PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O LUGAR DO BRINCAR, DA INTERAÇÃO E DOS CUIDADOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

ADRIANA MARIA DE SANTANA FERREIRA

RESUMO:
Este estudo aborda a importância das práticas pedagógicas lúdicas no processo da educação infantil, destacando sua relevância para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. Quando os alunos se envolvem em atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, eles não apenas se divertem, mas também desenvolvem habilidades essenciais, como o raciocínio lógico, a criatividade e a socialização. Essas atividades permitem que os estudantes experimentem e explorem conceitos de forma prática, facilitando a assimilação de conteúdos de maneira mais eficaz. Além disso, o lúdico contribui para redução da ansiedade e a resistência que muitas vezes acompanham o aprendizado formal. Quando os alunos estão se divertindo, estão mais dispostos a participar e a expressar suas opiniões, o que enriquece o processo educacional. O uso de elementos lúdicos também pode ser adaptado a diferentes estilos de aprendizagem, tornando a educação mais inclusiva e acessível. A ludicidade, compreendida como o ato de brincar, jogar e se divertir, desempenha um papel fundamental na formação integral dos indivíduos desde a infância. Através de umarevisão bibliográfica, são discutidos conceitos de ludicidade e sua relação com o aprendizado, evidenciando como as atividades lúdicas favorecem a construção de conhecimento, a interação social e o desenvolvimento de habilidades essenciais. Destaca- se a importância da ludicidade na educação infantil, ressaltando sua presença no contexto escolar e sua contribuição para tornar o ambiente educacional mais atrativo e eficaz.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico, Ludicidade, Aprendizagem, Educação Infantil, Desenvolvimento Infantil, Brincadeiras, Jogos, Processo de Ensino-Aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

A Educação Infantil, como primeira etapa da Educação Básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social. Nesse contexto, as práticas pedagógicas precisam ser intencionalmente planejadas para ir além da instrução, contemplando as múltiplas linguagens e necessidades infantis. Este estudo parte do pressuposto de que o brincar, a interação e os momentos de cuidados não são meros coadjuvantes, mas sim eixos estruturantes de um processo de aprendizagem significativo e verdadeiramente transformador.
Atualmente, reconhece-se que as atividades lúdicas desempenham um papel

fundamental no cotidiano escolar, atuando como poderosas facilitadoras na construção do conhecimento. Por meio de brincadeiras e jogos, as crianças não apenas se divertem, mas desenvolvem habilidades cognitivas, sociais e emocionais essenciais. O lúdico, quando bem direcionado e intencionalmente mediado pelo educador, proporciona um estímulo ímpar ao aprendizado, criando um ambiente propício para a exploração, a descoberta e a assimilação de conteúdos de forma prazerosa e eficaz.
No entanto, observa-se uma contradição entre o discurso acadêmico, que valoriza a ludicidade, e a realidade de muitas salas de aula, onde práticas tradicionais ainda persistem. É comum que o brincar seja relegado a um plano secundário, visto como atividade de recreação ou recurso para preencher tempo ocioso, sem que seu profundo potencial pedagógico seja explorado. Essa dissociação entre o brincar e o educar reflete uma compreensão limitada sobre o significado do jogo, da brincadeira e do brinquedo na cultura infantil.
A partir de experiências de observação em estágios, percebe-se que, frequentemente, o professor atua mais como detentor do conhecimento do que como um mediador que promove a autonomia e a criatividade dos alunos. Esse cenário, onde as crianças per-

manecem em uma posição passiva, ouvindo e executando comandos, inibe a curiosidade e a capacidade de pensar criticamente. Urge, portanto, que o docente reflita sobre suas práticas, questione paradigmas e busque inovações pedagógicas que coloquem a criança no centro do processo de aprendizagem.

Além disso, é crucial entender que a ludicidade no processo de aprendizagem não se restringe ao contexto escolar. A família e o ambiente sociocultural em que a criança está inserida são fontes primárias de experiências e conhecimentos prévios que devem ser valorizados e integrados ao trabalho pedagógico. Ignorar essa bagagem é desprezar a identidade e a história do educando, podendo tornar o ensino descontextualizado e desinteressante.

