



Uema
UNIVERSIDADE ESTADUAL
DO MARANHÃO

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO - UEMA
CAMPUS SANTA INÊS
DEPARTAMENTO DE LETRAS E PEDAGOGIA
CURSO DE PEDAGOGIA

**GISLAINE SOUSA PAIXÃO
JACKLINE OLIVEIRA DA SILVA**

A BRINQUEDOTECA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: um espaço para brincar e aprender.

Santa Inês - MA
2024

**GISLAINE SOUSA PAIXÃO
JACKLINE OLIVEIRA DA SILVA**

A BRINQUEDOTECA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: um espaço para brincar e aprender.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, Campus Santa Inês, para obtenção do grau de licenciado em Pedagogia.

Orientadora: Prof.^a Ma. Mirian Santos Chagas de Souza.

Santa Inês – MA
2024

**GISLAINE SOUSA PAIXÃO
JACKLINE OLIVEIRA DA SILVA**

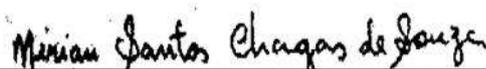
A BRINQUEDOTECA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: um espaço para brincar e aprender

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, *Campus* Santa Inês, para obtenção do grau de licenciado em Pedagogia.

Orientadora: Prof.^a Ma. Mirian Santos Chagas de Souza.

Aprovado em: ___/___/___

BANCA EXAMINADORA



Prof.^a Ma. Mirian Santos Chagas de Souza (Orientadora)
Mestre em Literatura e Crítica Literária
Universidade Estadual do Maranhão



2º Examinador



3º Examinador

Paixão, Gislaine Sousa.

Brinquedoteca na Educação Infantil: um espaço para brincar e aprender.
/ Gislaine Sousa Paixão, Jackline Oliveira da Silva. – Santa Inês - MA, 2024.

56 f.

Orientadora: Ma. Mirian Santos Chagas de Souza.

Monografia (Graduação) – Curso de Pedagogia Licenciatura, Campus
de Santa Inês, Universidade Estadual do Maranhão, 2024.

1. Educação Infantil. 2. Brinquedoteca. 3. Desenvolvimento Integral da
Criança. I. Título.

CDU 371.695

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus pelo dom da vida e por ter me concedido esta oportunidade e mais uma conquista, pois a conclusão do curso foi marcada por dias de muitas dificuldades e lutas. Gratidão, Senhor, pelas Suas bênçãos e proteção durante esses anos.

Ao meu esposo, Francivaldo, meu braço direito e fiel companheiro, pela paciência, compreensão e incentivo, mesmo diante das muitas barreiras impostas ao longo desses anos de minha vida acadêmica, ele sempre esteve ao meu lado.

À minha família, que fez e continua fazendo de tudo para minha felicidade, obrigada pai José Pereira, irmãs Claudiane e Claudiherlis, e especialmente à minha mamãe Claudenice Paixão e à minha avó Nazaré Paixão, que estiveram sempre comigo, apoiando-me e guiando meus passos. Obrigada a todos vocês pela força e amor que têm por mim. Hoje, posso dizer a vocês que esta vitória é nossa; certamente, vocês fazem parte da realização deste sonho.

À minha amiga Jackline Oliveira, que esteve comigo durante a jornada acadêmica e muito contribuiu para a realização e conclusão deste trabalho.

Quero agradecer imensamente à orientadora, Professora Mirian Santos Chagas de Souza, que com sua paciência e vasto conhecimento, soube proporcionar amplos conhecimentos sobre nossa formação profissional, sempre disposta a contribuir com nosso trabalho e nossa formação.

Agradeço à escola, em nome da diretora Aldenira da Conceição, e às professoras Jaqueline Portela e Mariléia Batista pelo acolhimento e por cederem seus horários para a realização das atividades.

Enfim, agradeço a todos que fizeram parte e contribuíram para minha formação.

Gislaine Sousa Paixão

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, quero agradecer a Deus por todas as oportunidades que tive em minha vida, e uma delas é entrar na Universidade e concluir o curso de IPedagogia. Agradeço imensamente à minha mãe, Josuila (in memoriam), pelo seu incentivo, pela importância que ela sempre enfatizou em continuar estudando, pelos seus conselhos e por me fazer acreditar que tudo daria certo, por mais difícil que fosse essa trajetória sem ela. E ela estava certa, não foi nada fácil, mas conseguimos.

Ao meu esposo, Elisomar, por me encorajar a prosseguir com palavras positivas e sempre acreditar que tudo daria certo. Agradeço também à minha amiga e companheira de pesquisa, Gislaine Paixão, pelas palavras de incentivo, dedicação e contribuição para a conclusão deste trabalho.

Agradeço à nossa Orientadora, Mirian Santos, pelo seu apoio, paciência, compreensão e orientação para a conclusão deste trabalho. Agradeço à escola por ceder seu espaço, e às professoras Jaqueline Portela e Marileia Batista pelo apoio, acolhimento e disponibilidade de seus horários.

Por fim, quero expressar minha gratidão à UEMA pela oportunidade de ter cursado Pedagogia. Posso dizer que vivi uma das experiências mais enriquecedoras da minha vida aqui.

Jackline Oliveira Da Silva

RESUMO

A brinquedoteca escolar é um espaço organizado de jogos e brinquedos e destina-se ao desenvolvimento do trabalho pedagógico do brincar e do aprender como ações indissociáveis. Este trabalho tem por objetivo investigar os benefícios da brinquedoteca escolar, visando apresentar sugestões de atividades de jogos e brincadeiras que favoreçam o desenvolvimento pleno da criança. Fundamenta nos estudos de Cunha (2001), Huizinga (2007), Kishimoto (2012), Moyles (2002), entre outros. Emprega como metodologia de abordagem a pesquisa qualitativa tendo-se como procedimentos a pesquisa bibliográfica e a pesquisa de campo, por meio de aplicação de questionário ao corpo docente da Escola Municipal São Sebastião. Os resultados apontam que, embora o espaço da brinquedoteca seja imprescindível para o desenvolvimento dos eixos pedagógicos das interações e brincadeiras, poucas escolas contam com esse espaço estruturado e que, geralmente, as atividades de jogos e brincadeiras não relacionam o lúdico com o educativo. A pesquisa concluiu que, o uso da brinquedoteca escolar ambulante constitui uma alternativa e apresenta benefícios, entre os quais o desenvolvimento cognitivo, social, psicomotor, porém faz-se necessário que as atividades de jogos e brincadeiras estejam integradas nas duas ações: o brincar e o aprender.

Palavras-chave: educação infantil; brinquedoteca; desenvolvimento integral da criança.

ABSTRACT

The school toy library is an organized space of games and toys designed to support the pedagogical work of play and learning as inseparable actions. This study aims to investigate the benefits of the school toy library, aiming to present suggestions for game and play activities that favor the child's full development. The study is based on the works of Cunha (2001), Huizinga (2007), Kishimoto (2012), Moyles (2002), among others. It uses a qualitative approach methodology, with bibliographic research and field research procedures, through the application of a questionnaire to the teaching staff of the São Sebastião Municipal School. The results show that, although the toy library space is essential for the development of the pedagogical axes of interactions and play, few schools have this structured space and that, generally, game and play activities do not relate playfulness with education. The research concludes that the use of the mobile school toy library is an alternative and presents benefits, including cognitive, social, and psychomotor development. However, it is necessary that game and play activities are integrated into both actions: playing and learning.

Keywords: early childhood education; toy library; integral development of the child.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	BRINQUEDOTECA ESCOLAR	11
2.1	Conceitos e evolução histórica da brinquedoteca	11
2.2	Fundamentos históricos da brinquedoteca na dimensão educacional	14
3	PRESSUPOSTOS DO BRINCAR E APRENDER NA EDUCAÇÃO INFANTIL	19
3.1	Fundamentos teórico-metodológico	19
3.2	O uso da brinquedoteca integrado ao brincar e aprender	22
3.3	Estratégias pedagógicas adotadas a partir da utilização da brinquedoteca na educação infantil	25
4	METODOLOGIA	29
5	RESULTADOS E DISCURSÕES	30
5.1	Caracterização da escola	30
5.2	Visão dos professores	30
6	ATIVIDADES DESENVOLVIDAS	35
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	49
	REFERÊNCIAS	51
	APÊNDICES	54
	APÊNDICE A — QUESTIONÁRIO APLICADO	55

1 INTRODUÇÃO

A educação infantil no Brasil experimentou avanços significativos nas últimas décadas, destacando-se tanto no âmbito legal quanto no pedagógico. O reconhecimento da obrigatoriedade da educação infantil, respaldado por dispositivos legais como o artigo 208, inciso IV, da Constituição Federal de 1988 e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), redefine o propósito dessa etapa educacional, afastando-se do caráter assistencialista e abraçando a ideia de desenvolvimento integral da criança.

