

## **TRABALHO PEDAGÓGICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL (0 a 5 anos): CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE**

Solange de Lima<sup>1</sup>

Viviane Aparecida Ferreira Favareto Cacheffo<sup>2</sup>

### **RESUMO**

O presente estudo tem como objetivo investigar as contribuições dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras como instrumentos pedagógicos no processo de ensino e aprendizagem das crianças na Educação Infantil – creche e pré-escola. Considerando que a primeira etapa da Educação Básica exige opções pedagógicas diversificadas, qualificadas e sistematizadas. A metodologia utilizada para o desenvolvimento do estudo foi a pesquisa bibliográfica, fundamentada na concepção de Gil (2007). A relevância do estudo consiste em destacar as brincadeiras, os brinquedos e os jogos enquanto ferramentas pedagógicas de aprendizagem, além de contribuir com o processo de formação acadêmica em andamento, enriquecido pelos fundamentos estudados no decorrer das disciplinas. Também, promover o embasamento teórico quanto à Educação Infantil e a necessidade de uma formação inicial que contemple a dimensão lúdica. O estudo apresenta inicialmente reflexões sobre a ludicidade na Educação Infantil e, posteriormente promove discussões referente à função docente no planejamento de práticas pedagógicas lúdicas na Educação Infantil, bem como o papel dos brinquedos, das brincadeiras e dos jogos, alicerçados nos referenciais teóricos de Vygotsky (1994, 2007); Kishimoto (2008, 2011 e 2013); Mukhina (1996) dentre outros. Desse modo, constatou-se que brincando e jogando a criança desenvolve a inteligência, o raciocínio, a lógica, a afetividade, a motricidade e a socialização, portanto, são considerados recursos pedagógicos de suma importância no universo da Educação Infantil.

**Palavras-chaves:** Ludicidade. Educação Infantil. Desenvolvimento Infantil

### **ABSTRACT**

This study aims to investigate the contributions of games, toys and games as pedagogical instruments in the teaching and learning process of children in Early Childhood Education. Considering that the first stage of Basic Education requires diversified, qualified and systematized pedagogical options. The methodology used for the development of the study was bibliographical research, based on the conception of Gil (2007). The relevance of the study consists in highlighting games, toys and games as pedagogical learning tools, in addition to contributing to the ongoing academic training process, enriched by the fundamentals studied during the courses. Also, to promote the theoretical basis regarding Early Childhood Education and the need for initial training that includes the playful dimension. The study initially presents reflections on ludicity in Early Childhood Education and, later, promotes discussions regarding the teaching

---

<sup>1</sup> Acadêmica do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul.

<sup>2</sup> Dra. Em Educação, docente do curso de Pedagogia na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campus de Ponta Porã/MS.

function in the planning of ludic pedagogical practices in Early Childhood Education, as well as the role of toys, games and games, based on Vygotsky's theoretical references (1994, 2007); Kishimoto (2008, 2011 and 2013); Mukhina (1996) among others. Thus, it was found that playing and playing the child develops intelligence, reasoning, logic, affectivity, motor skills and socialization, therefore, they are considered extremely important pedagogical resources in the universe of Early Childhood Education.

**Keywords:** Playfulness. Pedagogical Instruments. Child education

## 1. INTRODUÇÃO

A criança é o foco do processo de ensino-aprendizagem, educa-la exige opções pedagógicas que ofereçam uma experiência de infância diversificada, qualificada, sistematizada, na qual a qualidade seja amplamente considerada. Neste contexto, buscase responder: Como os jogos, os brinquedos e as brincadeiras, ou seja, elementos da ludicidade, contribuem para o trabalho pedagógico desenvolvido na Educação Infantil (0 a 5 anos)?

A escolha do tema se justifica considerando que a pesquisa contribuirá para o enriquecimento do processo de formação acadêmica em andamento, ampliando os fundamentos estudados no decorrer das disciplinas, quanto à relevância da ludicidade no âmbito da formação profissional, permitindo assim, que minha prática pedagógica na Educação Infantil contemple as condições lúdicas de aprendizagem.