Diante desse panorama, a presente pesquisa, de cunho bibliográfico, busca ampliar a compreensão sobre a tríade brincar, interação e cuidados como alicerce das práticas pedagógicas na Educação Infantil. Ao reunir e analisar as ideias de autores consagrados na área, este estudo objetiva fornece uma base teórica sólida que subsidie a atuação dos profissionais da educação, contribuindo para a qualificação de seu fazer pedagógico e para a superação de desafios no processo de ensino- aprendizagem, notadamente no que tange ao desenvolvimento integral das crianças.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Alfabetização e Ludicidade

A alfabetização é um processo fundamental no desenvolvimento de qualquer indivíduo, sendo a base para o acesso ao conhecimento e à formação crítica. Ela representa o primeiro passo para que o ser humano consiga se comunicar por meio da leitura e da escrita, habilidades que são essenciais em diversos aspectos da vida cotidiana. A partir da alfabetização, o indivíduo começa a compreender o mundo ao seu redor, a organizar pensamentos e a se expressar com clareza. Esse processo não só influencia o desempenho acadêmico, mas também tem um impacto profundo na autoestima, na sociabilidade e no futuro profissional do aluno (OLIVEIRA, 2010).

O processo de alfabetização vai além de aprender a decifrar letras e palavras; ele envolve o desenvolvimento cognitivo e social. Ao aprender a ler e a escrever, a criança começa a acessar um novo universo de informações, se tornando capaz de interpretar textos, fazer conexões entre diferentes conhecimentos e desenvolver a criatividade. Além disso, a alfabetização promove a construção do pensamento crítico, pois ao compreender diferentes tipos de textos e informações, o indivíduo passa a questionar o que está sendo apresentado, refletindo sobre diferentes perspectivas e pontos de vista. Dessa forma, a alfabetização é crucial não apenas para o desenvolvimento acadêmico, mas também para a formação de cidadãos conscientes e atuantes na sociedade.

A alfabetização também exerce um papel central na inclusão social e na equidade educacional. Em um contexto onde o acesso ao conhecimento muitas vezes é desigual, ser alfabetizado é uma ferramenta de empoderamento. A falta de alfabetização limita as oportunidades de vida de um indivíduo, impedindo o acesso à educação de qualidade, à participação plena na vida social e, consequentemente, ao mercado de trabalho. Em contrapartida, a alfabetização abre portas, permitindo que o indivíduo compreenda o conteúdo das notícias, participe de discussões em sua comunidade e busque soluções para problemas pessoais e coletivos. Ela é, portanto, um fator de transformação social, uma vez que contribui para a redução das desigualdades e promove a inserção do indivíduo de forma plena e digna na sociedade.

No entanto, é importante destacar que a alfabetização não deve ser encarada
como um processo isolado, mas sim como parte de uma contínua jornada de aprendizado. A alfabetização precisa ser acompanhada de perto, com a implementação de práticas pedagógicas que respeitem o ritmo e as necessidades dos alunos. Além disso, a promoção da leitura e da escrita deve ser incentivada desde os primeiros anos de vida, para que as crianças se sintam motivadas a buscar o conhecimento de maneira prazero-

sa. A formação de educadores qualificados, com estratégias adequadas e dinâmicas, é essencial para garantir que o processo de alfabetização seja efetivo e inclusivo, atendendo a todos os alunos, independentemente de sua origem social ou econômica. Só assim, a alfabetização poderá desempenhar seu papel transformador, permitindo que todos tenham acesso ao conhecimento e, por consequência, a um futuro mais promissor.

Na sociedade contemporânea, a ludicidade muitas vezes é vista apenas como um passatempo, uma simples distração. No entanto, a educação está em um processo de reflexão e reorganização, buscando tornar a escola mais atrativa, dinâmica e preocupada não apenas com o ensino, mas também com o cuidado integral dos alunos, incluindo segurança, alimentação e educação. É cada vez mais comum a adoção de práticas que contextualizam as aulas, visando oferecer uma educação de qualidade.

