



## **DE VOLTA À INFÂNCIA - O DIA INTERNACIONAL DO BRINCAR NA UESB**

Niala Gama Santana<sup>1</sup>  
Raisa Santos Souza<sup>2</sup>  
Vera Lucia Santos Anjos<sup>3</sup>  
Ennia Débora Passos Braga<sup>4</sup>  
Maiza de Jesus Santos Alves<sup>5</sup>  
Viviane Mota Vieira<sup>51</sup>

### **Resumo**

O Programa de Extensão Ludoteca: um espaço de práticas interdisciplinares em educação, desenvolvido no Campus da UESB em Itapetinga, caracteriza-se como um rico laboratório de vivências lúdicas. Dentre seus objetivos, o Programa desenvolve ações em prol da preservação e resgate da cultura do brincar, fomentando a formação lúdica de futuros profissionais da educação. Este trabalho apresenta um relato reflexivo de uma ação desenvolvida com esse propósito: o "Dia Internacional do Brincar – De volta à Infância", realizado em 28 de maio de 2025, no Campus da UESB em Itapetinga, tendo como público-alvo estudantes do Curso de Licenciatura em Pedagogia. As atividades desenvolvidas no evento possibilitaram uma imersão prática e reflexiva no universo lúdico.

**Palavras-chave:** Cultura do Brincar; Extensão Universitária; Ludicidade.

### **Abstract**

The Ludoteca Extension Program: a space for interdisciplinary practices in education, developed at the UESB Campus in Itapetinga, is characterized as a rich laboratory of playful experiences. Among its objectives, the Program develops actions to preserve and revive the culture of play, fostering the playful training of future education professionals. This paper presents a reflective account of an initiative developed with this purpose: the "International Day of Play – Back to Childhood," held on May 28, 2025, at the UESB Campus in Itapetinga, targeting students in the Pedagogy Degree Program. The activities developed during the event provided a practical and reflective immersion in the world of play.

**Keywords:** Play Culture; University Extension; Playfulness.

### **Contextualização**

A prática pedagógica contemporânea reconhece a abordagem lúdica como um método eficiente para o desenvolvimento de conteúdos e competências. As atividades de brincadeiras no contexto escolar

---

<sup>1</sup> Estudante do Curso de Pedagogia, Bolsista de Extensão do Programa Ludoteca.

<sup>2</sup> Mestranda em Educação, Técnica da UESB, Colaboradora do Programa Ludoteca.

<sup>3</sup> Doutora em Educação, Professora Coordenadora do Programa Ludoteca.

<sup>4</sup> Estudante do Curso de Pedagogia, Estagiária do Programa Ludoteca.



estimulam a interação, a aquisição de conhecimento e a socialização, permitindo à criança refletir sobre sua rotina, florescer a criatividade e mergulhar em um universo de saberes. Todavia, uma breve análise do cotidiano de nossas crianças, dentro e fora do contexto escolar revela que cada vez mais o brincar têm ocupado menos espaço.

Nesse cenário, o Programa de Extensão Ludoteca: um espaço de práticas interdisciplinares em educação, sediado Laboratório de Ludopedagogia da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB), campus de Itapetinga, vem se consolidando há mais de 20 anos como um espaço, de relevância reconhecida no plano de extensão universitária, destinado à preservação da cultura do brincar e à vivência de experiências lúdicas.

O Programa atende crianças da comunidade e instituições e profissionais da educação do município e região, sendo desenvolvidas ações de extensão, ensino e pesquisa, oferecendo recursos para que profissionais da educação, estudantes de licenciaturas e pesquisadores aprimorem a prática pedagógica lúdica e conduzam estudos sobre ludicidade, aprendizagem e desenvolvimento humano. Dentre os seus objetivos, o Programa desenvolve ações voltadas para o resgate da cultura do brincar e em prol da formação lúdica de futuros profissionais da educação.

O presente trabalho tem como objetivo relatar as experiências vivenciadas como bolsistas de extensão no evento realizado em celebração ao Dia Internacional do Brincar, na UESB/campus Itapetinga, em 28 de maio de 2025.

Orientados pelos objetivos do Programa, a cada ano a equipe executora planeja o desenvolvimento dessa ação comemorativa com um público e um local específico, tendo sido realizado em edições anteriores,



em diferentes espaços (comunidades rurais, quilombolas, bairros periféricos, hospitais, praças públicas, escolas, dentre outros).