Quando o lúdico e o processo de ensino-aprendizagem convergem, as crianças sentem-se mais motivadas a aprender, tudo fica mais interessante, colorido e faz mais sentido, porque a criança sente prazer e satisfação. As crianças aprendem muito mais quando são estimuladas a descobrir as coisas, quando refletem, formulam ideias e constroem seu próprio conhecimento, e, principalmente, quando se divertem (FRANÇA, 2013).

A Educação Infantil é uma etapa de fundamental importância na vida das crianças, nesse sentido, Freire (2006) registra que é nesta etapa que se deve promover estratégias de aprendizagem para que cada criança consiga estruturar o seu pensamento e as suas ideias. Dessa forma, o processo de ensino-aprendizagem deve favorecer o desenvolvimento integral da criança, pois se trata de um processo que demanda uma sequência de fatores de ordem biológica, psicológica e social estreitamente inter-relacionados.

Assim, considerando que o desenvolvimento e a aprendizagem, sobretudo, na Educação Infantil dependem da motivação ofertada às crianças, que conforme o desenvolvimento e o interesse pelo meio humano e físico, pela interação e exploração aprendem a apreciar os jogos, os brinquedos e as brincadeiras. As atividades permeadas pela ludicidade despertam e motivam as crianças, assim como, enriquecem significativamente o processo pedagógico. As crianças, em suas brincadeiras, em seus modos de falar, comer, andar, desenhar, não apenas se apropriam com o corpo, a mente e a emoção daquilo que as suas culturas lhes propiciam, mas investigam e questionam criando, a partir das tradições recebidas, novas contribuições para as culturas existentes (BRASIL, 2009).

O parecer das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (CEB 022/1998), contemplam a “ludicidade e a brincadeira” evidenciando assim, que no processo educacional a ludicidade é um instrumento riquíssimo que propicia a construção do conhecimento pelas crianças.

Segundo Lima *et al.*, (2019) a palavra ludicidade tem origem na língua latina, *ludus*, que significa jogo, divertimento, entretenimento, brincadeira, ou seja, o ato de brincar, que significa jogo, divertimento, entretenimento. Para Dartner (2006, p. 25) “A palavra *ludus*, em latim e em outros idiomas, acumula dois significados: jogar e brincar”. Os jogos, brinquedo e brincadeiras surgiram há vários anos e fazem parte do universo infantil.

Desse modo, o tripé: jogos, brinquedos e brincadeira, que compõem a ludicidade, podem ser compreendidos a partir de diferentes perspectivas. Em relação aos jogos, Kishimoto (2013, p.13) afirma que “definir o jogo não é uma tarefa fácil”, considerando as diferentes interpretações sobre os jogos, uma vez que estes compõem o universo infantil, juvenil, adulto, em diferentes modalidades de jogos. Para Kishimoto (2013) o jogo tem a:

[...] função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social (KISHIMOTO, 2013, p. 15).

Para Brougère (2008, p. 51) “o brinquedo se insere na brincadeira através de uma apropriação, ou seja, deixa-se envolver pela cultura lúdica disponível, usando práticas de brincadeiras anteriores

Esses aspectos trazem uma primeira compreensão do jogo, sinalizando que os jogos são estruturados, com regras explícitas e determinadas previamente e podem ser utilizadas tanto por crianças como por adultos, portanto, pode ter sentido lúdico ou ser algo sério. Assim, o jogo contribui no processo de desenvolvimento e de aprendizagem, uma vez que, partir do jogo é possível trabalhar pedagogicamente regras que permitem a compreensão do conjunto de conhecimentos, que integram o contexto social.

O brinquedo e a brincadeira estão intrinsecamente ligados ao ato de brincar. Segundo Caetano (2004, p. 18) “a história do brinquedo é vasta e multiforme, estando sempre associada à criança, contrapondo com o adulto onde prevalece a lógica do trabalho. Podemos considerar o brinquedo como um importante transmissor de crenças, valores e atitudes [...]”.