Proporcionar um ambiente propício para o lúdico se tornar real é um desafio, muitas vezes devido ao despreparo dos docentes, que desconhecem sua importância para o processo de ensino-aprendizagem. A ação planejada do professor pode interferir no processo de aprendizagem, contextualizando o lúdico de forma a influenciar o desenvolvimento cognitivo e social dos alunos de maneira dinâmica em diversas áreas do conhecimento (KISHIMOTO, 2006).

Os jogos e brincadeiras são formas através das quais as crianças expressam a educação formal e cultural, socializando-se e compartilhando suas memórias. No entanto, muitas vezes o aspecto lúdico é visto pelos docentes apenas como um momento de recreação, sendo necessário uma sensibilização tanto por parte do sistema educacional quanto dos educadores para integrar o brincar e o educar no mesmo espaço (BRASIL, 2007).

O brincar direcionado possibilita que as crianças expressem suas experiências, permitindo ao professor compreender suas reais necessidades. Apesar do reconhecimento da importância da cultura lúdica infantil, o lúdico na contemporaneidade enfrenta diversas problemáticas no âmbito educacional.

É fundamental compreender a diferença entre alfabetização e letramento, pois enquanto alfabetizar envolve dominar o sistema alfabético, letramento vai além, envolvendo a compreensão das funções sociais da escrita. Ler não se resume à decodificação das palavras, mas também à compreensão do mundo ao nosso redor (FREIRE, 1989).

A inserção do lúdico no processo educacional é desafiadora, mas pode significar uma oportunidade de repensar o significado da educação para educadores e educandos (BATISTA; FURLANETTO; VALE, 2010). É necessário um constante questionamento sobre nossas práticas educacionais, buscando uma abordagem mais humana que valorize o desenvolvimento integral do ser humano.

As brincadeiras na escola demandam dos educadores uma reflexão sobre o conhecimento pedagógico envolvido no trabalho com brinquedos e brincadeiras na pré-escola. O brincar é uma oportunidade de desenvolvimento, onde as crianças desenvolvem diversas habilidades e fixam conteúdos com mais facilidade (BRASIL, 2007).

Por meio do brincar e do jogar, essenciais para o desenvolvimento físico, emocional e intelectual, as crianças estimulam diversas habilidades, preparando-se para enfrentar desafios e contribuir para um mundo melhor.

2.2 Ludicidade e sua importância para as crianças

A ludicidade desempenha um papel fundamental no desenvolvimento das crianças, pois é por meio do brincar que elas começam a explorar o mundo ao seu redor, a desenvolver suas habilidades cognitivas, motoras e sociais. Através das brincadeiras, as crianças aprendem a resolver problemas, a compartilhar e a interagir com os outros, além de estimular a criatividade e a imaginação. O ato de brincar proporciona um ambiente seguro onde é possível experimentar novas ideias, testar limites e aprender de forma divertida e envolvente.

Além disso, a ludicidade é essencial para o equilíbrio emocional das crianças, pois oferece momentos de prazer e satisfação, aju-

dando a reduzir o estresse e a ansiedade. Ao se envolver em atividades lúdicas, elas conseguem expressar suas emoções, processar vivências e, muitas vezes, superar desafios internos. Portanto, o brincar é mais do que uma forma de diversão; é uma ferramenta poderosa para o crescimento integral, permitindo que as crianças se tornem mais autoconfiantes e preparadas para enfrentar as complexidades da vida.

Brincar é uma forma importante de comunicação que permite às crianças reproduzir vivências do seu dia a dia, facilitando o processo de aprendizagem e reflexão, estabelecendo uma relação facilitadora entre aprendizagem e ludicidade desde a infância, como destaca Kishimoto (2002, p. 139). No entanto, como apontado por Kishimoto (2008), nem sempre os brinquedos satisfazem as crianças, e o prazer não é uma característica que define a brincadeira.