Em 2025, o espaço escolhido foi o meio universitário, tendo como público-alvo alunos do Curso de Pedagogia. Nesta edição, com o tema “O Dia internacional do Brincar – De volta à infância”, o evento teve como escopo a formação lúdica, compreendida como aquela que se assenta em pressupostos que “valorizam a criatividade o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências corporais” (Santos, 2007), que se utilizam da ação, do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. Tendo como mote o resgate e a preservação da cultura do brincar, a ação proporcionou ao público-alvo a vivência de situações lúdicas e a discussão teórica-reflexiva sobre a ludicidade na formação do professor.

### **Aspectos metodológicos da experiência**

O Dia Internacional do Brincar é celebrado globalmente a cada 28 de maio (data de aniversário da *International Toy Library Association* – ITLA, e incluída no calendário da UNICEF) caracterizando-se como uma data emblemática para divulgação e resgate da cultura do brincar, do Direito da criança de brincar, do papel da brincadeira no desenvolvimento e aprendizagem do ser humano e de outras temáticas relacionadas à ludicidade.

O evento foi estruturado como uma vivência prática e reflexiva sobre a ludicidade sendo desenvolvido nos dois turnos do curso: matutino e noturno. A programação das atividades lúdicas foi a mesma, diferenciando apenas o tema da discussão teórica. Pela manhã, a mesa redonda teve como tema “Onde mora a Infância: no brincar que encanta e ensina” e,



no noturno, "Reflexões (De)Coloniais sobre o brincar", contando com a participação professores da equipe executora e de professores do curso de Pedagogia.

Dentre as atividades desenvolvidas, foram propostas brincadeiras de roda, amarelinha, bambolê e pula-corda, resgatando assim as brincadeiras tradicionais. Essa estratégia visou transportar os estudantes para a "infância coletiva", onde a cooperação, a criatividade e o movimento eram essenciais, e estimular a reflexão sobre o potencial pedagógico dessas atividades simples, que fortalecem laços e ensinam regras de convivência.

O evento também explorou jogos de memórias, tabuleiros e desafios mostrando que a ludicidade pode ser moderna e desafiadora, incluindo esses jogos contemporâneos. Proporcionando aos discentes do curso de Pedagogia uma imersão no universo lúdico, uma verdadeira "viagem no tempo" a partir da vivência de experiências lúdicas, essenciais para a formação do professor como mediador e planejador de ambientes de aprendizagem criativos.

### **Refletindo com a experiência**

O Dia Internacional do Brincar na UESB foi uma experiência transformadora para os estudantes de Pedagogia. O principal resultado alcançado foi a profunda reflexão sobre as potencialidades da ludicidade no desenvolvimento e na aprendizagem humanas. A vivência permitiu aos futuros professores refletir sobre a necessidade de pautarem suas práticas pedagógicas na perspectiva lúdica e assegurar o processo de conhecimento dos alunos por meio do lúdico (Schultz, Muller e Domingues, 2006).

A discussão teórica alinhada à prática contribuiu para a compreensão de como as atividades lúdicas contribuem para o

desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos, ao contemplar autores como Piaget (1978) e Vygotsky (1988) que vem o brincar como uma forma de assimilar o mundo, impulsionar o desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas.

O evento conectou os estudantes com a "criança que existe neles", resgatando o valor da brincadeira na formação humana e consolidando a compreensão de que o brincar é um instrumento indispensável na educação.

A partir dessa imersão no brincar, o evento reafirmou a importância do Programa Ludoteca no tripé universitário e comprovou a ludicidade como um pilar fundamental, que enriquece a jornada de ensino-aprendizagem, preparando os estudantes de Pedagogia para serem educadores inovadores e acolhedores.

**FIGURA 1: Alunos jogando Xadrez**



Fonte: Acervo do Programa Ludoteca

**FIGURA 2: Alunos jogando Pebolim**



Fonte: Acervo do Programa Ludoteca

## Referências

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 2017.

GULINELLI, Deize. **A ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental: uma retrospectiva dos jogos tradicionais.** São Paulo, 2008.

NEGRINE, Airton. **Concepção do jogo em Vygotsky: uma perspectiva psicopedagógica.** Revista Movimento. Porto Alegre, ano 2, n. 2, junho 1995.



Disponível em: <http://www.seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/2183>. Acesso em: 04 out. 2025.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho – Imagem e representação**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1978.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O Lúdico na formação do educador**. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

SCHULTZ, Elis Simone; MULLER, Cristiane; DOMINGUES, Cilce Agne. **A ludicidade e suas contribuições na escola**, 2006.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1988.