiss/CO); Orientadora do Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação no Centro Universitário Vale do Cricaré (UNIVC).



ISBN: 978-65-6013-177-4

DIÁLOGO
EDITORIAL