As orientações pedagógicas fundamentadas nos princípios legais são respaldadas pelo Referencial Nacional para a Educação Infantil (1998) e pela Base Nacional Comum Curricular da Educação Infantil (2018). Essas diretrizes estabelecem a aprendizagem como direito, delineando os seis direitos fundamentais da criança: conviver, brincar, participar, explorar, expressar, conhecer-se.

Nesse cenário, a brinquedoteca emerge como um elemento crucial para a efetivação dos objetivos pedagógicos. Estudos indicam que, quando integrada adequadamente à proposta pedagógica, a brinquedoteca torna-se um ambiente propício ao desenvolvimento integral da criança. No entanto, a implementação eficaz dessas práticas nem sempre é uniforme nas brinquedotecas escolares. Além disso, as atividades de jogos e brincadeiras desintegradas das aprendizagens torna-se fragmentárias.

Considerando-se essa realidade o presente estudo tem por objetivo investigar os benefícios da brinquedoteca no ambiente escolar, visando apresentar atividades de jogos e brincadeiras que favoreçam o desenvolvimento pleno da criança. Leva-se em conta os estudos de Cunha (2001), Huizinga (2007), Kishimoto (2012), Moyles (2002), entre outros. Parte-se do pressuposto que levar em conta os conhecimentos implícitos nos jogos e brincadeiras faz com que o momento lúdico esteja integrado com a aprendizagem. Com base nesse pressuposto questiona-se: Como a brinquedoteca integra o brincar e o aprender, de modo a contribuir para o desenvolvimento integral da criança? Se a brinquedoteca escolar constitui um ambiente que agrega o lúdico e o educativo de maneira integrada, como pedagogicamente trabalha-se as atividades de jogos e brincadeiras?

A brinquedoteca escolar, enquanto espaço dedicado ao brincar livre e à exploração criativa, emerge como um ambiente fundamental para o desenvolvimento integral da criança. Sua evolução ao longo do tempo reflete uma mudança de paradigma na concepção do processo educacional, reconhecendo o valor intrínseco do jogo e da ludicidade como ferramentas de aprendizagem. Neste contexto, na primeira parte deste estudo, tratamos de examinar os

fundamentos históricos que fundamentam a brinquedoteca na dimensão educacional, compreendendo como esses espaços se tornaram essenciais para promover uma educação mais centrada na criança.

Na segunda parte, tratamos de explorar os pressupostos do brincar e aprender na educação infantil, evidenciando a importância de integrar a brinquedoteca de forma orgânica ao ambiente escolar. Mostramos que através de uma abordagem pedagógica sensível e adaptativa, é possível potencializar as experiências de aprendizagem, promovendo o desenvolvimento cognitivo, socioemocional e motor das crianças de maneira natural e significativa.

Na terceira parte, abordamos a metodologia empregada neste estudo, ao qual adotamos a pesquisa qualitativa, dividida em pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo na Pré-escola Marcelina Nóia, localizada no bairro Sabbak, Santa Inês, Maranhão. A amostra incluiu 70% dos professores e todos os alunos do 2º período da educação infantil. Os instrumentos de coleta de dados foram observação sistemática, questionários e entrevistas com os professores, visando aprofundar a compreensão do impacto da proposta pedagógica na comunidade escolar.

Na quarta parte, a partir dos resultados obtidos, buscamos não apenas descrever as atividades desenvolvidas na brinquedoteca, mas também analisar seu impacto na caracterização da escola como um todo e na percepção dos professores sobre a importância do brincar no processo educacional. Assim, na quinta parte tem-se a descrição das atividades desenvolvidas em sala de aula.

Na parte final, em conclusão, este estudo reforça os postulados de que os jogos e brincadeiras fazem parte do cotidiano da criança, sendo a brinquedoteca escolar essencial para o trabalho pedagógico das interações e brincadeiras. Acredita-se que as atividades de jogos e brincadeiras possuem o lado lúdico e o lado educativo, porém faz-se necessário explorar nas próprias atividades os conteúdos básicos da Educação Infantil.

2 BRINQUEDOTECA ESCOLAR

2.1 Conceitos e evolução histórica da brinquedoteca

O ato de brincar faz parte da natureza humana e, segundo Froebel, traz tudo de bom. A criança, ao brincar, aprende regras, testa habilidades físicas e motoras, desenvolve a linguagem, o emocional, a saúde, enfim, compreende o mundo ao seu redor. Dada essa relevância, criou-se a brinquedoteca, um espaço com brinquedos para a criança desfrutar do que provavelmente ela mais gosta de fazer: brincar.

Do ponto de vista histórico, a brinquedoteca surge no século XX com a finalidade de propiciar à criança um espaço para brincar. A primeira *toy library* (biblioteca de brinquedos), de Los Angeles surge para evitar a criação de delinquentes. Segundo Kishimoto (2012), essa iniciativa está associada a ação do lojista Southwet, que, em 1933, criou a primeira brinquedoteca para empréstimo em virtude dos alunos de escolas particulares furtarem materiais para construir brinquedos. De acordo com a diretora da escola, os alunos eram de família com um padrão aquisitivo considerado elevado, porém com a Depressão não tinha mais condições de prover brinquedos aos filhos.

Com os avanços dos estudos do brincar e seus efeitos no tratamento de crianças com deficiências surgiu na Suécia a *lekotek*, criado pela Dra. Karin Stensland Junker, em 1963 destinada ao entendimento de seus dois filhos com deficiência e outras crianças. Nos anos seguintes, a *lekotek* se expande para a Escandinávia, Europa e Estados Unidos e no Brasil. As ações das *lekoteks*, conforme Kishimoto (2012), iam além de empréstimos de brinquedos. O programa destinava a formação em educação especial visando o desenvolvimento pleno da criança, com atendimento terapêutico e aconselhamento parental e avaliação de habilidades.

Desse modo, enquanto a *toy library* tem por finalidade partilhar o brincar e o empréstimo de brinquedos, a *lekotek* visa a inclusão de crianças com deficiência. Porém ambas possuem em comum o aprendizado e o desenvolvimento infantil.

Entretanto, é no País de Gales que se observa o desenvolvimento de uma política nacional do brincar de forma mais abrangente. Segundo Powell (2007, apud Kishimoto, 2012), trata-se de uma “política nacional do brincar, integrando os equipamentos lúdicos aos serviços de educação, saúde, inclusão, cultura e apoio à família, que se tornou referência para outros países”. Já nos países latino-americanos, as brinquedotecas prevalentes são as de estilo francês, a ludoteca (*ludothèque*).

No Brasil, o primeiro espaço com brinquedos surge em 1971, na cidade de São Paulo, como meio para estimular as crianças com necessidades especiais. Essa iniciativa foi realizada pelo Centro de Habilitação da Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE).

Em 1981, também na cidade de São Paulo, a Escola de Indianapolis cria a primeira brinquedoteca com os mesmos propósitos das *Toy Libraries*, que era o empréstimo de brinquedos juntamente com a orientação e assistência direta à criança.

Em 1984, é criada a Associação Brasileira de Brinquedos (ABBri) fundada por Nylce Helena da Silva Cunha. A entidade, sem fins lucrativos, tinha por objetivo auxiliar instituições e pessoas que queriam implantar brinquedotecas. Para tanto, buscou estabelecer parcerias com outras instituições para promover e desenvolver estudos e formação de mediadores da área. Sendo assim, a brinquedoteca adquire atribuições que vão além da função de emprestar brinquedos. Orientar sobre o funcionamento e formar profissionais qualificados para intermediar os materiais da brinquedoteca torna-se uma tendência que influenciará outras instituições.

Segundo Cunha (2001), a maioria das brinquedotecas brasileiras desse período diferencia-se das Ludotecas e *Toy Libraries*, pois além do trabalho voltado para o empréstimo, desenvolve trabalhos focados no brincar propriamente dito, razão sobre a qual há uma preocupação com a formação de profissionais.

