



**Universidade de Brasília
Faculdade de Educação**

CINTIA KELLY SOARES DA SILVA

**O BRINCAR E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL: UM PERCURSO PELOS
ESTUDOS CIENTÍFICOS**

BRASÍLIA - DF

2024



**Universidade de Brasília
Faculdade de Educação**

CINTIA KELLY SOARES DA SILVA

**O BRINCAR E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL: UM PERCURSO PELOS
ESTUDOS CIENTÍFICOS**

Monografia apresentada à Faculdade de Educação da Universidade de Brasília como requisito à obtenção do título de Graduação em Pedagogia sob orientação da Profa. Dra. Etienne Baldez Louzada Barbosa

BRASÍLIA-DF

2024

**O BRINCAR E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL: UM PERCURSO PELOS
ESTUDOS CIENTÍFICOS**

Monografia apresentada à Faculdade de Educação da Universidade de Brasília como requisito à obtenção do título de Graduação em Pedagogia sob orientação da Profa. Dra. Etienne Baldez Louzada Barbosa

Aprovado em: 26 de março de 2024

Profa. Dra. Orientadora – Etienne Baldez Louzada Barbosa (MTC/FE/UnB)

Profa. Thamara Maria Lima Serpa (SEEDF)

Prof. Me. Patrick Antunes Menezes – Examinador (PPGH/UFF)

Profa. Dra. Benedetta Bisol – Suplente (TEF/FE/UnB)

FICHA CATALOGRÁFICA

KS586b Kelly Soares da Silva, Cintia
O BRINCAR E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL: UM PERCURSO PELOS
ESTUDOS CIENTÍFICOS / Cintia Kelly Soares da Silva;
orientador Etienne Baldez. -- Brasília, 2024.
30 p.

Monografia (Graduação - Pedagogia) -- Universidade de
Brasília, 2024.

1. . I. Baldez, Etienne, orient. II. Título.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus e a Nossa Senhora Aparecida por ter colocado cada pessoa em meu caminho para ser trilhado e chegar até o final da graduação.

Agradeço, em especial, a professora Carmen Lúcia pelo incentivo à escolha do curso de Pedagogia e a todos os professores (Regina, Gildenor, Roberto, Wilson, Clóvis, Sônia, Jaqueline, Rogério, Erbene, Vinícius) do Centro de Ensino Médio 02 de Ceilândia - DF.

Agradeço a minha eterna Querida (tia Darci), por sempre me incentivar a jornada da graduação e pensar que tudo é possível.

Agradeço às minhas tias Aparecida e Patrícia e minha avó Neli, pela base educacional recebida em casa e pelos caminhos da igreja, e meu amado primo João Victor com quem aprendi ser uma pessoa melhor.

Agradeço aos professores da Faculdade de Educação (FE) da Universidade de Brasília (UnB) pelos conselhos recebidos e orientações durante essa jornada.

No dia vinte e nove de novembro de mil novecentos e noventa e cinco, no hospital regional da Asa Sul em Brasília- DF, nascia a Cintia Kelly Soares da Silva às sete horas e sete minutos. Filha de pais separados, minha mãe se mudou para São Paulo e trabalhava de doméstica, meu pai era pedreiro e depois virou ambulante, ele sempre morou em Brasília - Distrito Federal, porém vivi com minha avó paterna. A vida é uma caixa de surpresa que nos permite prepararmos o solo para a próxima chegada, e assim tive minha história de vida.

Fui educada pela minha avó e três tias do meu convívio em Ceilândia - Distrito Federal, cercada de cinco primos e muito amor. Cada um na casa tinha sua função de acordo com a idade, e as obrigações iam passando dos mais velhos para os mais novos a cada vez que os mais velhos saíam de casa. Ao longo do tempo fui escalada para comprar refrigerante aos domingos no almoço, era bastante divertido. Dividir o quarto com minhas tias e primas, era uma loucura! Aquele tanto de mulher em um espaço pequeno e sobe beliche, cai da cama enquanto dormia, tropeça nas roupas, nos calçados.

Não posso deixar de lembrar que havia os cachorros! Meu primeiro cachorro era chamado de Bilu, pelos brancos com cachinhos bem enrolados e muito agitado, combinação perfeita. Sempre tivemos animais de estimação em casa, como papagaio, jabuti e três cachorros, o mais velho se chamava Radar e ele tinha pelos pretos e lisos, o segundo era o Japão e foi o xodó da casa ficava sempre acompanhando minha avó, e o terceiro era o Bilu, mediano, pelos enrolados. Uma vez peguei um passarinho de rua que havia caído no quintal de casa e colocamos comida na vasilha para ele se alimentar e retomar a vida livre.

Ao recordar de minha infância e adolescência compreendo que recebi o que podiam me dar e era a primeira vez de muitos, seja na forma de como auxiliar se alguém na rua chamar, dos modos de se vestir para cada ocasião, se arrumar, comportar diante de tais situações. Me recordo de quando tinha carnaval, ia com minha tia Aparecida para os blocos catar latinhas, das vezes que precisava ir ao médico por conta da infecção de ouvido onde veio a perda auditiva e ser tratada até o diagnóstico final para usar aparelho auditivo.

No ano de 2001, a escola iniciou os sorteios para vaga na secretaria de educação do Distrito Federal. Cada criança recebia um número para ser sorteado, eu estava na companhia da minha tia Aparecida, para retirada do número. Ao retirar da sacola o papel, vimos que escolhi meu próprio número do sorteio no qual eram quatro. Iniciava ali o primeiro ciclo de alfabetização da Cintia Kelly, com experiências que estão marcadas até o presente momento.

A escolarização foi iniciada aos seis anos de idade no colégio CAIC – Professor Anísio Teixeira localizado no Setor “O” da Ceilândia na divisa com o Sol Nascente. Nessa época, a

escola teve como diretor escolar o professor Cícero. O primeiro professor não me recordo quem foi, apenas os subseqüentes da 2ª série em diante.

Percorri quatro anos nesse colégio (fui repetente na 3ª série), saía da QNM 4 da Ceilândia Norte e pegava o ônibus com “carona” (minha avó sempre conversava com o motorista, e de confiança dela ele permitia que eu não pagasse passagem). Nesse período, sempre estudei pela manhã, algumas vezes, ia um rapaz para outra escola e eu passava com ele como acompanhante na carteirinha de ônibus. Outras vezes, eu tinha o azar de não ir e nem de voltar com o motorista conhecido e me arriscava a pegar o ônibus mesmo sem pagar, porém, alguns, para me fazer medo passava do meu ponto de ônibus. Depois desses aperreios, de não voltar com o motorista conhecido, comecei a voltar para casa de a pé circulando entre as quadras e avenidas. E assim se foi, 4 km pelo período de dois anos, pois apenas na terceira série e quarta havia mais maturidade para voltar sozinha da escola.