Conforme observado por Rau (2011, p. 80), a imaginação é explícita nas brincadeiras infantis, enquanto as regras são ocultas, ao passo que nos jogos dos adultos ocorre o inverso. O processo de brincar inicia desde o nascimento da criança no ambiente familiar e se desenvolve ao longo da infância, como destacado por Kishimoto (2002, p. 139).

Durante o brincar, as crianças estruturam suas brincadeiras, desenvolvendo competências de acordo com seu desenvolvimento cognitivo. É nesse contexto que Valsiner (2000) destaca a importância da cultura na construção social de significados e na formação do indivíduo.

Vygotsky (1998) ressalta que o brincar é fundamental para o desenvolvimento infantil, pois durante as brincadeiras, as crianças podem agir independentemente do que veem, contribuindo para sua Zona de Desenvolvimento Proximal (ZPD). Segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27), o principal indicador da brincadeira entre as crianças é o papel que assumem enquanto brincam.

Assim, o ato de brincar é essencial para o desenvolvimento infantil, promovendo aprendizado, interação social e construção de significados, sendo uma atividade fundamental que transcende o mero entretenimento.

2.3 A educação infantil e o lúdico

A educação infantil desempenha um papel crucial no desenvolvimento das crianças, sendo a primeira etapa da educação básica. Nesse período, as principais características envolvem não apenas o cuidado, mas também a promoção do desenvolvimento integral das crianças, abrangendo aspectos cognitivos, emocionais, sociais e motores. Além disso, é um momento em que as brincadeiras e atividades lúdicas desempenham um papel fundamental no processo de ensino e aprendizagem. Conforme estabelecido pelo Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI, 1998), a educação infantil tem a responsabilidade de cuidar e educar a criança, proporcionando um ambiente que respeite o caráter lúdico das atividades. Isso significa não apenas oferecer cuidados básicos, como alimentação e higiene, mas também criar oportunidades para que as crianças desenvolvam sua autonomia, independência e capacidade de ação, explorando o mundo ao seu redor de forma ativa.

Segundo Vygotsky (1994), as brincadeiras pedagógicas desempenham um papel crucial no desenvolvimento infantil. Através do brincar, as crianças compreendem regras, emoções e exploram suas próprias potencialidades e limitações. O planejamento de atividades lúdicas é essencial para promover o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças, bem como a aprendizagem sensorial, que ocorre pela exploração dos sentidos.

Na interação entre crianças de diferentes idades, ocorre um aprendizado social e emocional significativo. Além disso, as atividades corporais, que envolvem movimento, auxiliam no desenvolvimento motor e na compreensão do espaço e do próprio corpo, sendo o lúdico um recurso importante nesse processo.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) destaca a importância do desenvolvimento integral das crianças na educação infantil, reconhecendo diversas formas de aprendizagem. Destaca-se a necessidade de proporcionar experiências significativas,

respeitando as características individuais de cada criança.
O brincar na educação infantil não apenas promove a imaginação, a criatividade e a exploração do mundo, mas também contribui para o desenvolvimento cognitivo e integral das crianças. Assim, o lúdico é essencial para tornar o ambiente educacional mais atrativo, estimulante e adequado às necessidades das crianças.