Contudo, o maior número de brinquedotecas brasileiras foi criado na década de 1990, devido à maior atenção requerida à infância. Além da obrigatoriedade da educação infantil em todo o território nacional, a sociedade passa a exigir maior atenção à criança.

Atualmente, há brinquedotecas em hospitais, escolas, comunitárias, *shopping*, espaços culturais, etc. Tais brinquedotecas diferem-se, pois possuem finalidades diferentes. Por exemplo, enquanto as brinquedotecas hospitalares têm como principal objetivo ajudar na recuperação da criança doente, as brinquedotecas escolares têm por objetivo prover objetos lúdicos para atendimentos pedagógicos. Desse modo, sendo a brinquedoteca escolar destinada aos fins pedagógicos, a compreensão do brincar e do aprender torna-se pertinente.

No âmbito brasileiro, conforme já mencionado, a primeira brinquedoteca surge para atender as crianças com necessidades especiais. Entretanto, o termo ludoteca foi substituído pelo brinquedoteca, pois “uma escola privada havia registrado o nome de sua instituição como ludoteca, inviabilizando o uso desse termo por outros”. (Kishimoto, 2012, p. 22). Vale ressaltar que, conforme o local de uso, a finalidade da brinquedoteca altera-se.

Segundo Cunha (2001), no Brasil, existem vários tipos de brinquedotecas.

Entre as mais difundidas destacam-se:

- a) A brinquedoteca hospitalar destinada a tornar a estadia da criança no hospital menos traumatizante e mais alegre, possibilitando assim melhores condições para sua recuperação.
- b) A brinquedoteca circulante funciona dentro de um veículo, que pode ser um ônibus ou um caminhão, um trailer adaptado ou um “brinquedeiro”. A finalidade é emprestar brinquedos às comunidades mais distantes ou para atender vários locais em sistema de rodízio.
- c) A brinquedoteca terapêutica, que atende pessoas com deficiências — intelectuais, visuais, físicas ou auditivas.
- d) A brinquedoteca escolar ou educativa tem por finalidade o desenvolvimento do trabalho pedagógico tendo o brincar e o aprender como ações indissociáveis. (Cunha, 2001).

As variedades das brinquedotecas no território brasileiro são indícios da sua aceitação e relevância, porém o quantitativo é muito pouco em relação aos países como: China, Grã-Betânia, EUA, França. Segundo Kishimoto (2012) uma pesquisa realizada em 2008/2009 pelo Pontão de Cultura, um programa do Ministério da Cultura, aponta a existência de 565 brinquedotecas com uma diversidade considerada expressiva. No campo educativo, a quantidade de brinquedoteca tem crescido, sobretudo, no campo da formação de professores.

De um total de 565 brinquedotecas, 212 (37%), o maior volume encontra-se junto aos cursos de formação de professores para infância e 98 (17,34%) em espaços escolares. Cerca de 310 unidades (54,34%), ou seja, mais da metade desses equipamentos encontram-se em espaços educativos (cursos de formação de professores e escolas). Essa especificidade de alocar as brinquedotecas no interior de cursos superiores diverge das experiências internacionais, como nos Estados Unidos, em que 12% das toy libraries estão nas escolas, mas não em cursos superiores. (Kishimoto, 2012, p. 23).

O predomínio da brinquedoteca na educação decorre de dois fatores: o primeiro advém dos avanços da política educacional para a infância ocorridas nos últimos anos e o segundo é a formação de professores qualificados.

Quanto ao conceito, a palavra "brinquedoteca" tem ligação com a biblioteca, mas é empregada para referir-se a um espaço que disponibiliza jogos e brincadeiras. Etimologicamente, a palavra originou-se do termo "*ludotekas*", proveniente do latim "*ludus*"

(jogos) e do grego "*theque*" (caixa, lugar para guardar algo). Logo, a brinquedoteca remete ao espaço que guarda brinquedos.

Observando o que foi descrito anteriormente nos diferentes tipos de brinquedotecas, dependendo do lugar, a brinquedoteca adquire outras denominações, como *Toy Libraries*, *Lekoteks*, Ludotecas. As *Toy Libraries* têm como característica principal o empréstimo de brinquedos. As *Lekoteks*, na Suécia, atendiam pessoas com deficiências e suas famílias, enquanto as Ludotecas destinavam-se a emprestar brinquedos, mas também recebiam as crianças em seus espaços.

Segundo Cunha (2001, p. 13): "[...] a brinquedoteca é um espaço criado para favorecer a brincadeira, onde as crianças (e os adultos) brincam livremente, com todo estímulo à manifestação de suas potencialidades e necessidades lúdicas. E ainda 'muitos brinquedos, jogos variados e diversos materiais que permitem a expressão da criatividade'".

Como se pode observar, o conceito da brinquedoteca como espaço destinado ao lúdico é prevalente, mas não se pode escapar de seus benefícios. A brinquedoteca é, na sua essência, um local lúdico cujos efeitos trazem benefícios para o desenvolvimento infantil.

De acordo com Oliveira (1999 *apud* Scatolini, 2016, p. 11): "A brinquedoteca é um espaço lúdico apropriado para que as habilidades características do desenvolvimento infantil sejam estimuladas. [...] A brinquedoteca descreve o papel da brincadeira como promotora de bem-estar físico e emocional da criança no ambiente hospitalar."

Desse modo, a brinquedoteca adquire o conceito de espaço lúdico que favorece estímulos, potencialidade cognitiva, afetiva e psicomotora. Neste sentido, Ferreira (1997 *apud* Scatolini, 2016, p. 12) "concebe a brinquedoteca como um espaço potencial de vivências, elaborações, trocas e contatos no local apropriado para que exista o brincar livre como fim em si mesmo, no qual a criança poderá criar, inventar, transformar, construir e expressar-se, construindo-se". Assim, a brinquedoteca como espaço lúdico deve favorecer o brincar como fim em si mesmo, mas não há como desconsiderar que, no ato do brincar, a criança constrói seu imaginário, a criatividade, o desenvolvimento do raciocínio lógico e outros benefícios.

2.2 Fundamentos históricos da brinquedoteca na dimensão educacional

A educação infantil é uma área de conhecimento em constante desenvolvimento ao longo do tempo, marcada por mudanças nas abordagens pedagógicas e filosofias educacionais, associadas a transformações na compreensão da infância e do aprendizado. Este campo de estudo e prática tem evoluído significativamente nos últimos séculos, refletindo alterações nas

concepções sobre a infância e o aprendizado, influenciadas por correntes pedagógicas e filosóficas que moldaram a educação infantil.

No século XIX, a infância era percebida como uma fase de preparação para a vida adulta, com o propósito principal de preparar as crianças para o trabalho e a vida social. As escolas infantis eram, portanto, espaços dedicados ao ensino de habilidades básicas, como leitura, escrita e matemática.

A partir do século XX, a compreensão da infância tornou-se mais complexa, reconhecendo as crianças como sujeitos de direitos, com necessidades e interesses próprios. O objetivo da educação infantil passou a ser a promoção do desenvolvimento integral da criança em todas as suas dimensões. Assim, a evolução da educação infantil não apenas reflete mudanças nas práticas pedagógicas, mas também uma redefinição fundamental da visão da infância, destacando-a como um período crucial de crescimento e formação, com ênfase no desenvolvimento holístico e no respeito aos direitos e individualidade das crianças.

As bases históricas da brinquedoteca educacional remontam ao início do século XX, com o surgimento do conceito de brincadeira como um aspecto fundamental do desenvolvimento infantil (Vygotski, 1995, Leontiev, 1978 *apud* Sitta; Mello, 2013). Durante esse período, psicólogos e teóricos educacionais, como Friedrich Froebel e Maria Montessori, destacaram a importância da brincadeira na promoção do desenvolvimento cognitivo e socioemocional das crianças.

A concepção da brinquedoteca como uma ferramenta educacional foi influenciada por diversas correntes pedagógicas e filosóficas, que reconheciam o valor do brincar para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças. Entre essas correntes, podemos destacar:

A pedagogia de John Dewey: considerava o brincar como uma forma de experiência da criança, e que propunha o uso de objetos e materiais que estimulavam o desenvolvimento do pensamento crítico, da criatividade e da cooperação das crianças, como os “materiais de expressão”. Dewey foi o criador das escolas experimentais, que foram as precursoras das escolas ativas.