Das recordações que tenho desde as traumatizantes até as felizes, são dos atos de racismos que tinha muito, mas tinha tanto, mas tanto que isso afeta até os dias atuais. Naquele período, não havia embates de cor da pele, de respeito, era apenas um sermão franco e pronto. Terapia, não tive, não recebi apoio da escola (que eu me lembre, mas se lembrasse teria marcado a atitude), das mais prováveis ações foi a família que sempre aconselhava a contar para a escola e iam presencialmente saber como foi e porque faziam tal ato e esperava o respeito mútuo. Das lembranças felizes, me recordo das brincadeiras de escalar o telhado da escola, tanto que consegui tropeçar e quebrar o braço resultando em vários dias com gesso, foi entregue o antigo dicionário Aurélio de 2001, das apresentações especiais de comemorações mensais, as datas comemorativas que tinha na escola, uma que me recordo era a fantasia de cachorro na peça.

Até onde a memória chega, na 2ª série fui uma aluna na média. Ao chegar na 3ª série, tudo saiu do controle. Com as brincadeiras frequentes em sala de aula, a seriedade da série chegou e não acompanhei o processo, brincava muito na aula, levava a dama do meu padrinho e era distração total na turma. Sabe aquele jovem “engraçado” da turma? Eu era a que distraía todos, e a mim conseqüentemente, levando jogos de casa.

Resultante disso tudo, repeti a 3ª série. Ficou um clima ruim em casa, muita bronca, castigos de desenhos, castigo de punição para ir para a casa do pai, castigo de não sair para rua brincar. Passado a decepção, vamos lá refazer a série novamente, porém agora a família ficou mais no pé, acompanhando cada dever, dificuldades foram vistas ao fazer acompanhamento com professor de reforço escolar. As dificuldades eram em matemática e português, uma outra tia minha (nessa época, moravam 10 pessoas na mesma casa, 3 tias e os primos, e fora os que estavam no mesmo lote, mas em casa diferente), Alessandra é quem pegava mais no meu pé

para estudar algumas regras de português como as proparoxítonas, oxítonas, paroxítonas, hiatos, ditongos (esses assuntos, foram o que mais tive dificuldades).

Era tanta cobrança, que apenas gravava o conteúdo e no bimestre seguinte a aprovação apagava da memória o que foi estudado. Também havia o fato de não ter iniciado o tratamento auditivo nessa época, pois aos quatro anos tive uma queda da altura de uma mesa de mármore pela cuidadora na época. Apenas ficava indo ao hospital quando tinha inflamações no ouvido e febre que eram bastante recorrentes. Com esse fator acrescentado à desorganização de estudo, mudei o comportamento e fui conquistando o autocontrole na sala. Sentar-se na primeira cadeira, ao lado da mesa do professor para não perder nenhuma anotação, não levava brinquedos. Apenas aos quatorze anos iniciei o tratamento com o otorrino e foi constatado a baixa audição, com valor sensorial leve no ouvido esquerdo e severo no ouvido direito. Os anos foram passando e segui as séries sem reprovar, e continuei com auxílio do professor de reforço até o 1º ano do ensino médio.

Na segunda fase do ensino fundamental, da sexta até a oitava série, hoje chamados de sétimo ano e nono ano, também tive professores que me marcaram e situações adversas. Professores de ciências, matemática, geografia e português acompanharam até fora da escola com a presença das minhas tias frequentando a escola com união entre escola-família. Uma lembrança que me recordo sempre, era estudar com uma aluna que era surda profunda e um autista naquele período. A vivências de diversas características me ajudou a olhar para as pessoas como seres únicos à sua maneira. Nesse período, tive uma grande amiga que íamos todos os dias caminhando juntas rumo a escola, conversamos sobre nossas dúvidas que iam surgindo a cada atividade feita na escola, a ciência em foco que era um armário amarelo, muito bom as propostas que tinham.

Nisso, reprovei a sexta série, não conseguia acompanhar o ritmo das matérias e focava apenas em algumas, deixando outras em segundo plano. Com o resultado da desorganização veio a temida “aceleração” de série, fazendo duas séries em um ano para igualar as séries seguintes.

No ensino médio, fiz amizades e a que mais prevaleceu foi com meu grande amigo Raphael Magalhães, passamos juntos por grandes transformações no decorrer dos anos escolares. Nesse período, repeti o primeiro ano em 2011 e somente a partir desse ano (2012) que tive consciência do que precisava fazer, das decisões a serem tomadas. Estava fazendo estágio por meio período na área de telefonista e conhecendo um pouco do mundo fora da escola e igreja. Segui firme nas matérias e sempre empenhada para conquistar nota no Programa de Avaliação Seriada (PAS) e Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM).

Foi então conquistado a nota pelo PAS e fiz o ingresso no ano de 2016 na Universidade de Brasília (UnB). A escolha pela área docente, inconscientemente, não teve relação com o processo escolar que passei. Escrevendo esse relato, vejo que realmente precisava vir para a área escolar e mudar o que não pôde ser mudado, melhorar o que não foi melhorado anos atrás deixando marcas profundas na minha característica.

A Pedagogia veio como indicação de uma orientadora dos alunos surdos que estavam na sala no terceiro ano do ensino médio. Eu falava que gostaria de cursar enfermagem e ela comentava para escolher a pedagogia pois seria onde me encontraria. Nunca tinha escutado sobre o curso, fiz pesquisas e mesmo assim não tinha compreendido o propósito do curso. Ao entrar na Universidade de Brasília, apenas no 3º semestre entendi a abrangência do ensino e vi que ali podia mudar o que passei, melhorando o presente de outros alunos.

A graduação foi o projeto mais difícil da minha vida. Tranquei por dois anos, fiz semestre com uma disciplina, fiz o semestre todo, mas não entreguei as atividades fiz matérias que chorei por não conseguir fazer naquele semestre e me recusava fazê-las de novo pois sabia que não ia conseguir e acabei conseguindo. O mais difícil, certamente, era conciliar trabalho com os estudos, antes era apenas estágio e agora foi o trabalho vinculado à Consolidação das Leis Trabalhistas (CLT). Me senti em outro país bem adverso do que frequentava, minha mente entrou em colapso e foi reiniciada somente em dois mil e dezenove. Neste ano, 2019, me reergui convicta de seguir até o final na base das adversidades, do desânimo. O meu pensamento era de que precisava terminar, falta apenas mais um pouco, interajo com a turma para não desanimar. As disciplinas que tive dificuldades eram as que envolviam a constituição, Lei de Diretrizes Educacionais, políticas públicas entre outras.

Todo sucesso chegou através da insistência e da aversão por ter a vida que tenho, hoje o meu dilema é estudar até que a vida mude. Saindo da Universidade de Brasília já ingressando em outro curso de tecnólogo para mudar aquilo que desejo, e o pensamento na pós-graduação para deixar uma chama acesa para o futuro que almejo.