Em relação aos conceitos de brinquedo e brincadeira, Kishimoto (2013) em seu estudo intitulado: *Jogo, Brinquedo, Brincadeiras e a Educação* aborda de forma clara que: “[...] o vocábulo “brinquedo” não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem dimensão material, cultural e técnica” (p. 21). A brincadeira é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Portanto, “[...] não se pode confundir jogo com brinquedo e brincadeira, os quais se relacionam diretamente com a criança” (p.21). Trata-se de elementos importantes no processo educacional conforme referendado pelas “concepções psicológica e pedagógicas que reconhecem o papel de brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento e na construção infantil” (p.21).

Nesse sentido, a ludicidade enquanto ferramenta pedagógica contribui para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem da educação infantil e integrar os jogos, os brinquedos e as brincadeiras à aprendizagem na educação infantil é propiciar as crianças o acesso ao conhecimento significativo, pois além de fundamentais, são inerentes ao universo infantil.

Na atualidade, exige-se um constante e dinâmico processo de pensar e refletir sobre as práticas pedagógicas que possam contribuir efetivamente com o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil. Tal processo implica necessariamente dialogar com as concepções pedagógicas e metodológicas apropriadas para este segmento educacional.

Nessa perspectiva o presente estudo tem como objetivo investigar as contribuições dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras como instrumentos pedagógicos no processo de ensino e aprendizagem das crianças na educação infantil.

A metodologia utilizada para o desenvolvimento do estudo trata-se da pesquisa bibliográfica, fundamentada na concepção de Gil (2007) afirmando que “a pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado [...] permite ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente” (GIL, 2007, p. 44-45).

A relevância do estudo consiste em destacar as brincadeiras, os brinquedos e os jogos enquanto ferramentas pedagógicas de aprendizagem, além de contribuir com o processo de formação acadêmica em andamento, enriquecido pelos fundamentos estudados no decorrer das disciplinas. Também, promover o embasamento teórico quanto à educação infantil e a necessidade de uma formação inicial que contemple a dimensão lúdica. Para isso, pauto-me pela concepção defendida por Santos (1997, p. 14) em relação à importância da ludicidade na formação profissional do professor, ao afirmar que a formação lúdica deve proporcionar “ao futuro educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, jovem e do adulto”.

O estudo apresenta inicialmente reflexões sobre a ludicidade na Educação Infantil e, posteriormente promove discussões referentes as práticas pedagógicas lúdicas e a função docente, bem como o papel dos brinquedos, das brincadeiras e dos jogos no contexto da Educação Infantil

## **2. A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

A ludicidade é a cultura da infância, as crianças aprendem a constituir sua cultura lúdica brincando e para Kishimoto (2008, p.24) “dispor de uma cultura lúdica é dispor de um número de referenciais que permitem interpretar como jogo atividades que poderiam não ser vistas como tal para outras pessoas”. O universo lúdico torna-se para a criança sua forma de expressão com a vida. Por isso, a ludicidade é uma estratégia que favorece o desenvolvimento e a aprendizagem na educação infantil. O lúdico tem sua origem na palavra “*ludus*” que quer dizer “jogo”, o termo lúdico se refere ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. (ALMEIDA, 2009).

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei 9.394/96) estabelece que a educação infantil é a primeira etapa da educação básica. Etapa esta composta pelos espaços educativos da Creche e da Pré-Escola, ambas incumbidas de desenvolver ação integrada que incorpore às atividades educativas os cuidados essenciais das crianças e suas brincadeiras. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil veio complementar a Lei de Diretrizes e Bases ao registrar:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. (BRASIL, 1998, p. 22).

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil – RCNEI (1998) a brincadeira espontânea é o eixo norteador de aprendizagem para a criança já que estas se desenvolvem principalmente através de sua ação sobre o meio e interação com as pessoas a sua volta, absorvendo o conhecimento que está pautado principalmente na aquisição de habilidades cognitivas. A ludicidade engloba os jogos, brinquedos, brincadeiras que podem e devem ser utilizados pedagogicamente no processo de ensino e aprendizagem.