A pedagogia de Lev Vygotsky, que considerava o brincar como uma forma de mediação da criança, e que propunha o uso de objetos e materiais que estimulavam o desenvolvimento da linguagem, da imaginação e da cultura das crianças, como os “materiais de simbolização”. Segundo sua concepção, o brincar é visto como uma atividade social, que permite que a criança interaja com outras crianças e adultos e aprenda com essa interação, desenvolvendo suas habilidades sociais.

A teoria de Piaget: A teoria de Piaget, um psicólogo suíço, defende que o aprendizado ocorre por meio da construção do conhecimento, ao interagir com o meio ambiente. O brincar é visto como uma atividade que contribui para o desenvolvimento cognitivo, pois permite que a criança experimente diferentes situações e desenvolva a sua capacidade de resolver problemas.

A pedagogia freiriana: A pedagogia freiriana, desenvolvida por Paulo Freire, defende a importância da educação como um processo de conscientização e emancipação. As brinquedotecas, com seu caráter lúdico e participativo, podem contribuir para o desenvolvimento da autonomia e da criticidade das crianças.

A pedagogia de Maria Montessori: considerava o brincar como uma forma de trabalho da criança, e que propunha o uso de objetos e materiais que estimulavam o desenvolvimento da autonomia, da ordem, da concentração e da coordenação das crianças, como os “materiais didáticos”. Montessori foi a criadora das casas das crianças, que foram as precursoras das escolas maternas.

A pedagogia de Friedrich Froebel: considerava o brincar como uma forma de expressão da essência divina da criança, e que propunha o uso de objetos e materiais que estimulavam o desenvolvimento sensorial, motor e cognitivo das crianças, como os “dons” e as “ocupações”. Froebel foi o criador dos jardins de infância, que foram os precursores das brinquedotecas.

Froebel, em particular, enfatizou o papel da brincadeira como um meio de promover o movimento independente e enriquecer as crianças com percepções e experiências. Além disso, Froebel acreditava que a brincadeira era uma expressão natural da curiosidade e criatividade inatas da criança e, portanto, deveria ser integrada em ambientes de educação formal como forma de aprimorar a aprendizagem e o desenvolvimento holístico. De acordo com Froebel, brincar permite que as crianças explorem seu ambiente, se envolvam na resolução de problemas, desenvolvam habilidades sociais e se expressem de forma criativa.

Alinhado com as ideias de Froebel, o conceito de brinquedoteca surgiu no Brasil na década de 1980 como um espaço designado dentro das instituições de ensino onde a brincadeira era priorizada como um aspecto vital da aprendizagem e do desenvolvimento das crianças (Sitta; Mello, 2013).

Esse conceito foi influenciado pelos princípios pedagógicos de Froebel e Montessori, bem como por outros teóricos que reconheceram a importância da brincadeira em ambientes educacionais (Amaral *et al.*, 2020). Esses teóricos acreditavam que a brincadeira não apenas promove o desenvolvimento cognitivo e social, mas também auxilia as crianças a

desenvolverem habilidades importantes para a vida, como resolução de problemas, criatividade e comunicação.

Além dos fundamentos pedagógicos, o contexto histórico do Brasil na década de 1980 também desempenhou um papel significativo no surgimento da brinquedoteca como um conceito educacional (Dytz; Cristo, 1995).

Com isso, tem-se o movimento da Escola Nova, que surgiu no início do século XX, e que defendia uma educação mais centrada na criança e na sua experiência. O brincar era visto como uma atividade fundamental para o desenvolvimento infantil, pois permite que a criança explore o mundo ao seu redor, desenvolva a sua criatividade e a sua autonomia.

Durante esse período, houve um crescente reconhecimento dos direitos e necessidades das crianças, bem como um maior enfoque na educação inclusiva e centrada na criança (Camargo; Costa, 2010). Como resultado, houve uma demanda por abordagens educacionais que priorizassem a brincadeira e o desenvolvimento infantil (Bernardino; Kamers, 2003). Isso levou à criação de brinquedotecas como espaços educacionais que proporcionam às crianças oportunidades de brincar, explorar e aprender (Amaral *et al.*, 2020).

Essas brinquedotecas visavam criar um ambiente onde as crianças pudessem brincar livremente, usar sua imaginação e interagir com seus colegas (Bolzan; Chagas; Dotto, 2020). Através da brincadeira, as crianças são capazes de desenvolver suas habilidades cognitivas, sociais, emocionais e físicas de forma natural e agradável (Vygotsky, 1967). Elas também podem desenvolver suas habilidades de resolução de problemas, aprimorar suas habilidades de comunicação e fomentar sua criatividade (Martins; Neves, 2020).

A implementação de brinquedotecas em instituições educacionais visava proporcionar às crianças um espaço onde pudessem brincar e desenvolver diversas habilidades e capacidades de forma holística (Dytz; Cristo, 1995).

A mudança nas percepções sobre o papel do brincar no processo de aprendizado ao longo do tempo tem sido um fator importante para o surgimento e a expansão das brinquedotecas. No passado, o brincar era visto como uma atividade irrelevante ou até mesmo prejudicial à aprendizagem. Hoje, o brincar é reconhecido como uma atividade essencial para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças.

As brinquedotecas são espaços que oferecem às crianças a oportunidade de brincar de forma livre e criativa. Elas contribuem para o desenvolvimento integral da criança, em todas as suas dimensões.

Em resumo, a brinquedoteca surgiu no Brasil como uma resposta ao reconhecimento da importância da brincadeira na aprendizagem e no desenvolvimento das

crianças. Foi influenciada por diversas teorias pedagógicas e pelo contexto histórico do Brasil na década de 1980, que enfatizava os direitos da criança e a educação inclusiva. A brinquedoteca desempenhou um papel significativo na promoção da educação baseada em brincadeiras e no fomento do desenvolvimento holístico das crianças (Sena *et al.*, 2020).

3 PRESSUPOSTOS DO BRINCAR E APRENDER NA EDUCAÇÃO INFANTIL

3.1 Fundamentos teórico-metodológico

As brincadeiras fazem parte da vida humana desde a Antiguidade e refletem os costumes e a história cultural de cada povo. A socialização dessas atividades perpetuou-se ao longo do tempo e, até hoje, influenciam o desenvolvimento humano.

Segundo Huizinga (2007) as práticas lúdicas são essencialmente livres, portanto, não-séria e fazem parte do legado cultural das sociedades. Contudo, segundo Kishimoto (2011), o caráter não-sério apontado por Huizinga não implica desconsiderar o lado sério, pois quando a criança a brinca o faz de modo bastante compenetrado. “A pouca seriedade a que faz referência está mais relacionada ao cômico, ao riso, que acompanha, na maioria das vezes, o ato lúdico e se contrapõe ao trabalho, considerado atividade séria”. (Kishimoto, 2011, p. 27). Desse modo, pode-se inferir que as atividades lúdicas, são, essencialmente, livres e não-séria, mas mesmo tempo seria (educativa). Portanto, as crianças aprendem quando brincam.

Do ponto de vista pedagógico a relação do brincar e aprender é examinado desde a Grécia Antiga. Na obra *As Leis*, Platão já previa que, “[...] por meio de seus brinquedos e jogos, nos esforçaríamos por dirigir os gostos e desejos das crianças para a direção do objeto que constitui seu objetivo principal relativamente à idade adulta”. (Platão, 1999, p. 92). Logo, quando bem direcionados, os jogos e as brincadeiras atraem a alma da criança e, com isso, o perfeito domínio dos conhecimentos na vida adulta.

Na sociedade romana, a criança crescia em casa com os colegas, entre os brinquedos, ocasião em que se dava as primeiras aprendizagens. De acordo com Manacorda (1999), Horácio enumera alguns jogos praticados pelos romanos tais como: construir casinhas, amarrar ratos a um carrinho, tirar par ou ímpar; jogos de reflexão como: a dama, o xadrez, os astrágulos e os dados.