LISTA DE SIGLAS

SciELO	Scientific Eletronic Library Online
BDM/UnB	Biblioteca Digital da Produção Intelectual Discente da Universidade de Brasília
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
PCN'S	Parâmetros Curriculares Nacionais
CF	Constituição Federal

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Levantamento evidenciado.....	16
Quadro 2 - Jogos, Brinquedos e Brincadeiras.....	22

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	13
1. Brincando e se desenvolvendo: experiências possibilitadas pelo brincar.....	17
2. Brincadeiras, jogos e brinquedos: uma tríade do brincar.....	20
CONSIDERAÇÕES FINAIS	26
REFERÊNCIAS	27

O BRINCAR E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL: UM PERCURSO PELOS ESTUDOS CIENTÍFICOS

Cintia Kelly Soares da Silva¹

Profa. Dra. Etienne Baldez Louzada²

RESUMO

O presente artigo consiste em um levantamento bibliográfico sobre o papel do brincar no desenvolvimento infantil. Ele aborda a importância das atividades lúdicas na vida da criança, destacando como o brincar contribui para seu bem-estar, criatividade e interação social. Além disso, o texto discute legislações que garantem o direito da criança ao brincar e a integração do lúdico na educação. São apresentados conceitos essenciais, como ludicidade, imaginação, jogo, brinquedo e brincadeira, e sua relação com o desenvolvimento infantil. O artigo também destaca a relevância da abordagem lúdica na aprendizagem, ressaltando seus benefícios para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Ao longo do texto, são citados autores e obras que contribuem para a compreensão do tema, oferecendo uma visão abrangente sobre o assunto.

Palavras-chave: desenvolvimento infantil, lúdico.

ABSTRACT

This article consists of a bibliographical survey on the role of playing in child development. It addresses the importance of playful activities in children's lives, highlighting how playing contributes to their well-being, creativity and social interaction. Furthermore, the text discusses legislation that guarantees the child's right to play and the integration of play in education. Essential concepts are presented, such as playfulness, imagination, play, toys and games, and their relationship with child development. The article also highlights the relevance of the playful approach to learning, highlighting its benefits for the development of cognitive, social and emotional skills. Throughout the text, authors and works are cited that are important for understanding the topic, offering a comprehensive view of the subject.

Keywords: Child development. Play. Skills. Game.

¹Graduanda do curso de Pedagogia da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, em defesa de Trabalho Final de Curso.

²Professora da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília e orientadora deste Trabalho Final de Curso.

INTRODUÇÃO

No entanto, não chegaríamos certamente à realidade ou ao conceito do brinquedo se tentássemos explicá-lo tão somente a partir do espírito infantil. Pois se a criança não é nenhum Robinson Crusoe, assim também as crianças não constituem nenhuma comunidade isolada, mas antes fazem parte do povo e da classe a que pertencem. Da mesma forma, os seus brinquedos não dão testemunho de uma vida autônoma e segregada, mas são um mudo diálogo de sinais entre a criança e o povo. Um diálogo de sinais, para cuja decifração a presente obra oferece um fundamento seguro. (BENJAMIN, 2002, p. 94).

No trecho de Walter Benjamin (2002) o foco estava na discussão da História Cultural do Brinquedo. Aqui ele nos permite o diálogo com uma percepção de que o brincar é cultural, ele é aprendido, não é inato. O brincar, e com ele as suas especificidades que se veem no brinquedo, na brincadeira, no jogo, permeados pela discussão de criatividade, imaginação e ludicidade, precisa ser compreendido como o diálogo que a criança trava com o mundo ao seu redor, por isso que ele é importante. Por isso que ‘brincar não é coisa de criança e ação sem importância’, o contrário que muito discurso de senso comum declara.

O brincar aqui é entendido como uma grande ação que, agregada a ela, estão outras práticas e objetos. Assim sendo, o brincar integra a brincadeira, o jogo, o brinquedo, a ludicidade e a imaginação/criatividade. Anna Bondioli (2007, p. 50) indica que as concepções sobre o brincar não devem negligenciar um aspecto que é importante: brincando, “que jogando ‘se aprende’ em situações compartilhadas”. E a autora ainda reforça que nessas interações, “as crianças aprendem com os adultos disponíveis a atitude lúdica, isto é, que, entre os muitos modos de fazer as coisas, há um no qual as coisas são feitas somente pelo gosto de fazê-las juntos”. (BONDIOLI, 2007, p. 50).

O brincar é uma atividade voluntária, espontânea e lúdica que envolve a participação ativa dos indivíduos em situações imaginativas, visto por Fantacholi (2011) como um mecanismo psicológico que garante ao sujeito manter uma certa distância entre o real e faz de conta com uso de jogos e brinquedos. Durante as brincadeiras podemos explorar, experimentar, aprender, criar e interagir com o ambiente e com os outros. (TRETTEL; BATISTA, 2016).

Reconhece-se, hoje, que as brincadeiras podem ser também uma ferramenta de grande importância no processo de ensino. Por meio dela, crianças podem trabalhar os mais variados aspectos de seu desenvolvimento holístico, desde seu desenvolvimento neuromotor, até o desenvolvimento moral e ético. O brincar é importante tanto como prática pedagógica formal,

em ambiente de ensino, como em ambientes sociais não formais. Nestes dois cenários as brincadeiras possuem o potencial de desenvolvimento da pessoa que brinca, mantendo suas capacidades físicas e cognitivas sobre trabalho, fazendo assim com que elas sejam desenvolvidas e aperfeiçoadas.

Anna Bondioli (2007) tratando do brincar, pondera que temos que ter consciência de algumas ideologias que estão postas em concepções do que o brincar está a serviço. Ela aponta três situações:

A primeira vê o jogo³ essencialmente como “recriação” das exigentes atividades que a vida cotidiana impõe, uma forma de “evasão” das constrições que toda “educação” comporta. O jogo é somente um desafio concedido às crianças para “restaurarem-se” e se recuperarem das fadigas impostas em casa e na escola. A segunda considera o jogo como uma oportunidade de aprendizagem de habilidades, de condutas, de noções, uma espécie de “maquiagem” para tornar mais agradáveis e apetecíveis as atividades decididas e escolhidas pelo adulto para a criança. A terceira vê o jogo como o trabalho da criança, um espaço propriamente infantil, uma atividade espontânea que naturalmente enriquece o pequeno e facilita o seu crescimento e que portanto não necessita da presença e da participação do adulto (BONDIOLI, 2007, p. 49).

O modo como as crianças brincam está relacionado a uma série de fatores que vão além de sua simples escolha. Seus brinquedos e brincadeiras estão associados também a tecnologia da época, a classe social, o tamanho familiar, e a origem cultural como um todo deste povo. Às brincadeiras observadas em um determinado período, são, portanto, um retrato da sociedade e do seu modelo de ensino. (COSTA, 2020).

Diante disso, o problema da pesquisa foi: como o brincar compareceu integrado com o desenvolvimento infantil nos estudos que consideram a educação da criança de zero a cinco anos (creche e pré-escola)? À frente dessa problematização, o objetivo geral aqui é analisar os estudos dos últimos sete anos, publicados em duas plataformas científicas e os objetivos específicos foram: 1) Sistematizar as questões centrais sobre o brincar e desenvolvimento infantil, evidenciadas nos estudos consultados; e 2) Explicitar o que os estudos apontam sobre o brincar e as integrações que o constituem como uma ação: brincadeiras, jogos e brinquedos, perpassadas pela ludicidade e imaginação infantil.