As atividades lúdicas por serem naturalmente ao mundo da criança devem também fazer parte do cotidiano da educação infantil, nesse sentido, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras constituem-se em ferramentas pedagógicas relevantes para se alcançar resultados promissores no contexto da prática pedagógica. A atividade lúdica aproxima a criança do universo estudado, proporciona divertimento, tornando o processo de aprendizado algo prazeroso que tende ao alcançar resultados efetivos. Por isso, cabe à escola e disponibilizar efetivamente a ludicidade no desenvolvimento educativo das crianças, garantindo contextos que ofereçam e favoreçam oportunidades para cada criança de forma individual e coletiva. (KISHIMOTO, 2008)

Kishimoto (2008, p. 37) destaca ainda que, lançar mão de uma prática pedagógica permeada pela ludicidade na educação infantil “[...] significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação ativa e motivadora”. Ou seja, o brincar adquiriu características próprias

enquanto recurso didático na educação, uma vez que seu papel neste contexto cresceu e ganhou expressividade.

Nesse mesmo sentido, Cardoso (2008) argumenta que é através das atividades lúdicas que os sujeitos adquirem experiências internas e externas, de forma que o lúdico propicia a integração e a interação entre o sujeito e a realidade vivenciada. A ludicidade tem uma importância significativa, principalmente, por ser concebida como atividade potencializadora e interativa. Pode se dizer que por meio dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras as crianças desenvolvem saberes e experimentam as múltiplas vivências individualmente e coletivamente.

Os estudos de Vygotsky (2007) que são referências para a pedagogia infantil apontam que o brinquedo tem importante papel no desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança. Pois, o brinquedo compõe o imaginário da criança, assim, por intermédio do brinquedo aprende a agir numa esfera cognitiva substituindo assim a esfera visual externa.

Dessa forma, Vygotsky (2007, p. 122) afirma que o brinquedo “cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário: no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade”.

Mukhina (1996, p. 164) em sua pesquisa intitulada “*Psicologia da Idade Pré-Escola*” aborda a importância do jogo para o desenvolvimento psíquico da criança ao afirmar: “Na atividade lúdica, as qualidades psíquicas e individuais da criança se desenvolvem em uma intensidade especial, no jogo surge outro tipo de atividade que posteriormente adquire relevância”. Evidenciando assim a importância de a criança ter como atividade principal o jogo e a brincadeira.

Kishimoto (2011) argumenta ainda que os brinquedos quando são utilizados com o enfoque de aprendizado de conhecimento e desenvolvimento de habilidades no contexto educacional, deixam de ser somente um objeto para o ato de brincar e começam a ser vistos como material pedagógico. E cabe ao professor mediar essa ação em busca de finalidades específicas para dada atividade.

De acordo com Alves (1987, p. 21) o lúdico “privilegia a criatividade e a imaginação, por sua própria ligação com os fundamentos do prazer. Não comporta regras pré-estabelecidas, nem velhos caminhos já trilhados, abre novos caminhos, vislumbrando outros possíveis”. A ludicidade permite observar como as crianças pensam, sentem e organizam sua realidade, experimentam e simulam situações de vida, melhorando o

desenvolvimento em todas as esferas. Nesse sentido, cabe a escola e aos educadores conduzir as crianças às experimentações através de jogos, brinquedos e brincadeiras enquanto ferramentas pedagógicas apoiadoras da construção do conhecimento e da aprendizagem, bem como para a compreensão dos conceitos de convenções e regras sociais.

A sociedade almeja um processo educativo que oportunize a criança, as reais condições de construção do conhecimento. Nesse sentido, Tavares (1996, p.91), argumenta que “as sociedades modernas e pós-modernas rejeitam as formas tradicionais e clássicas de aprender”. A prática pedagógica do educador é decisiva para estimular à criança a descoberta e ao desenvolvimento cognitivo, motor, moral, emocional e social. Considerando a importância da formação ludo pedagógica do educador para efetiva ação pedagógica, discutiremos a seguir, a prática pedagógica do educador no contexto lúdico da educação infantil.