Durante a Idade Média as brincadeiras faziam parte da convivência cultural, cuja principal característica é a conduta livre. Crianças e adultos compartilhavam essas atividades que, em sua maioria, eram oriundas de seus antepassados e repassadas na forma oral. Porém, outras foram criadas e incorporando novas regras, como o caso do jogo de xadrez. Os enlaces com o educativo não eram sistematizados, muito embora reconhecesse haver nas atividades lúdicas esse potencial. Um exemplo disso, são as brincadeiras de faz-de-conta com o cavalo de pau. As crianças representavam o comportamento do adulto em combates de luta dos cavaleiros medievais.

Todavia, é a partir do Renascimento que as brincadeiras adquirem o valor educativo. A concepção de práticas pedagógicas apoiadas no lúdico contrapõe as das disciplinas rígidas como o uso de castigos predominante na época. Teóricos como Quintiliano, Erasmo, Rabelais, Basedow, Rosseau entre outros, foram defensores de uma prática educativa alicerçada das vivências lúdicas.

Contudo, o grande influenciador de uma educação voltada para a singularidade da criança e apoiada no brincar foi Rosseau. Embora não tenha idealizado a brinquedoteca, esse filósofo já preconizara a construção de um ambiente destinado ao momento lúdico, bem como o papel do adulto nas situações de jogos e brincadeiras.

Não consigo imaginar nada tão divertido e tão útil quanto tais jogos, por pouca habilidade que use para ordená-los. Eu faria, numa grande sala, uma espécie de labirinto, com mesas, poltronas, cadeiras e biombos. Nas inextrincáveis sinuosidades desse labirinto, eu colocaria, junto a oito ou dez caixas para enganar, uma outra caixa quase igual repleta de balas; explicaria em termos claros, mas sucintos, o lugar preciso onde se acha a caixa certa; daria informações suficientes para que fosse reconhecida por pessoas menos distraídas e mais atentas que crianças. E depois, após ter sorteado os pequenos concorrentes, eu os enviaria todos, um depois do outro, até que a caixa certa fosse encontrada, o que teria cuidado de tornar difícil na medida de suas habilidades (Rosseau, 2004, p. 167).

Como se pode observar, na proposta rossenouriana há de se considerar que os jogos e brincadeiras fazem parte do instinto humano e são atividades lúdicas. Mas, também, são práticas que educam, razão sobre a qual devem ser planejadas e realizadas num ambiente.

Seguindo as pegadas de Rosseau, Froebel sistematiza o trabalho pedagógico apoiado nas práticas de jogos e brincadeiras. Apesar de defender o brincar e o jogar livre, Froebel não se furtou a confecção de objetos brincantes como meio de estimular o aprendizado. Desse modo, o brincar está presente em todos os espaços de interação da criança com o adulto, ou com outras crianças.

Após Froebel, outros teóricos postularam a ação do brincar e seus efeitos na aprendizagem como: Piaget e Vigotsky cuja teorização, influenciam as práticas de brincadeiras na brinquedoteca.

A teoria piagetiana não trata a brincadeira em si, mas é um referente para entendê-la à luz do desenvolvimento cognitivo. Desse modo, o ponto de partida e o entendimento das fases de desenvolvimento humano. Segundo Oliveira (2016) Piaget postula que o desenvolvimento humano passa por um processo contínuo entre as ações do sujeito sob o meio ambiente que ocorre em várias etapas: sensório motor (0 – 2 anos) pré-operatório (2 – 7 anos),

operatório concreto (8 – 12 anos) e a operatório formal (a partir dos 12 anos). As atividades de brincadeiras devem ser organizadas levando-se em conta essas fases de desenvolvimento.

Na pré-escola deve-se dar atenção às duas primeiras fases, a sensório-motor e o pré-operatório, pois são elas que estão em evolução na primeira etapa de desenvolvimento da criança. Desse modo, o brincar e o jogar sob as formas do exercício sensório-motor e do simbolismo, proporciona uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a este seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando e brincando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (Piaget, 1997, *apud* Oliveira, 2016).

As brincadeiras nessa perspectiva são trabalhadas conforme suas especificidades. Segundo Cória – Sabini e Lucena (2012) Piaget identifica três tipos de brincadeiras: brincadeiras de exercícios, brincadeiras simbólicas e brincadeiras com regras. A primeira implica na aquisição de novo comportamento da criança frente aos objetos colocados na sua frente. Por exemplo, disponibilizar chocalhos para a criança movimentar de forma repetitiva é, segundo Piaget, uma brincadeira, pois a atividade motora exercida estimula a cognição. Já nas brincadeiras simbólicas o objeto passa a ter valor em si e passa a ter a função daquilo que a criança representa. Por último, os jogos com regras são instituições sociais, na medida que perpassa de uma geração a outra e são independentes da vontade do indivíduo. O jogo de bolinha de gude, por exemplo, comporta um complexo sistema de regras. O aprendizado, por sua vez, também é complexo. Caso deseja-se trabalhar a moral deve-se procurar no respeito que o indivíduo adquire por essas regras.

Vygotsky (2007), postula que os processos psicológicos são construídos a partir de injunções do contexto sociocultural. Sendo assim, a conduta do ser humano, incluindo suas brincadeiras, são construídas como resultado de influências sociais recebidas ao longo dos anos. As brincadeiras são, antes de tudo, situações imaginárias que se efetiva na infância a partir de 3 anos de idade.

Um primeiro ponto a considerar nas atividades de brincadeira é que o prazer não pode ser visto como uma característica definidora do brinquedo, porque nele há uma intelectualização. Para Vygotsky (2007) a criança aprende agir numa “ esfera cognitiva em vez de uma esfera visual externa, dependendo das tendências e motivações internas e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos” (Vygotsky, 2007, p. 113). Assim, no próprio brinquedo a ação vai de uma predominância de situações imaginárias para a predominância de

regras. Quando a criança pega um cabo de vassoura e cria uma situação real, como andar de cavalo, a ação predominante é o imaginário. Todavia, na medida que essa brincadeira se desenvolve, observa-se a realização de uma situação consciente, que passa requer aceitação de regras.

No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento. (Vygotski, 2007, p. 122).

Note-se que a integração das brincadeiras com o aprendizado está na própria ação dessas atividades, sendo que a progressão do aluno implica na criação da zona de desenvolvimento proximal. Portanto, quando se considera a zona proximal como referência, a ação educativa adquire sentido, uma vez que delinea o futuro imediato da criança e seu estado dinâmico de desenvolvimento.

3.2 O uso da brinquedoteca integrado ao brincar e aprender

A infância é uma fase crucial para o desenvolvimento humano, onde as brincadeiras e atividades lúdicas desempenham um papel essencial. Dentro desse contexto, a brinquedoteca emerge como um espaço estratégico, fornecendo um ambiente propício para o florescimento de habilidades intelectuais e psicomotoras nas crianças.

As brincadeiras e atividades lúdicas são extremamente importantes para o desenvolvimento intelectual e psicomotor da criança. Assim a brinquedoteca servirá como um ambiente propício para o desenvolvimento de novas competências e aprendizado sobre o mundo, sobre as pessoas e sobre si mesma.

[...]

As experiências lúdicas são meios que contribuem para o desenvolvimento intelectual, cognitivo e psíquico das crianças e o enriquecem. Assim, preservar e valorizar o brincar são maneiras de fazer história e cultura (Ferreira; Vieira, Cobra, 2016, p. 78).

A brinquedoteca é concebida como um ambiente projetado para oferecer uma variedade de brinquedos e materiais que estimulam a criatividade, a imaginação e o desenvolvimento integral da criança.

A brinquedoteca é concebida não apenas como um espaço de lazer, mas como parte integrante do processo educacional. Os brinquedos e atividades são selecionados com base em sua capacidade de apoiar objetivos educacionais. “Devido à relevância do brincar para as crianças e à sua motivação para ele, o brincar deve estar impregnado nas atividades de

aprendizagem apresentadas às crianças, em vez de ser considerado um estorvo ou uma atividade residual” (Moyles, 2007, p. 100).

Reconhece-se que o brincar é uma atividade crucial para o desenvolvimento infantil, e a brinquedoteca é estruturada para fornecer oportunidades específicas que promovam a aprendizagem enquanto a criança está envolvida em atividades lúdicas.