2.4 A ludicidade no contexto escolar

A ludicidade no contexto escolar é uma ferramenta pedagógica essencial para o aprendizado, pois permite que os alunos se envolvam de maneira ativa e prazerosa com o conteúdo escolar. Ao integrar jogos, brincadeiras e atividades criativas ao ambiente de sala de aula, o professor consegue tornar os conceitos mais atrativos e acessíveis, estimulando a curiosidade e o interesse dos estudantes. A ludicidade facilita a compreensão de temas complexos, permitindo que as crianças experimentem, explorem e reflitam de forma lúdica, o que favorece a aprendizagem significativa.
Além disso, a ludicidade no contexto escolar contribui para o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais. Por meio de atividades lúdicas, os alunos aprendem a trabalhar em grupo, respeitar regras, negociar e lidar com a frustração, aspectos fundamentais para a formação de cidadãos colaborativos e empáticos. Quando o ensino é mediado por brincadeiras e experiências lúdicas, os estudantes se sentem mais motivados e seguros, o que fortalece o vínculo com a escola e favorece o desenvolvimento de competências essenciais para o futuro.
Como destacado por Waiskop (1994, p. 78), os jogos e brincadeiras estão presentes no cotidiano das creches, pré-escolas e na vida doméstica das crianças, sendo essenciais para o seu desenvolvimento. O crescimento intelectual e emocional por meio da ludicidade simplifica a aprendizagem e contribui para o desenvolvimento cultural, social e pessoal, preparando a criança para enfrentar desafios e interagir de forma saudável com o mundo.
A ludicidade, presente em todas as culturas e ao longo da história, é uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento integral do indivíduo. No contexto escolar, o jogo, a brincadeira e outras atividades lúdicas transcendem a mera diversão, transformando-se em um recurso pedagógico capaz de estimular a criatividade, a colaboração e a aprendizagem significativa (BRUM, 2017).
Ao proporcionar um ambiente de aprendizagem mais leve e prazeroso, a ludicidade favorece a construção do conhecimento de forma ativa e engajadora. Através de jogos e brincadeiras, os alunos são convidados a explorar, experimentar e descobrir o mundo ao seu redor, desenvolvendo habilidades como a resolução de problemas, o raciocínio lógico e a comunicação. Além disso, a ludicidade contribui para a socialização, promovendo a interação entre os alunos e fortalecendo os vínculos afetivos.
A escola, ao incorporar a ludicidade em suas práticas pedagógicas, pode superar a visão tradicional de ensino, centrada na transmissão de conteúdos prontos. Ao transformar o aprendizado em uma experiência lúdica, a escola torna-se um espaço mais atrativo e motivador para os alunos, estimulando o desenvolvimento de suas potencialidades e preparando-os para os desafios da vida contemporânea (GOÉS, 2008).

Na escola, as atividades lúdicas permitem que a criança satisfaça suas vontades de forma imaginativa, expressando sentimentos, pensamentos e emoções, ampliando suas habilidades e aprendizados, conforme destacado por Brum (2017). O brincar é um espaço privilegiado de aprendizagem, onde a criança vivencia situações do cotidiano de forma simbólica, desenvolvendo habilidades essenciais.
A ludicidade na educação tem ganhado espaço significativo, potencializando a construção da infância e permitindo um trabalho educacional de excelência através das brincadeiras, como destacado por Goés (2008). O ato de brincar proporciona aprendizagem significativa, contribuindo para o desenvolvimento escolar, oralidade, pensamento e sentido.
É fundamental que os educadores compreendam a importância do brincar como parte

integrante do processo educacional, intervindo no momento correto sem descaracterizar o prazer que a brincadeira proporciona, conforme ressaltado por Rau (2011). Os jogos e brincadeiras devem ser utilizados como recursos pedagógicos para enriquecer a prática educativa, promovendo diferentes aprendizagens e ampliando os horizontes dos alunos.

O brincar não é apenas uma atividade livre, mas uma oportunidade de ensinar e aprender, como enfatizado por Oliveira (1997). Na educação infantil, o ato de brincar é um propulsor de aprendizagem, permitindo vivenciar a aprendizagem de forma significativa.

A ludicidade na educação básica permite o uso de recursos pedagógicos que atendem aos diferentes estilos de aprendizagem, contribuindo para um desenvolvimento integral da criança. É necessário que os professores compreendam toda a capacidade potencial do brincar no desenvolvimento infantil, buscando sempre adequar suas práticas às necessidades individuais dos alunos.

2.5 Jogos e brincadeiras na educação infantil

Os jogos e as brincadeiras desempenham um papel significativo no desenvolvimento infantil, proporcionando diversos benefícios às crianças. Atividades que envolvem movimentos, como correr, pular ou dançar, contribuem para o desenvolvimento das habilidades motoras e coordenação das crianças. Segundo Vygotsky (1979, p. 45), "A criança aprende muito ao brincar. O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico".