### **3. PRÁTICAS LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: FUNÇÃO DOCENTE**

O universo da ludicidade oportuniza o desenvolvimento e a construção do conhecimento, dessa forma, no processo educacional construtivo, permeado pela ludicidade o educador tem papel primordial, uma vez que é ele o fio condutor que deve planejar previamente os objetivos a serem alcançados com a utilização metodológica dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras na educação infantil, conforme orienta o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998):

É preciso que o professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa. [...]. É preciso, que o professor tenha consciência que as crianças não estarão brincando nestas situações, pois há objetivos didáticos em questão (RCNEI, 1998, p. 29, 1 v).

Ao adotar atividades lúdicas como propostas de trabalho, o educador proporciona ao aluno a interação com o ambiente da escola, de forma que todas as suas potencialidades sejam envolvidas na construção do conhecimento, uma vez que, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são importantes para que a criança se comunique e se expresse, não devendo ser utilizado como recurso de mera recompensa.

Quando o lúdico e o processo de ensino aprendizagem convergem, as crianças sentem-se mais motivadas a aprender, tudo fica mais interessante, colorido e faz mais

sentido, porque a criança sente prazer e satisfação. As crianças aprendem muito mais quando são estimuladas a descobrir as coisas, quando refletem, formulam ideias e constroem seu próprio conhecimento, e, principalmente, quando se divertem (FRANÇA, 2013).

O documento “*Práticas Cotidianas na Educação Infantil - Bases para a Reflexão sobre as Orientações Curriculares*”, Brasil (2009, p. 76) orienta que o processo de ensino aprendizagem pautado no brinquedo, brincadeira e jogos “não é preparação para nada: é fazer o que se faz em total aceitação, não mantendo apenas relação com o futuro, mas sendo o bem-viver no presente”.

A organização curricular da Educação Infantil na Base Nacional Curricular Comum, Brasil (2018, p.40) contempla o universo lúdico com suas múltiplas linguagens enquanto ferramenta “as aprendizagens e o desenvolvimento das crianças têm como eixos estruturantes as interações e a brincadeira, assegurando-lhes os direitos de conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se”

Nesse sentido, é fundamental saber que o método didático pautado na utilização pedagógica de brinquedos, brincadeiras e jogos tem fundamentação teórica. A partir das teorias do psicólogo Vygotsky (2007) entende-se que é necessário refletir sobre o papel do professor ao utilizar o lúdico como recurso pedagógico que lhe possibilite o reconhecimento sobre a realidade lúdica de seus alunos, bem como seus interesses e realidades.

Viabilizar possibilidades de exploração envolvendo diferentes materiais e instrumentos através de suas brincadeiras demanda por parte dos estabelecimentos educacionais e dos educadores um minucioso planejamento e rigorosa organização de espaços e tempos que disponibilizem materiais lúdicos de forma que não seja nem apenas o brincar em ação, mas sim, que seja uma diretriz para transformação do ato de brincar. O planejamento enfatizado pela autora é fundamental, principalmente porque para as crianças, as brincadeiras são ações que elas repetem sistematicamente, mas que possuem um sentido e um objetivo pedagógico previamente planejado (KISHIMOTO 2008).

Em relação à importância da ludicidade na formação profissional do professor que atuará na Educação Infantil, Santos (1997) afirma que a formação lúdica é primordial e deve proporcionar:

Ao futuro educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a

importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, jovem e do adulto (SANTOS, 1997, p. 14).

Nessa perspectiva, é necessário que o professor desenvolva a consciência de que a Educação Infantil é uma etapa de fundamental importância na vida das crianças. Dessa forma, terá condições de promover estratégias pedagógicas de aprendizagem que promova o desenvolvimento integral. Esse é um processo que demanda uma sequência de fatores de ordem biológica, psicológica e sociais intrinsecamente inter-relacionados (FREIRE, 2006).