Se o papel do professor é visto como o de instrutor, os professores precisam “instruir” ou ensinar alguma coisa diretamente para todos, todos os dias – uma tarefa muito difícil. Mas se o papel do professor é o de iniciador e mediador da aprendizagem, e o de provedor da estrutura da qual as crianças podem explorar, brincar, planejar e assumir a responsabilidade por sua aprendizagem, isso faz as coisas ficarem muito diferentes. Mais importante, esta abordagem certamente libera os professores para passar mais tempo com as crianças. O professor se torna um organizador efetivo da situação de aprendizagem, na qual ele reconhece, afirma e apóia as oportunidades para a criança aprender à sua própria maneira, em seu próprio nível e a partir de suas experiências passadas (conhecimento prévio). (Moyles, 2007, p. 101)

O educador desempenha o papel de mediador, facilitando o uso eficaz da brinquedoteca para fins educacionais. Isso pode envolver a escolha criteriosa de brinquedos, a organização do espaço e a observação do desenvolvimento infantil.

Na Educação Infantil, as aprendizagens essenciais compreendem tanto comportamentos, habilidades e conhecimentos quanto vivências que promovem aprendizagem e desenvolvimento nos diversos campos de experiências, sempre tomando as interações e a brincadeira como eixos estruturantes. Essas aprendizagens, portanto, constituem-se como objetivos de aprendizagem e desenvolvimento. (Brasil, 2017, p. 44).

Como se pode observar, as interações e a brincadeira fazem parte do desenvolvimento das aprendizagens infantis e, por isso, fazem parte da ação pedagógica o que requer do professor domínio tanto dos aportes teóricos da aprendizagem, como dos jogos e brincadeiras.

A brinquedoteca é concebida como um espaço que promove a interação social e a colaboração entre as crianças, incentivando-as a compartilhar, comunicar e resolver problemas juntas.

No que diz respeito a política educacional para infância, houve consideráveis avanços. No âmbito da Constituição Federal do Brasil a educação infantil tornou-se obrigatória devendo o Estado garantir à todas as crianças de 0 a 5 anos de idade, o acesso a creches e pré-escolas. Essa garantia constitucional é contemplada na Lei de Diretrizes e Bases da Educação – LDB, Lei n 9.394/96 que insere a educação infantil como primeira etapa da educação básica, tendo como finalidade o desenvolvimento pleno da criança. Portanto, conforme as legislações,

entre as prioridades para a infância está a garantia do acesso e a qualidade educativa e, nesse processo, são valorizadas as iterações e a brincadeira.

Nos Referenciais Curriculares Nacionais de Educação Infantil o brincar é um direito da criança sendo, portanto, “a forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil” (Brasil, 1988, p. 13). Nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil “os princípios estéticos da sensibilidade, da criatividade, da ludicidade e da diversidade de manifestações artísticas e culturais” (Brasil, 2010, p. 16). No mesmo documento é definido que: os eixos norteadores das práticas pedagógicas que compõem a proposta curricular da Educação Infantil devem ter como eixos norteadores as interações e a brincadeira” (Brasil, 2010, p. 25).

Seguindo os preceitos desses documentos, a Base Nacional Comum Curricular Infantil institui cinco direitos de aprendizagem: conviver, brincar, participar, explorar, expressar, conhecer-se. Com efeito, esses direitos são os balizadores das aprendizagens essenciais, cujo processo integra-se as experiências das crianças.

Portanto, em decorrência do avanço das políticas educacionais para a infância que passa a exigir profissionais docentes qualificados, pontuamos como segundo fator que contribuiu para a ampliação da criação de brinquedotecas no meio acadêmico. Conforme Kishimoto (2012) a expansão das brinquedotecas nas instâncias dos ensinos superiores é a necessidade da formação de professores.

Ainda segundo o autor (Kishimoto, 2012, p. 26), segundo fator que contribui para a expansão de equipamentos lúdicos é a necessidade de formação de quadros profissionais para implementar o brincar. A divulgação de estudos e pesquisas sobre o brincar e a multiplicação de congressos e eventos científicos em que o lúdico é o destaque criam as condições para a implantação desse equipamento nos cursos de Pedagogia.

Para Azevedo (2014) a brinquedoteca na escola tem a finalidade pedagógica, por isso deve-se oferecer ao aprendiz a seleção de brinquedos bons e de qualidade. Oferecer diferentes espaços para brincar propicia à criança o seu desenvolvimento pleno. Segundo Cunha (2001), é possível projetar diferentes espaços de brinquedoteca na escola, o importante é fazer com que os jogos e brincadeiras aconteçam e que a criança se desenvolva.

Os espaços lúdicos no campo universitário valorizam a relação teoria e prática e, por conseguinte, a unicidade do tripé ensino, pesquisa e extensão. Os graduandos podem realizar na brinquedoteca cursos, oficinas e ações de trabalhos práticos com as crianças. O resultado é a difusão de saberes gerados na instituição em benefício da comunidade.

3.3 Estratégias pedagógicas adotadas a partir da utilização da brinquedoteca na educação infantil

As brinquedotecas têm um papel fundamental na educação, pois contribuem para o desenvolvimento integral da criança, promovendo o seu aprendizado, a sua criatividade e a sua socialização. O brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento infantil, pois contribui para o desenvolvimento cognitivo, motor, social e emocional da criança.

As brinquedotecas oferecem às crianças a oportunidade de explorar diferentes brinquedos e jogos, de forma livre e criativa. Isso permite que as crianças desenvolvam a sua imaginação, a sua criatividade, a sua autonomia e a sua capacidade de resolver problemas.

Muitas brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outras modificam-se, recebendo novos conteúdos. A força de tais brincadeiras explica-se pelo poder de expressão oral. Enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar. Por pertencer à categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas da criança, a brincadeira tradicional infantil garante a presença do lúdico, da situação imaginária. (Kishimoto, 2011, p. 43)

Além disso, as brinquedotecas também promovem a socialização das crianças. Ao brincarem juntas, as crianças aprendem a compartilhar, a negociar e a respeitar as diferenças.

As brinquedotecas são espaços de aprendizagem lúdica, onde as crianças podem explorar os brinquedos e os jogos de forma livre e criativa. O brincar é uma forma de aprender, pois permite que a criança explore o mundo ao seu redor, desenvolva a sua imaginação e a sua autonomia.

Os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança.

[...]

O jogo de construção tem uma estreita relação com o jogo de faz de conta. Não se trata de manipular livremente tijolinhos de construção, mas de construir casas, móveis ou cenários para as brincadeiras simbólicas. As construções se transformam em temas de brincadeiras e evoluem em complexidade conforme o desenvolvimento da criança. Para compreender a relevância das construções é necessário considerar tanto a fala como a ação da criança que revelam complicadas relações. É importante, também considerar as ideias presentes em tais representações, como elas adquirem tais temas e como o mundo real contribui para a sua construção. (Kishimoto, 2011, p. 44-45)

As brinquedotecas oferecem às crianças um ambiente seguro e estimulante, onde elas podem aprender brincando. As brinquedotecas são espaços onde as crianças podem desenvolver as suas habilidades e competências, de forma lúdica e divertida.

A brinquedoteca permite o trabalho com várias atividades. Todavia, não basta que ela esteja disponível e organizada no âmbito escolar. É preciso que o plano de trabalho pedagógico contemple o brincar e o aprender como processo indissociável.

Nesse sentido, o brincar de faz de conta é uma das atividades que assegura o potencial imaginativo e criativo infantil e permite trabalhar de diversas maneiras. Porém, por ter o caráter livre, nem sempre essa atividade é executada para fins educativos.

O brincar de faz de conta, segundo Kishimoto (2011, p. 43), “[...] é a que deixa mais evidente a presença do imaginária. Ela surge com o aparecimento da representação e da linguagem, em 2/3 anos, quando a criança começa alterar o significado dos objetos”. Nesse período, manifesta o jogo simbólico que consiste na assimilação do real à atividade da criança que transforma o mundo naquilo que ela deseja. Desse modo, a alteração de significados dos objetos e das atividades propicia à criança o desenvolvimento da função simbólica, ou seja, é o elemento que garante a racionalidade ao ser humano. Ao brincar de faz de conta a criança está aprendendo a criar símbolos.

Segundo Bomtempo (2011) a brincadeira do faz de conta recebe várias denominações tais como: jogo do imaginário, jogo de papéis ou jogo sociocrático. Todavia, independente da terminologia, “a ênfase é dada a “simulação “ou faz de conta, cuja importância é ressaltada por pesquisas que mostram sua eficácia para promover o desenvolvimento cognitivo e afetivo-social da criança”. (Bomtempo, 2011, p. 64).