O recorte aqui foi considerado tendo como início a publicação da Base Nacional Comum Curricular – a BNCC (BRASIL, 2017). Isso porque o brincar comparece como um dos

³ Entende-se que na tradução do texto os tradutores optaram pela palavra jogo porque, em italiano, brincar é giocare, assim como jogo é gioco.

seis direitos de aprendizagem⁴, que devem ser integradores das práticas pautadas com as crianças na Educação Infantil e que:

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções. (BRASIL, 2017, p. 33).

Sendo o brincar indicado na legislação curricular como uma prática que deve ser cotidiana e que possibilita o desenvolvimento integral das crianças, é importante retomar, desde a publicação de tal documento, como a área de educação tem considerado em suas publicações essa relação entre brincar e desenvolvimento infantil integral. Dessa forma, o ano de finalização do recorte foi 2024, ano de publicação deste estudo, com um levantamento que contempla até o mês de fevereiro.

A primeira plataforma considerada foi a *Scientific Electronic Library Online* (SciELO), por considerar a circulação de artigos em diferentes periódicos nacionais e internacionais, o que possibilita um diálogo temático ampliado com os estudos. A segunda, Biblioteca Digital da Produção Intelectual Discente da Universidade de Brasília (BDM/UnB), foi escolhida por arrolar monografias e trabalhos de conclusão de curso da Universidade de Brasília, o que permite dialogar com o que se tem produzido, principalmente no curso de Pedagogia, sobre o brincar em uma perspectiva do desenvolvimento infantil.

Dessa forma, os passos utilizados para a pesquisa foram: 1) Digitar as expressões de busca, que consideraram o brincar e as suas integrações, tomando as brincadeiras, o brinquedo e o jogo (brincadeira e desenvolvimento infantil; brinquedo e desenvolvimento infantil; jogo e desenvolvimento infantil, usando também a busca com o plural dessas expressões) e verificar as ocorrências encontradas, considerando o recorte dos últimos sete anos iniciando pela publicação da BNCC (de 2017 a 2024) de publicação; 2) Fazer a leitura do título e verificar se há relação entre o brincar na perspectiva histórica (as brincadeiras, os brinquedos e/ou jogos) já no seu enunciado e constatada a relação, ler o resumo.

Averiguada a pertinência do diálogo com esse estudo, por meio da leitura do resumo, ele foi separado para ser lido na íntegra e ser contemplado nas interpretações realizadas no presente trabalho. O quadro a seguir indica os estudos que foram aqui selecionados para diálogo, indicando autoria, ano e local de publicação:

⁴ Conviver, Brincar, Participar, Explorar, Expressar, Conhecer-se. (BRASIL, 2017, p. 23).

Quadro 1: Levantamento evidenciado

Plataforma	Título	Autoria	Ano
SciELO	A Relação com o Saber nas Atividades Lúdicas Escolares	Jean Ranyere Neyfsom Carlos Fernandes Matias	2023
SciELO	Os objetos sem significação lúdica específica na brincadeira.	Suzana Marcolino Suely Amaral Mello	2021
SciELO	Diferenças conceituais e pedagógicas entre os termos “brincadeira” e “jogo” no Brasil.	Maria Aparecida Mello	2023
SciELO	Crescer com o Risco: Comportamentos das crianças e de supervisão do adulto em situações de brincadeiras arriscadas, em contexto de Jardim de Infância	Joana Reis Rita Friães Carla Rocha	2021
BDN/UnB	Um breve resgate histórico sobre os brinquedos e brincadeiras ao longo do tempo	Débora Mendes Rolim Ferreira	2019

Fonte: SciELO; BDN/UnB – 2017 a 2024

O levantamento bibliográfico sobre o brincar e o desenvolvimento infantil sucedeu a compreensão dos autores discutir como o uso adequado do lúdico na educação pode estimular a criatividade, a motivação e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais nos alunos explorando a relação com os objetos e a brincadeira na infância.

Realizada esta introdução ao trabalho, é pertinente informar que ele se subdivide em duas seções. Na primeira, *Brincando e se desenvolvendo: experiências possibilitadas pelo brincar*, a intenção foi indicar um panorama sobre o que os estudos têm indicado sobre o brincar. Por sua vez, na segunda seção, *Brincadeiras, jogos e brinquedos: uma tríade do brincar*, o objetivo foi sistematizar como que os estudos apontam a integração entre essas práticas que comparecem no brincar, com a ação lúdica e imaginativa da criança, e a relação com o desenvolvimento infantil.

1. Brincando e se desenvolvendo: experiências possibilitadas pelo brincar

De acordo com Hax (2012), a criança que brinca pode ser mais feliz, realizada, espontânea, alegre, comunicativa, dentre outras características positivas, podendo torná-la mais cooperativa e sociável. Desse modo, é notável que toda criança que interage e vivencia as

práticas lúdicas como brincadeiras, jogos e passeios, conseguirá ser mais sociável e interagir muito mais com outras pessoas, comparado àquela que não tem a mesma oportunidade ou contato com o lúdico, pois as que têm vivências, saberão os limites do outro, a leveza de ser espontânea e criativa. Logo, se deve tornar as aulas mais dinâmicas, fazendo com que estas aconteçam de uma forma lúdica. Para tanto, os professores deverão inovar em suas aulas, pois os resultados são eficazes e o educador tem a possibilidade de mudar, aproveitando as oportunidades de transformar o básico, por meio do lúdico.

As leis governamentais determinaram o direito de a criança brincar, valorizando a infância como um processo em que a criança pode ser livre. Dentre os documentos que norteiam o direito do brincar na infância, assegurando esse direito à mesma, se citam a Constituição Federal de 1988 (BRASIL, 1988), o ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente) de 1990 (BRASIL, 1990), a LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional) de 1996 (BRASIL, 1996) e a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) de 2017. (BRASIL, 2017). A escolha dessas leis específicas é baseada em sua relevância e impacto direto na garantia do direito da criança de brincar e na promoção de uma educação que valorize a ludicidade. Examinando cada uma delas, chegou-se na sua definição voltada para a pertinência de sua relevância.

Iniciando pela principal legislação brasileira, a Constituição Federal de 1988 é a lei fundamental do país e estabelece os princípios e diretrizes gerais que orientam todas as demais leis e políticas públicas. No caso do direito de brincar, a Constituição Federal reconhece a criança como sujeito de direitos e estabelece que é dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança o direito à educação e ao lazer, o que inclui o direito de brincar. Ao que se diz sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), é uma lei específica que tem como objetivo garantir os direitos fundamentais das crianças e dos adolescentes. Ele estabelece diretrizes para a proteção integral da criança, incluindo o direito ao lazer e à liberdade de brincar, reconhecendo a importância do brincar para o desenvolvimento saudável das crianças. As Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) estabelece as diretrizes e bases da educação nacional no Brasil. Ela define os princípios e objetivos da educação, incluindo a promoção do desenvolvimento integral da criança, o respeito à sua dignidade e o estímulo ao seu potencial criativo e lúdico. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento que define os conhecimentos, competências e habilidades que todos os alunos devem desenvolver ao longo da educação básica. Ela reconhece a importância da ludicidade e do brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil, incentivando a inserção de práticas lúdicas e atividades recreativas no currículo escolar.