A ludicidade tem cunho educativo no universo escolar, por isso, os brinquedos, as brincadeiras e os próprios jogos têm papel fundamental no processo de ensino aprendizagem. Para os educadores a ludicidade configura-se em fonte de aprendizagem e de desenvolvimento psicomotor, emocional, afetivo e social.

O brinquedo contribui com a aprendizagem escolar, segundo Oliveira (1984, p. 44) o brinquedo “simboliza, portanto, uma intervenção deliberada no lazer infantil no sentido de oferecer conteúdo pedagógico ao entretenimento da criança”. As brincadeiras enquanto ferramenta pedagógica oportunizam o desenvolvimento, conforme destaca Oliveira (2002, p. 160) “[...] ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais [...]”.

Os jogos são igualmente importantes, principalmente porque envolvem regras como ocupação do espaço e a percepção do lugar, Kishimoto (2013, p. 15) afirma que os jogos no universo escolar têm a “[...] função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social [...]”. Portanto, a brincadeira, o brinquedo e os jogos assumem papéis didáticos eficientes no processo educativo.

Os brinquedos, as brincadeiras e os jogos estimulam o desenvolvimento da criança em todos os aspectos. Pois, a partir dessas ferramentas pedagógicas que oportunizam construir o aprendizado através do “brincar”, a criança vivencia e descobre um mundo mágico, construindo assim gradativamente sua independência. Entretanto, a sua utilização demanda a organização do tempo e do espaço, no sentido de oferecer a oportunidade de momentos de troca com outras crianças através do brinquedo, das brincadeiras e dos jogos para que ocorra efetivamente a aprendizagens e o desenvolvimento integral das crianças (BRASIL, 2009).

Segundo Kishimoto (2013) o uso didático de brinquedos, de brincadeiras e de jogos deve estar pautado em situações que permitam o ensino, a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Para isso, o uso pedagógico de brinquedos, de brincadeiras e de jogos, junto às crianças da educação infantil deve estar referendado em alguns cuidados básicos, primar para que estes sejam utilizados priorizando a interdisciplinaridade, ao definir o uso de uma das três modalidades, deve planejar e definir previamente o objetivo a ser alcançado.

Para a utilização de brinquedos, brincadeiras e jogos na ação pedagógica no âmbito da Educação Infantil faz-se necessário que a criança seja primordialmente o centro do planejamento curricular, considerando segundo Kishimoto (2013) os seguintes fatores:

A seleção de brinquedos envolve diversos aspectos: ser durável, atraente, adequado e apropriado a diversos usos; garantir a segurança e ampliar oportunidades para o brincar; atender à diversidade racial, não induzir a preconceitos de gênero, classe social e etnia; não estimular a violência; incluir diversidade de materiais e tipos — brinquedos tecnológicos, industrializados, artesanais e produzidos pelas crianças, professoras e pais (KISHIMOTO, 2013, p.11).

Portanto, é necessário ampliar a consciência quanto à relevância da ludicidade no âmbito da formação profissional, visto que esse conhecimento irá transitar por todos os enfoques que fazem parte do universo infantil, permitindo assim, que a prática pedagógica na educação infantil contemple a prática pedagógica lúdica dos brinquedos, brincadeiras e jogos no processo de ensino aprendizagem.

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Os referenciais teóricos que nortearam a fundamentação teórica do estudo evidenciam a importância da ludicidade no contexto educacional. Ao longo do estudo, buscou-se levantar questões relevantes à utilização pedagógica dos brinquedos, das brincadeiras e dos jogos na Educação Infantil. Considera-se que a pesquisa realizada proporcionou o entendimento quanto à relevância atividades lúdicas em sala de aula no processo de ensino-aprendizagem das crianças atendidas em creches e pré-escolas.