Ainda segundo Bomtempo (2011) o brincar de faz de conta pode ser examinado a luz de grandes estudiosos, como Freud, Piaget e Vygotsky. Para todos eles o jogo de fantasia possibilita a origem dos devaneios da fase adulta.

Freud (2006), postula que os primeiros traços imaginativos advêm da infância, cuja ocupação mais favorita e intensa é o brincar. Por sua vez, “o brincar da criança é determinado por desejos: de fato, por um único desejo - que auxilia o seu desenvolvimento -, o desejo de ser grande e adultos.” (Freud, 2006, p. 81). Nesse processo, o adulto é substituído pela atividade imaginativa (ou fantasia) em função das exigências da idade infantil. Enquanto o adulto busca ocultar suas fantasias, a criança expõe naturalmente deixando em evidência a satisfação que o fantasiar lhe proporciona.

Piaget (2020) denomina como jogos intelectuais aqueles que desenvolvem a imaginação e a criação. Para o autor, o jogo se reintegra na inteligência em geral, com o símbolo consciente tornando-se construção e imaginação criadora. O jogo simbólico é visto como pensamento primeiro para enfrentar a realidade. Inicialmente ele se manifesta de forma

individual e evolui para o estágio de jogo sociodramático. Isto é, para a representação de papéis tais como brincar de médico, de casinha, etc.

[...] Sua função consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos: a criança que brinca de boneca refaz sua própria vida, corrigindo-a à sua maneira, e revive todos os prazeres ou conflitos, resolvendo-os, compensando-os, ou seja, completando a realidade através da ficção. (Piaget, 2020, p. 29).

No brincar de faz de conta a criança externa o seu desejo e desenvolve a imagem mental, que é construída evolutivamente, sendo uma imitação interiorizada. Portanto, trata-se de uma brincadeira essencial para o desenvolvimento pleno da criança, pois “no sonho, na fantasia, na brincadeira de faz-de-conta desejos que pareciam irrealizáveis podem ser realizados”. (Bomtempo, 2011, p. 70).

Vygotsky (2007) define que a situação imaginária ocorre como uma forma de desejos e quando não podem serem imediatamente satisfeitos seu comportamento muda.

[...] a criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo. A imaginação é um processo psicológico novo para a criança; representa uma atividade especificamente humana de atividade consciente. (Vygotsky, 2007, p. 108-109).

Assim, como a criança cria um mundo ilusório, onde os desejos irrealizáveis podem ser realizados que é o universo da brincadeira. Para Vygotsky, a imaginação é uma atividade consciente que não está presente na criança muito pequena.

Por conseguinte, o brinquedo que comporta uma situação imaginária também comporta uma regra que a própria criança cria. Todavia, à medida que a criança vai se desenvolvendo, há uma modificação. Num primeiro momento as situações imaginárias e regras estão ocultas. Quando a criança vai ficando mais velha as regras vão ficando explícitas e a situação imaginária oculta.

O brincar de faz de conta permite a criança transitar entre a fantasia e a realidade. É através da fantasia que ela desfruta a imaginação para fazer representações de papéis, imitar, e em relação à realidade são capazes de despertarem em suas brincadeiras as situações vivenciadas no cotidiano.

De acordo com Bomtempo (2011, p. 57) quando vemos uma criança brincando de faz-de-conta, sentimo-nos atraídos pelas representações que ela desenvolve: “A primeira

impressão que nos causa é que as cenas se desenrolam de maneira a não deixar dúvida do significado que os objetos assumem dentro de um contexto”.

Como se pode observar, trabalhar a atividade do o faz de conta na educação infantil é pertinente, porque propicia à criança a socialização, a troca de papéis sociais vivenciados conscientemente. Além disso, desenvolve habilidades de linguagens, pois traz em sua ação no qual acompanha o desenvolvimento infantil.

A brinquedoteca na educação infantil brasileira foi criada para atender o direito básico da criança do brincar e do aprender, porém ainda enfrenta sérios desafios entre os quais o da infraestrutura e da organização. A resolução dessas duas situações poderá levar a premissa básica de que a brinquedoteca garante o desenvolvimento pleno infantil.

No tocante as condições infraestruturais, a maioria das creches e pré-escolas funcionam em espaços improvisados. Em um estudo realizado pelo Ministério da Educação (MEC) constatou-se que:

Diversas creches e pré-escolas funcionam em condições precárias de instalações e de suprimento de serviços básicos, tais como, por exemplo: água, esgoto sanitário e energia elétrica.

Além da carência de infra-estrutura básica, consideramos que a maioria dos edifícios escolares restringe o processo educativo, ao não explorar as possibilidades pedagógicas do espaço físico e de seus arranjos espaciais no desenvolvimento infantil. (Brasil, 2006, p. 5)

Essa situação afeta diretamente a qualidade educacional, uma vez que a relação edifício e serviços prestados impactam diretamente no bem-estar dos usuários. Neste contexto, observa-se variadas situações que vão desde as salas de aulas insalubres ao espaço livre destinados às recreações que, praticamente, não existem.

No que diz respeito a brinquedoteca, na maioria das creches e pré-escolas elas são improvisadas, tida como um cantinho ou espaço que armazena brinquedos. Esse entendimento é um equívoco e que poderá acarretar distorções sobre os fins que se propõe a brinquedoteca na escola. Ter um espaço destinado a brinquedoteca não implica necessariamente um lugar de alojamento de brinquedos para empréstimos, mas um espaço lúdico, que convida a criança a brincar.

No espaço faz-de-conta é importante disponibilizar brinquedos que propiciem à criança o desenvolvimento do imaginário e a criatividade. É o caso de mobília de casa de brinquedo com dormitório, cozinha e seus utensílios, etc. Em seu entorno poderá disponibilizar um supermercado, farmácia, praça, entre outro. Isso é apenas um dos vários exemplos que poderá estimular a brincadeira do faz-de-conta.

O canto da leitura ou de contar histórias deve ser um lugar aconchegante. Tapetes e almofadas caso a criança queira ler deitada no chão. Os livros devem estarem acessível as crianças.

O espaço de invenções destina-se para a criança inventa coisas. Desse modo, faz-se necessário disponibilizar jogos de construção e materiais de sucatas, massa de modelar, argilas, tintas guaches, entre outros.

O teatro de bonecos, estantes com brinquedos, oficinas de construção ou conserto de brinquedos também integram a brinquedoteca. Com relação ao espaço de acervo, Cunha (2001), destaca que esse local deve atender uma logística. Além das estantes cheias de jogos e quebra-cabeças à disposição das crianças, convém ter também um espaço para os adultos, pois a circulação deles atrapalha as crianças que estão brincando. A saleta de espera ou um pequeno escritório é uma opção.

4 METODOLOGIA

Em face dos objetivos propostos, o presente trabalho adotou como método de abordagem a pesquisa qualitativa o qual baseia-se em uma análise de dados descritiva, afastando-se de métodos estatísticos. Quanto aos procedimentos metodológicos compreendeu duas etapas distintas: a pesquisa bibliográfica e a pesquisa de campo. A pesquisa bibliográfica iniciou-se com o levantamento de obras pertinentes, seguido por leituras, fichamento e a redação do texto. Por sua vez, a pesquisa de campo incluiu a coleta de dados, análise dos mesmos e construção de textos. Devido à natureza pedagógica da proposta, a pesquisa foi guiada pelos princípios da pesquisa-ação, conduzindo atividades didáticas com o suporte da brinquedoteca.

No que diz respeito ao universo e amostra, o cenário de investigação abrangeu a Pré-escola Marcelina Nóia, localizada no bairro Sabbak, Santa Inês, Maranhão. A amostra selecionada compreendeu 70% dos professores e a totalidade dos alunos do 2º período da educação infantil, no turno matutino.

Os instrumentos utilizados para coleta de dados foram a observação sistemática, aplicação de questionários e entrevistas direcionadas aos professores da escola mencionada, onde o projeto foi implementado. A observação sistemática proporcionou uma análise detalhada das atividades desenvolvidas, enquanto os questionários e entrevistas foram direcionados aos professores para obter percepções e insights relevantes para a pesquisa. Essa

abordagem integrada visou aprofundar a compreensão do impacto da proposta pedagógica na comunidade escolar.