Trabalhar com o brincar não é uma atividade vazia, mas sim uma ferramenta valiosa que contribui para o desenvolvimento integral da criança. É possível adaptar as brincadeiras para atingir objetivos específicos no ensino, motivando as crianças a participarem ativamente do processo ensino-aprendizagem. O ato de brincar permite que as crianças explorem o mundo, construam conhecimento, desenvolvam habilidades sociais, expressem emoções e fortaleçam sua identidade.

Conforme o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI, 1998, p. 28), na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre diversas esferas do conhecimento, de forma espontânea e imaginativa. Ao incorporar o uso do lúdico na sala de aula, os professores precisam adaptar seus planos de ensino para tornar as aulas mais dinâmicas, sem deixar de lado a importância dos conteúdos curriculares.

Cabe ao educador transformar suas atividades de forma a despertar o interesse dos estudantes pelo conhecimento. O uso de atividades lúdicas e jogos educativos pode facilitar a absorção do conteúdo de forma eficaz, alinhando-se com os objetivos educacionais. É possível avaliar o progresso dos alunos por meio de observações, discussões e trabalhos relacionados às atividades lúdicas.

Os jogos em grupo promovem interação social e ensinam habilidades importantes, como comunicação, colaboração e empatia. Esses jogos estimulam o desenvolvimento cognitivo e afetivo-social, sendo fundamentais na educação infantil. Segundo Ribeiro e Souza (2011), os jogos educativos são direcionados para a formação das crianças, estimulando o desenvolvimento cognitivo e afetivo-social.

As instituições de educação infantil precisam basear-se em métodos lúdicos para motivar as crianças e criar um ambiente estimulador, onde elas possam explorar e ampliar seus conhecimentos. Através do lúdico, as crianças se sentem mais atraídas e confortáveis, o que favorece o aprendizado e o desenvolvimento saudável.

O brincar deve ser a atividade principal do cotidiano da criança, pois proporciona um ambiente de aprendizado positivo, interativo e motivador. Os jogos educacionais são ferramentas poderosas que oferecem uma abordagem inovadora para o aprendizado, contribuindo para o crescimento e bem-estar das crianças.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste estudo, ficou evidente que as práticas pedagógicas na Educação Infantil

transcendem a simples transmissão de conteúdos, constituindo-se em uma ação complexa e intencional que tem no brincar, na interação e nos momentos de cuidado os seus pilares fundamentais. A análise bibliográfica realizada permitiu concluir que é na integração dinâmica e sensível desses três eixos que se constrói um ambiente verdadeiramente promotor do desenvolvimento integral da criança.

O brincar mostrou-se, reiteradas vezes, muito mais que uma atividade de entretenimento. É a linguagem primordial da infância, uma ferramenta cognitiva poderosa que permite à criança explorar o mundo, resolver problemas, desenvolver a criatividade e processar emoções. Quando o professor assume o papel de mediador, planejando atividades lúdicas com objetivos claros, o brincar se transforma em uma ferramenta pedagógica de excelência, facilitando a assimilação de conhecimentos de forma significativa e prazerosa.

Paralelamente, a interação, seja entre pares ou com o adulto. revelou-se o motor da aprendizagem e da socialização. Conforme fundamentado na perspectiva vigotskiana, é no espaço social que a cognição se desenvolve. As trocas que ocorrem durante uma brincadeira, a negociação de regras em um jogo ou a colaboração para resolver um desafio são situações que potencializam a Zona de Desenvolvimento Proximal, ensinando valores como empatia, cooperação e respeito à diversidade.

Os cuidados (como alimentação, higiene, descanso e acolhimento emocional) foram reafirmados como atos educativos de profundo significado. Longe de serem meras rotinas assistenciais, os momentos de cuidado são oportunidades privilegiadas de interação one-to-one, de construção de vínculos seguros e de ensino sobre autonomia, saúde e o respeito ao próprio corpo. Um ambiente cuidado é, antes de tudo, um ambiente onde a criança se sente segura para explorar e aprender.