No contexto educacional da Educação Infantil os brinquedos, as brincadeiras e os jogos enquanto metodologia de ensino desempenha papel fundamental no desenvolvimento das crianças, sobretudo porque oportuniza a quebra de paradigmas entre a criança e o seu entorno.

As ações pedagógicas propostas pelos brinquedos, pelas brincadeiras e pelos jogos ampliam o desenvolvimento integral. E o professor tem papel fundamental através da sua prática pedagógica, devendo considerar que as características e as particularidades da faixa etária das crianças exigem um ambiente educacional de fato atrativo, motivador e eficiente, bem como demanda romper com os conceitos pré-estabelecidos em relação à escola, a infância e quanto à construção do conhecimento na educação infantil.

Conclui-se que os brinquedos, as brincadeiras e os jogos enriquecem o processo de aprendizagem e o desenvolvimento. Brincando e jogando a criança desenvolve a inteligência, o raciocínio, a lógica, a afetividade, a motricidade e a socialização, por isso, são consideradas ferramentas pedagógicas de suma importância no universo da Educação Infantil.

### **Referências Bibliográficas:**

ALMEIDA, A. **Ludicidade como Instrumento Pedagógico**. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recre22.htm>>. Acesso em: 04 de janeiro 2023.

ALVES, R. **A gestação do futuro**. Campinas, SP: Papirus, 1987

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil** / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Práticas cotidianas na educação infantil - bases para a reflexão sobre as orientações curriculares**. Brasília, DF, 2009.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. **Base Nacional Curricular Comum**. Brasília. Mec. 2018.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura, adaptada por Gisele Wajstop**. 7 ed. São Paulo: Cortez, 2008

CAETANO, R. J. B. **Jogos, Brinquedos E Brincadeiras Dos Nossos Avôs: Um Estudo Do Gênero**. Coimbra, 2004. Disponível em: <<https://estudogeral.sib.uc.pt/bitstream/10316/17563/1/Monografia%20final.pdf>>. Acesso em: 23 mar. 2023.

CARDOSO, M. C. Baú de memórias: representações de ludicidade de professores de educação infantil /Programa Pós-Graduação. **Mestrado em Educação**/FACED/UFBA. 2008.170 f. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/11102/1/Marilete%20Cardoso.pdf>. Acesso em: 03 de jan. de 2023.

DATNER, Y. Jogos para educação Empresarial. **Jogos, jogos dramáticos, roleplaying, jogos de empresa.** 2.ed. São Paulo: Agora, 2006.

FRANÇA, G. R. A brincadeira que dá certo na escola. In: Mundo Jovem: Um Jornal de Ideias. N. 440. Ano 51, Ed. PUCRS, setembro de 2013. p. 16.

FREIRE, P. A importância do ato de ler: em três artigos que se completam, São Paulo. Cortez: 2006.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Cengage learning, 2008.

\_\_\_\_\_, T. M. **O Jogo e a Educação Infantil.** São Paulo: Cengage Learning, 2011.

\_\_\_\_\_, T. M. Brinquedos e Brincadeiras nas creches e pré-escolas. In: **Salto para o Futuro.** Ano XXIII. Boletim 12. Junho de 2013.

LIMA, A. J. A.; JUNIOR, R. S.; FEITOSA, A. A.; SILVA, W C. da A.; REIS, N. C. G. dos; FERREIRA, L. A. O lúdico em clássicos da filosofia: Uma análise em Platão, Aristóteles e Rousseau. IN: **Educação no Século XXI** - Volume 29 - Ludicidade. Organização: Editora Poisson Belo Horizonte - MG: Poisson, 2019

MUKHINA, V. **Psicologia da idade pré-escolar.** São Paulo: Martins Fontes.1996.

OLIVEIRA, P. S. **O que é brinquedo.** São Paulo: Brasiliense, 1984.

OLIVEIRA, V. B. de. (Org.) **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos.** 10ª Edição. Petrópolis: Vozes, 2012.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na Formação do Educador** (org.) Petrópolis: Vozes, 1997.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1994.

\_\_\_\_\_, L. S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento.** 7ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.