Essas leis foram escolhidas porque fornecem um arcabouço legal e normativo que respalda e fortalece a importância do brincar na infância e na educação infantil, garantindo que esse direito seja reconhecido e protegido em diferentes esferas da sociedade e do sistema educacional brasileiro.

Nesse âmbito, a criança deve desfrutar do uso de jogos e brincadeiras que deverão estar planejados para desenvolver o processo de ensino e aprendizagem. No que diz respeito ao Estatuto da Criança e do adolescente (ECA), no artigo 16 se estabelece que o direito à liberdade das crianças e adolescentes compreende o brincar, praticar esportes e divertir-se. O artigo 59 do ECA anuncia que os Municípios, Estados e União, de forma associada, deverão proporcionar programações culturais, esportivas e de lazer para a infância e a juventude. No Referencial Curricular Nacional para a Educação, se anuncia que o brincar transforma os conhecimentos que as crianças já possuíam anteriormente (BRASIL,1998).

Os estudos encontrados que se referem ao brincar na história Boris (1998), Huizinga, (2018), indicam a construção dos brinquedos com afetos e memórias voltados para os relatos de experiências que foram preparados ao longo das brincadeiras como a contação de história, onde emerge a imaginação e o fazer acontecer enquanto vai surgindo interações de cada personagens e não deixando de aprender. Cada artigo encontrado foi pensado para identificar o não-comparecimento de estudos voltado para analisar a brincadeira na história.

Uma das principais obras, “O brinquedo: Instrumento de Integração Social”, intitulada por Georges Boris explora o papel dos brinquedos e das brincadeiras na sociedade. O livro destaca como os brinquedos refletem as características culturais e sociais de uma sociedade em um determinado momento histórico. Ele argumenta que os brinquedos não são apenas objetos de entretenimento, mas também desempenham um papel importante na socialização das crianças, na transmissão de normas e valores culturais e na reprodução das estruturas sociais.

Quanto ao historiador Johan Huizinga, ele explora o conceito de jogo ou brincadeira como um elemento fundamental da cultura humana. Huizinga (2008) argumentava que o jogo não é apenas uma atividade recreativa, mas também uma forma de expressão cultural e socialização, presente em todas as sociedades humanas. Para o autor, o jogo é universal, e mais velho que a humanidade sendo parte constante da natureza humana e não uma convenção cultural “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve” (HUIZINGA, 2008, pág. 3).

Os referenciais teóricos aqui em destaque, como o autor Brougère (1998), desenvolve uma perspectiva histórica com a ludicidade e o brinquedo na cultura da tecnologia da época, havendo características notáveis do brincar. As crianças passavam mais tempo ao ar livre,

brincando em quintais, parques e ruas utilizando jogos como esconde-esconde, pique-pega, pular corda, queimada, pique-alto e pique-bandeira criando brinquedos simples com materiais que estavam disponíveis, fazendo uso da criação com o artesanato com bonecas de pano, carrinhos de madeira, piões e bolas. A contribuição de Brougère está alinhada com uma visão contemporânea da infância, que destaca a importância do brincar como uma atividade não apenas recreativa, mas essencial para a construção de habilidades cognitivas e sociais das crianças (GRILLO; PRODÓCIMO; SPOLAOR, 2019).

O brincar é uma atividade essencial que não se limita à infância, estendendo-se por todas as fases da vida. Durante a infância e pré-adolescência, as crianças exploram o mundo através de jogos diversos, desenvolvendo habilidades sociais e cognitivas. Na adolescência, o brincar se transforma em atividades mais direcionadas aos interesses individuais, como hobbies e jogos de estratégia, contribuindo para o desenvolvimento da identidade e auto expressão. Mesmo na vida adulta, o brincar persiste em formas como esportes recreativos, hobbies criativos e atividades ao ar livre, proporcionando alívio do estresse e conexão social. Até mesmo na terceira idade, o brincar continua relevante, promovendo a saúde mental e física dos idosos através de atividades recreativas em grupo. Em suma, o brincar é uma parte fundamental da experiência humana, adaptando-se às necessidades e interesses de cada fase da vida.

A relação entre o brincar na perspectiva histórica refere-se à maneira como o papel e a importância das atividades lúdicas foram percebidos e valorizados ao longo do tempo em diferentes sociedades e culturas. Ela examina como as visões, práticas e contextos sociais em torno do brincar infantil evoluíram ao longo dos séculos e como essas mudanças refletiram e influenciaram as concepções sobre o desenvolvimento infantil (CUNHA; BARROS 2022).

2 Brincadeiras, jogos e brinquedos: uma tríade do brincar

De acordo com Costa (2015, p.45), “a palavra lúdica vem do latim *ludus* e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, os brinquedos e brincadeiras e a palavra é relativa, também, à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte”. A ludicidade se define pelas ações do brincar que são organizadas em três eixos: o jogo, o brinquedo e a brincadeira.

É precisamente na idade escolar que as habilidades conceituais da criança são expandidas por meio do jogo e do uso da imaginação. As reflexões sobre o jogo remetem a ideia de que estão internalizados, não somente em crianças, mas em toda espécie humana. É um

meio poderoso das crianças desenvolverem a aprendizagem significativa e, ao mesmo tempo, se contagiar com a sua magia (QUEIROZ; BATISTA; BORGES; PADILHA, 2024)

Brincando, jogando, cantando, ouvindo histórias, o aluno estabelece conexões entre seu cotidiano e a Matemática e entre a Matemática e as demais áreas. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN'S):

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propiciam a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações (BRASIL, 1998, p.47).

Assim, torna-se um grande desafio para os professores da educação infantil compreenderem e conhecer a criança que se encontra nesse período escolar, pois tratando de jogos, estes não são vistos apenas como forma de entretenimento, mas uma atividade que poderá auxiliar no desenvolvimento de várias habilidades.

O jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. É claro que a vida do professor é extremamente atarefada, exige elaboração e planejamento de aulas, provas e correções destas, mas também se deve lembrar que o aprendizado com qualidade é prazeroso e primordial para o desenvolvimento, refletindo positivamente nos resultados desses alunos.

Segundo Machado (2015), o lúdico está sendo banido da vidas das crianças, ou ao menos, tentam fazer, pois com toda certeza as crianças estão cada vez mais atarefadas com atividades que os preparam para um futuro competitivo, mas os pais ou a família não percebem que estas não estão tendo tempo para aproveitar a infância, ou seja, cada vez estão brincando menos, mais uma razão para as escolas e os professores trazerem para a sala de aula as brincadeiras, e, contribuir para uma infância prazerosa. Outro fator está relacionado ao excesso de tecnologia, que hoje eles usam como entretenimento nos momentos livres e deixam de vivenciar as práticas lúdicas.