A implementação dessa visão integrada ainda é um desafio. Percebe-se, muitas vezes, uma fragmentação na prática cotidiana, onde o brincar é visto como recreação, os cuidados como tarefa burocrática e o ensino de conteúdos como atividade apartada. Superar essa visão segmentada exige uma formação continuada de professores que os instrumentalize não apenas com teoria, mas com estratégias práticas para observar, planejar e intervir de maneira a unificar esses três pilares.

Conclui-se, portanto, que a qualidade da Educação Infantil está intrinsecamente ligada à capacidade do educador de compreender e articular o brincar, a interação e os cuidados em um todo harmônico. Cabe aos educadores e às instituições de ensino refletirem criticamente sobre suas práticas, garantindo que a sala de aula seja um espaço onde se brinque com intencionalidade, interaja com qualidade e se cuide com afeto e propósito. Dessa forma, estaremos não apenas alfabetizando ou ensinando conceitos, mas formando cidadãos mais autônomos, criativos, sociáveis e emocionalmente saudáveis, preparados para os desafios de uma vida em sociedade. A ludicidade, portanto, não é um complemento, mas a base sobre a qual se ergue uma educação infantil verdadeiramente transformadora.

4 REFERÊNCIAS

BATISTA, C. V. M.; FURLANETTO, F. R.; VALE, M. C. C. O Lúdico nos Processos Pedagógicos. Ivaiporã: 2010

BRASIL, Ministério da Educação. Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília, DF: MEC, 2007.

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, volume: 1 e 2

GÓES, M. C. A formação do indivíduo nas relações sociais: Contribuições teóricas de Lev Vigotski e Pierre Janet. Educação e Sociedade. Campinas, Unicamp, 2008 KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 2006.

KISHIMOTO, T. M. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira-Thomson Learning. 2002 Disponível em: http://www.scielo.br/

scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-863X2006000200005. Acesso em: 24 nov 2025.
KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 11. ed. São Paulo: Cortez, 2008.LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. Técnicas de pesquisa. 4. ed. São Paulo: Atlas S. A., 1999. P. 260
OLIVEIRA, Sílvio Luiz de. Tratado de Metodologia Científica – Projetos de Pesquisas, TGI, TCC, Monografias, Dissertações e Teses. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002. p. 114 – 117.
OLIVEIRA, Marta Kohl de. Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico. 4. ed. São Paulo: Scipione, 1997.
OLIVEIRA, M. S. Gêneros textuais e letramento. Revista Brasileira de Linguística Aplicada. Belo Horizonte, v. 10, n. 2, p. 325-34, abr. jun.2010.
PODEK, B; SARASHO, O. N. Ensinando crianças de três a oito anos.Porto Alegre: Artmed. 1998.
RAU, M; C.T. D. A. Luidicidade na educação: uma atitude pedagógica. 2. ed. rev. atual. e ampl.- Curitiba-Ibpex, 2011
SOARES, Magda. As muitasfacetas da alfabetização. In:Alfabetização e letramento. São Paulo: Contextos, 2003.
VALSINER, J. Culture and development. In Valsiner, J. (Ed.), Culture and human development. (pp.48-62). Londres: Sage. 2000 Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S-0103-863X2006000200005. Acesso em: Acesso em: 24 nov 2025.
VYGOTSKY, L.A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes 1998. https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3317710/mod_resource/content/2/A%20formacao%20social%20da%20mente.pdf. Acesso em: Acesso em: 24 nov 2025.
VYGOTSKY, L.História del desarollo das funciones psíquicas superiores.La Habana: Ed. Científico Técnica.1987.
VYGOTSKY, Lev. Do ato ao pensamento. Lisboa: Morais, 1979. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/23/educacao-infantil-o-ludico-no- processode-formacao-do-individuo-e-suas-especificidades. Acesso em: Acesso em: 24 nov 2025.
WAISKOP, G. Brincar na pré-escola. 3. ed. São Paulo, Cortez, 1994.