Alguns conceitos são essenciais para entendermos a relação entre o brincar e o desenvolvimento infantil. O conceito de ludicidade refere-se à qualidade ou característica do lúdico, ou seja, daquilo que é relacionado ao jogo, à brincadeira e ao divertimento. É a capacidade de criar e apreciar atividades que envolvem diversão, prazer e entretenimento. A ludicidade está presente em diversas atividades humanas, como brincadeiras, jogos, esportes, expressões artísticas, entre outras.

A concepção da imaginação é a capacidade mental de criar, conceber e visualizar coisas que não estão presentes na realidade. É a habilidade de formar imagens mentais, ideias abstratas, cenários e situações fictícias. A imaginação é fundamental para o desenvolvimento da criatividade, da inovação e do pensamento divergente. Ela desempenha um papel central nas brincadeiras, nos jogos e no uso de brinquedos, pois permite às pessoas criar mundos fictícios, personagens e histórias.

Assim também, o jogo é uma atividade estruturada que envolve regras, objetivos e interação entre os participantes. Os jogos podem ter diferentes formas e modalidades, incluindo jogos de tabuleiro, jogos eletrônicos, jogos esportivos, entre outros. Eles podem ser competitivos ou cooperativos e proporcionam diversão, entretenimento e desafio para os participantes.

O brinquedo é caracterizado como ferramenta simbólica que permite às crianças representar, imaginar e criar, além de facilitar a interação com outras pessoas e com o ambiente. Ela destaca a importância de oferecer uma variedade de brinquedos às crianças que permitam explorar diferentes áreas do conhecimento e desenvolver habilidades diversas (Kishimoto,1994).

Segundo Kishimoto (1994), a brincadeira é uma atividade voluntária, espontânea e prazerosa que ocorre em um contexto de liberdade e imaginação. Ela destaca que a brincadeira é uma forma natural de expressão e aprendizado para as crianças, permitindo que elas explorem, experimentem, criem e interajam com o mundo ao seu redor de maneira significativa e autônoma.

A ludicidade e a imaginação desempenham papéis importantes no contexto das brincadeiras, dos jogos e dos brinquedos, integrando-se de várias maneiras para enriquecer a experiência lúdica das crianças. Algumas formas se entrelaçam para que a experiência seja totalmente feita, como por exemplo o estímulo à criatividade, a exploração de papéis, a transformação de objetos, a incorporação de elementos imaginários, a resolução de problemas

A ludicidade apresenta-se em múltiplas perspectivas, nos mais diversos campos da atividade humana, destacando-se suas possibilidades associadas à aplicação em educação, em seus diferentes níveis. Observamos que os conhecimentos nos últimos séculos, ainda persistem inquietações e demandas de capacitação e de treinamento dos docentes implicados no processo de ensino aprendizagem.

O jogo possibilita a aprendizagem do sujeito e seu desenvolvimento, já que se trabalha com conteúdo do seu cotidiano, como interações com objetos e o meio, as regras, e a diversidade

de linguagem envolvida em sua prática, o que proporciona alegria aos alunos no processo de aprendizagem.

De acordo Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) (2000), “é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver” (BRASIL, 1997, p. 43).

Ensinar por meio da ludicidade é considerar que a brincadeira faz parte da vida do ser humano, e que o lúdico deve ser levado a sério na escola e que por meio do jogo a criança aprende brincando.

Nesse aspecto, Borba (2016) enfatiza que o jogo visto apenas como recurso didático não contém os requisitos básicos que configuram uma atividade como brincadeira: ser livre, espontâneo, não ter hora marcada, nem resultados prévios e determinados. A ludicidade aplicada na aprendizagem mediante jogos e situações lúdicas não impede a reflexão sobre conceitos matemáticos, linguísticos ou científicos por exemplo.

Ao planejar atividades lúdicas, é fundamental observar a realidade, as necessidades e os interesses da criança que faz parte da educação infantil. É importante observar que no brincar as crianças tornam-se agentes de sua experiência social, estabelecem diálogos, organizam com autonomia suas ações e interações construindo regras de convivência social e de participação nos jogos e brincadeiras. Dentre as atividades lúdicas que poderão ser planejadas para a Educação Infantil, estão:

Quadro 2: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras.

Tipos de jogos	Definição	Finalidade
Jogos artísticos	São jogos que operam com as competências artísticas. Abaixo, os que se destacam	Atividades de artes plásticas: desenhos, gravuras, recortes, colagens, maquetes, móveis, trabalhos com tinta, esculturas, massa de modelar, dobraduras, quadros, mosaicos, máscaras, vitrais etc. Atividades teatrais: jogos dramáticos, peças, dramatizações, improvisações teatrais, fantoches, mímicas, teatro de sombras etc. Atividades musicais: montagem de instrumentos, ritmos, canto, composição, paródias, coral, dicção.
Jogos expressivos	São aquelas atividades que valorizam a expressão corporal e sensitiva	Atividades de expressão corporal, dança em todos os seus gêneros e de

		todas as épocas, e jogos de ritmo e movimento
Jogos sensitivos	Desenvolvimento da observação e da concentração	Os jogos sensitivos são as atividades de relaxamento, dança, massagem.
Jogos recreativos e brincadeiras	São jogos e brincadeiras que realizamos, mediados por objetos reais ou imaginários, e feitos em grupo ou individualmente.	São as atividades mais variadas, desde o jogo de damas até os brinquedos de roda
Jogos desportivos	Os jogos desportivos fazem parte do nosso universo cultural (vôlei, futebol, basquete, handebol, caçador, corridas)	São jogos de boliches, jogos de percurso, memória, quebra-cabeça, dominó, blocos lógicos.

Fonte: Haetinger (2013).

A função pedagógica da escola é ensinar, portanto tem objetivos a atingir. O jogo inserido neste processo torna-se um recurso pedagógico, visto que qualquer atividade dirigida e orientada possui objetivos e finalidades pedagógicas, portanto a ludicidade como recurso pedagógico tem objetivos educacionais a atingir.

Nessa perspectiva, utilizado em sala de convivência, o jogo torna-se, então, um meio para realização dos objetivos educacionais, e, o aluno, ao praticá-lo, nesse contexto, deve ser garantida a ação livre, motivado pelo prazer de jogar, atrelado aos objetivos educacionais sistematizados pelo educador.

Estas questões têm levantado discussões sobre a apropriação do jogo pela escola. Diversos autores, entre eles Tizuko Morchida Kishimoto (2017), estudos sobre os jogos educativos, defendem que estes surgiram na Roma e na Grécia antigas quando havia a produção de doces em forma de letras destinado ao aprendizado das letras.

Em visto disso, se faz necessário que o professor tenha objetivos claros, sabendo o que realmente pretende estimular e qual direcionamento que o jogo irá proporcionar ao processo de ensino aprendizagem.

A importância do lúdico na aprendizagem é amplamente reconhecida como uma abordagem pedagógica eficaz e enriquecedora. Como destacado por Huizinga (1990), o jogo e o aspecto lúdico desempenham um papel crucial no desenvolvimento cognitivo e social das crianças e, por extensão, dos alunos em geral. Essa abordagem educacional é respaldada por diversas teorias e pesquisas, como as de Piaget (1987) e Vygotsky (1984), que enfatizam o papel do brincar no desenvolvimento das habilidades cognitivas e sociais das crianças.

O lúdico na aprendizagem é uma abordagem que valoriza a participação ativa e engajada dos alunos em atividades educacionais. De acordo com Macedo (2015), essa abordagem promove a motivação intrínseca dos alunos, tornando o processo de aprendizado mais prazeroso e significativo. Isso está em consonância com as ideias de Paulo Freire (1987), onde argumenta que a educação deve ser libertadora e envolvente, estimulando o pensamento crítico e reflexivo.

O brincar, como uma forma de atividade lúdica, desempenha um papel crucial no desenvolvimento de habilidades sociais, emocionais e cognitivas. Santos (2019) ressalta que, por meio do brincar, as crianças aprendem a resolver problemas, a trabalhar em equipe, a expressar suas emoções e a desenvolver a criatividade. Essas habilidades são essenciais não apenas na infância, mas ao longo da vida.

A abordagem lúdica na aprendizagem também permite uma maior contextualização do conteúdo curricular. Conforme destacado por Smole, Diniz e Candido (2000), ao incorporar jogos e atividades lúdicas no ensino, os professores podem tornar os conceitos abstratos mais concretos e tangíveis para os alunos. Isso contribui para a compreensão mais profunda e duradoura do conteúdo.

Outro ponto relevante é a inclusão e a diversidade. O lúdico na aprendizagem pode ser adaptado para atender às necessidades individuais dos alunos, independentemente de suas habilidades, estilos de aprendizado ou necessidades especiais (VELEZ & TOLOMEI, 2020). Essa abordagem inclusiva é fundamental para promover a equidade educacional.

O lúdico na aprendizagem também se alinha com as demandas da sociedade contemporânea, que valoriza a criatividade, o pensamento crítico e a resolução de problemas. Conforme apontado por Kishimoto (2008), o uso de jogos e atividades lúdicas estimula a capacidade dos alunos de enfrentar desafios de maneira criativa, o que é essencial em um mundo em constante mudança.

Além disso, o lúdico na aprendizagem proporciona um ambiente no qual os alunos podem experimentar e cometer erros sem medo de punição. Essa liberdade para explorar e aprender com os próprios erros, como defendido por Vygotsky (1987), é fundamental para o desenvolvimento da autonomia e da autoconfiança dos estudantes.

A abordagem lúdica na aprendizagem também é altamente adaptável a diferentes faixas etárias e níveis de ensino. Conforme apontado por Wajshop (1995), as atividades lúdicas podem ser adequadas tanto para crianças em idade pré-escolar quanto para estudantes universitários. Isso significa que essa abordagem pode ser aplicada em diversos contextos educacionais, tornando-a versátil e acessível.

Além disso, o lúdico na aprendizagem promove uma conexão mais profunda entre os alunos e o conteúdo, pois eles se envolvem de maneira ativa e emocional nas atividades. Essa conexão emocional é fundamental para a retenção do conhecimento a longo prazo, como destacado por Fernández (2011).

Em resumo, a importância do lúdico na aprendizagem é evidente na promoção da criatividade, do pensamento crítico, da resolução de problemas, da autonomia, da autoconfiança e da conexão emocional com o conteúdo. Essa abordagem pedagógica é versátil e adaptável a diferentes contextos educacionais, oferecendo benefícios significativos para o desenvolvimento dos alunos e para a preparação para os desafios do mundo atual.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma, o artigo apresenta uma análise abrangente sobre a relação entre o brincar e o desenvolvimento infantil, considerando diversos aspectos históricos, sociais e pedagógicos. Destacam-se duas seções principais: "Brincando e se desenvolvendo: experiências possibilitadas pelo brincar" e "Brincadeiras, jogos e brinquedos: uma tríade do brincar".

Na primeira seção, discute-se a importância do brincar para o desenvolvimento integral da criança, enfatizando como atividades lúdicas contribuem para sua felicidade, realização, expressão espontânea e interação social. Além disso, são apresentadas legislações que garantem o direito da criança ao brincar e a integração do lúdico no processo educacional.

Na segunda seção, explora-se a tríade do brincar, composta por jogos, brinquedos e brincadeiras, destacando sua relevância pedagógica e os benefícios para a aprendizagem. São fornecidos exemplos de atividades lúdicas e jogos que podem ser utilizados na educação infantil, abordando diferentes áreas do conhecimento e promovendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais.

Ao longo do texto, são mencionados autores como Georges Boris e Johan Huizinga, cujas obras contribuem para a compreensão da importância do brincar na sociedade e na cultura humana. Também são abordados conceitos essenciais, como ludicidade, imaginação, jogo, brinquedo e brincadeira, e sua relação com o desenvolvimento infantil.

Em conclusão, a abordagem do brincar na perspectiva da representa uma maneira única e enriquecedora de compreender e aplicar o lúdico na educação infantil. Nessa visão, o brincar não é apenas uma atividade recreativa, mas uma ferramenta poderosa para a promoção da conscientização crítica, da participação ativa dos alunos e da transformação social.

O brincar, dentro desse contexto pedagógico, proporciona às crianças a oportunidade de refletir sobre questões sociais, culturais e políticas, incentivando o desenvolvimento de um pensamento crítico desde a infância. Além disso, o diálogo e a interação social são valores fundamentais, permitindo que as crianças compartilhem suas experiências, ideias e perspectivas, enriquecendo seu aprendizado de forma colaborativa.

Ao integrar o brincar de forma significativa à educação infantil, os educadores podem contribuir para o crescimento de crianças que não apenas adquirem conhecimento, mas também se tornam cidadãos ativos, empoderados e conscientes de seu papel na sociedade. As atividades lúdicas devem ser cuidadosamente planejadas para estimular não apenas a criatividade e a imaginação das crianças, mas também a sua capacidade de questionar, dialogar e compreender o mundo ao seu redor.

É importante destacar que o brincar na perspectiva de Freire não se limita à sala de aula; ele pode ocorrer em diversos contextos, como espaços comunitários e culturais. Essa abordagem reconhece que a aprendizagem não está restrita a um ambiente formal, e que o brincar pode ser uma ferramenta de educação ao longo da vida.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2002.

BORBA, Ângela Meyer. **Culturas da infância nos espaços-tempos do brincar: estratégias de participação e construção da ordem social em um grupo de crianças de 4-6 anos**. Momento, Rio Grande, 18: 35-50, 2016.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Proposta preliminar. Segunda versão revista. Brasília: MEC, 2016. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wpcontent/uploads/2018/04/BNCC_EnsinoMedio_em_baixa_site. Acesso em: 13 jan. 2024.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente** disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm. Acesso em 24 de jan de 2024.

BRASIL. **Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996**. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, 1996.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Acesso em: 18 mar. 2024.

BRASIL. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN**: MEC, 1997.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Senado Federal, 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 27 mar. 2018.

BONDIOLI, Anna. A criança, o adulto e o jogo. In: **A criança em perspectiva: o olhar do mundo sobre o tempo infância**. Gizele de Souza (organizadora). São Paulo: Cortez, 2007.

COSTA, A. R.. **As crianças e o brincar no contexto escolar: tempos (in)sensíveis**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v. 42, p. e2061, 2020.

CUNHA, Ana Cristina Mota Da Costa et al.. **O brincar na perspectiva da abordagem histórico-cultural de vigotski: breves considerações**. VII CONEDU - Conedu em Casa... Campina Grande: Realize Editora, 2021. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/80260>>. Acesso em: 21/03/2024 01:55

DA SILVEIRA, C. L. A.; LAUER, M. J.; ESQUINSANI, R. S. S. **O sentido do brincar e do jogar na infância humana como fundamentos para a construção da democracia social**. Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos, v. 102, n. 262, 26 nov. 2021.

FERNÁNDEZ, A. **O saber em jogo: a psicopedagogia propiciando autorias de pensamento**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2011.

FANTACHOLI, F. N. 2011. **O Brincar na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras – Um Olhar Psicopedagógico**. Revista Científica APRENDER, Disponível em: O Brincar na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras – Um Olhar Psicopedagógico | Revista Científica APRENDER (fundacaoaprender.org.br) . Acesso em 13 mar. 2024

FERNANDES, F. S.; KUHLMANN JÚNIOR, M.. **Análise de periódicos na história da educação: princípios e procedimentos**. Cadernos de Pesquisa, v. 42, n. 146, p. 562–585, maio 2012.

FERREIRA, Débora Mendes Rolim. **Um breve resgate histórico sobre os brinquedos e brincadeiras ao longo do tempo**. 2019. 58 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física)—Universidade de Brasília, Brasília, 2019.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ed. São Paulo: Atlas, 2002.

HAX, Cristiane de Souza Amaral. **Importância do lúdico na educação infantil: contribuição para a prática docente**. Disponível em: <www.portaldaeduacao.com.br>, Acesso em: 13 fev. 2024.

HAETINGER, Franca Silva; HAETINGER, Max Günther, Daniela. **Jogos, Brinquedos e Brincadeiras**. Curitiba, IESDE, 2013.

HUIZINGA, Johan. Natureza e Significado do Jogo. In: _____. Homo ludens: **O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2008, p. 2-31

JINZENJI, M. Y.; PINTO, V. A. DE A.. **Imprensa e educação em O Recopilador, ou Livraria dos Meninos: jornal moral, instructivo e miscellanico (1837-38)**. Revista Brasileira de História da Educação, v. 18, p. e015, 2018.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. Perspectiva, v. 12, n. 22, p. 105-128, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.). et.al. **O brincar e suas teorias**. 1.ed. São Paulo: Cengage Learning, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação** / Tizuko Morchida Kishimoto (Org.); --3. ed. São Paulo : Cortez, 1999

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuk-o-morchida/file>. Acesso em: 22 mar. 2024

MACEDO, Lino de. **Os Jogos e o Lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2015.

MACEDO, Macilene Silva, **O ato de brincar inserido na prática do professor de educação infantil**. Pedagogia ao Pé da Letra, 2013. Disponível em: <<https://pedagogiaaopedaletra.com/o-ato-de-brincar-inserido-na-pratica-do-professor-de-educacao-infantil/>>. Acesso em: 13 de março de 2024.

MARCOLINO, S.; MELLO, S. A.. **Os objetos sem significação lúdica específica na brincadeira**. Psicologia Escolar e Educacional, v. 25, p. e223865, 2021.

MELLO, M. A.. **Diferenças conceituais e pedagógicas entre os termos “brincadeira” e “jogo” no Brasil**. Educação em Revista, v. 39, p. e36641, 2023.

MINEIRO, M.; D’ÁVILA, C.. **Ludicidade: compreensões conceituais de pós-graduandos em educação**. Educação e Pesquisa, v. 45, p. e208494, 2019.

PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia** - 10ª Ed. Marca: Forense Uni Profissional

POTT, E. T. B.; NEVES, M. A. P.; SOUZA, V. L. T. DE. **Contribuições da imaginação ao processo de desenvolvimento e à educação: Uma análise a partir de psicologia histórico-cultural**. Psicologia Escolar e Educacional, v. 26, p. e223597, 2022.

QUEIROZ, N. L. N. DE .; MACIEL, D. A.; BRANCO, A. U.. **Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista**. Paidéia (Ribeirão Preto), v. 16, n. 34, p. 169–179, maio 2006.

QUEIROZ, Ariane Vieira Teixeira de; BATISTA, Lucimeia Brito; BORGES, Mônica Cristina da Silva; PADILHA, Vera Lucia. **O brincar na educação infantil**.2024 Disponível em: O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL (isciweb.com.br) Acesso: 20 mar. 2024

RANYERE, J.; MATIAS, N. C. F.. **A Relação com o Saber nas Atividades Lúdicas Escolares**. Psicologia: Ciência e Profissão, v. 43, p. e252545, 2023.

REIS, Joana; FRIÃES, Rita; ROCHA, Carla. **Crescer com o Risco: Comportamentos das crianças e de supervisão do adulto em situações de brincadeiras arriscadas, em contexto de Jardim de Infância**. Da Investigação às Práticas: Estudos de Natureza Educacional, [S. l.],

v. 11, n. 2, p. 4–47, 2021. DOI: 10.25757/invep.v11i2.240. Disponível em: <https://ojs.eselx.ipl.pt/index.php/invep/article/view/240>. Acesso em: 19 mar. 2024

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores**. Rio de Janeiro: Vozes, 1999

SMOLE, Diniz e Candido. **Brincadeiras infantis nas aulas de matemática: Matemática- 0 a 6 anos**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

TAVARES, Rita De Cássia, BORELLA, Douglas Roberto. **A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 04, Ed. 03, Vol. 05, pp. 106-116. Março de 2019. ISSN: 2448-0959.

TRETTEL, Ueísla; BATISTA, Eraldo Carlos. **A importância da brincadeira no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil**. Extensivo: R. Eletr. de Extensão, Tangará da Serra - MT, v. 04, n. 1, p. 18-31, 2016. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/331008449_A_IMPORTANCIA_DA_BRINCADEIRA_NO_PROCESSO_DE_ENSINO_E_APRENDIZAGEM_NA_EDUCACAO_INFANTIL. Acesso mar. 2024.

VELEZ, Maria Roseane Alves; TOLOMEI, Cristiane Navarrete. **O lúdico no discurso de professores na educação infantil**. Open Minds International Journal, v. 1, n. 2, p. 136-160, 2020.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WAJSHOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 1995