5 RESULTADOS E DISCURSÕES

5.1 Caracterização da escola

A Pré-escola Marcelina Nóia fundada em 19 de maio de 2001, localizada na rua Venceslau Brás nº 920, no bairro Sabbak Santa Inês- MA, desenvolve atividades pedagógicas atendendo uma clientela de 04 e 05 anos. A Gestão escolar atual compete à professora Esp. Aldenira da Conceição, e sob a Supervisão Pedagógica da professora Esp. Edvane da Silva.

A Pré-escola funciona em dois turnos matutino e vespertino, atende uma clientela de 299 alunos de baixa renda, a escola contribui para a comunidade dos bairros Sabbak, Parque Pramorar, Vila Olímpica e Canecão proporcionando o ensino Pré-escolar para crianças de 4 e 5 anos de idade.

No que se refere ao oferecimento de vagas é oportuno destacar que a escola tem suas salas de aulas lotadas de forma a atender a toda a comunidade na qual está inserida. Neste sentido, a distribuição dos estudantes nas turmas ocorre de acordo com a procura. Em sua estrutura física ela é composta de 09 salas de aula, 01 diretoria, 01 secretaria, 01 copa e cozinha, 01 pátio, 01 biblioteca, 01 sala de atendimento especializado, 05 banheiros, 01 depósito, 01 sala de professores.

Sua estrutura administrativa é composta por 01 diretora geral, 01 Supervisora Pedagógica, 30 professores, 02 agentes administrativas, 05 merendeiras/ zeladoras, 04 vigias.

No que se refere ao Projeto Político Pedagógico (PPP), da Pré-escola Marcelina Nóia, foi feita uma observação e segundo o que descreve foi feita atualizações para o ano 2022. A escola segue um plano metodológico organizado com respaldo na Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB-9394-96), Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de 2017, Documento Curricular do Território Maranhense para a Educação infantil e Ensino Fundamental, 2019, aprovado pelas orientações pedagógicas da Secretaria Municipal de Santa Inês.

5.2 Visão dos professores

Para a análise da visão das professoras quanto a importância da brinquedoteca na escola, foi aplicado um questionário com 09 (nove) perguntas abertas (ver apêndice A). Portanto, para fins desta pesquisa, participaram duas professoras, no turno matutino.

A primeira informação pedida às professoras da turma Pré-II, refere-se à sua formação. A formação das professoras participantes da pesquisa é predominantemente superior completa, com 50% dos participantes com especialização. Essa formação é importante para que os professores tenham uma base teórica sólida sobre o brincar e o aprender, bem como sobre a importância da brinquedoteca na educação infantil. Isso indica que a escola onde a pesquisa foi realizada tem uma preocupação em oferecer aos professores uma formação de qualidade, que lhes permita atender às necessidades das crianças.

Pergunta 1: A escola possui brinquedoteca?

Resposta: Todas as entrevistadas disseram que não.

As respostas indicam que, apesar do aumento do número de brinquedoteca explicitados na pesquisa de Kishimoto (2012), muitas cheches e pré-escolas não tem. Essa é uma realidade que ainda é comum no Brasil, apesar dos benefícios que a brinquedoteca pode trazer para o desenvolvimento das crianças. Conforme Oliveira (1999), a ausência de uma brinquedoteca na escola pode limitar as possibilidades de trabalho dos professores com o brincar e o aprender. Isso porque a brinquedoteca é um espaço especializado, com recursos e materiais que podem contribuir para o desenvolvimento das crianças de forma lúdica e significativa.

Pergunta 2: Qual a finalidade da brinquedoteca?

Resposta: As professoras afirmam que a finalidade da brinquedoteca é aplicar “atividades lúdicas direcionadas pelo professor”.

As respostas das entrevistadas estão coerentes com uma parte dos postulados de Cunha (2001), em brinquedoteca é um espaço especializado, com recursos e materiais que podem contribuir para o desenvolvimento das crianças de forma lúdica e significativa. Nesse universo, o brincar livre e o brincar educativo estão interligados. Portanto, a brinquedoteca não é apenas direcionada as atividades lúdicas. A finalidade da brinquedoteca vai além da aplicação de atividades lúdicas direcionadas pelo professor. A brinquedoteca também deve ser um espaço de aprendizagem autônoma, onde as crianças possam explorar os brinquedos e os materiais de forma livre e criativa.

As atividades lúdicas direcionadas pelo professor podem ser uma forma de promover a aprendizagem das crianças, mas é importante que elas sejam planejadas de forma a estimular a autonomia e a criatividade das crianças.

Pergunta 3: É possível trabalhar, pedagogicamente, o brincar e o aprender sem o ambiente da brinquedoteca?

Resposta: As professoras participantes da pesquisa acreditam que é possível trabalhar, pedagogicamente, o brincar e o aprender sem o ambiente da brinquedoteca. Para isso, elas

utilizam espaços alternativos, como o pátio da escola. O brincar é uma atividade essencial para o desenvolvimento das crianças, e pode ser realizado em diferentes espaços, incluindo o pátio da escola.

Como se pode observar, na pergunta anterior as professoras responderam que a brinquedoteca se destina apenas ao desenvolvimento de atividades lúdicas, porém quanto trata-se da relação do brincar e aprender elas afirmam haver essa possibilidade pedagógica.

A adaptação de circuitos no pátio da escola, segundo as próprias professoras fazem, é uma forma de estimular o brincar e a aprendizagem das crianças. Os circuitos podem ser utilizados para promover a coordenação motora, o equilíbrio, a força, a cooperação e a resolução de conflitos. O uso de espaços alternativos é comum nas escolas que não possuem brinquedoteca. No entanto, é importante que os professores sejam capacitados para utilizar esses espaços de forma eficaz.

Pergunta 4: Em que medida a brinquedoteca integra o brincar e o aprender, de modo a contribuir para o desenvolvimento integral da criança?

Resposta: As professoras participantes da pesquisa acreditam que a brinquedoteca pode contribuir para o desenvolvimento integral das crianças, nas dimensões cognitiva, socioemocional e motora. Para isso, os brinquedos e as atividades devem estar alinhados aos objetivos da aula e aos direitos de aprendizagem.

A brinquedoteca pode ser um espaço de aprendizagem significativo para as crianças, pois oferece oportunidades para o desenvolvimento de diferentes habilidades e competências. Por exemplo, os brinquedos podem contribuir para o desenvolvimento cognitivo das crianças, estimulando a imaginação, a criatividade e a resolução de problemas. Os brinquedos também podem contribuir para o desenvolvimento socioemocional das crianças, promovendo a interação social, a cooperação e a resolução de conflitos. Por fim, os brinquedos podem contribuir para o desenvolvimento motor das crianças, promovendo a coordenação motora, o equilíbrio e a força.

Pergunta 5: Quais as atividades executadas a partir do uso da brinquedoteca?

Resposta: As atividades executadas a partir do uso da brinquedoteca não foram informadas pelas professoras participantes da pesquisa. Isso se dá pela escola não apresentar um espaço para a brinquedoteca. O curioso que, muito embora existam as brinquedotecas ambulantes, a cultura do espaço da brinquedoteca física ainda é predominante. De todo modo, se as interações e brincadeiras são os eixos pedagógicos da Educação Infantil, por que as creches e pré-escolas não prioriza um espaço para o desenvolvimento dessas atividades? Conforme já dito, Rousseau

(2004) já preconizava a necessidade da criação de um ambiente para os jogos e brincadeiras, pois é nele que o lúdico e o educativo integram-se e, assim, a aprendizagem é efetivada.

Pergunta 6: Quais as orientações seguidas para selecionar e organizar os brinquedos?

Resposta: As orientações seguidas pelas professoras para selecionar e organizar os brinquedos são o plano de aula e a sequência didática.

Isso indica que as professoras participantes da pesquisa têm consciência da importância de escolher brinquedos adequados para o desenvolvimento das crianças. Convém ressaltar que a seleção e organização dos brinquedos devem ser realizadas de forma cuidadosa, a fim de garantir que os brinquedos sejam seguros e apropriados para a faixa etária das crianças. Além disso, os brinquedos devem ser selecionados de acordo com os objetivos da aula e os direitos de aprendizagem.

Pergunta 7: A brinquedoteca atende aos interesses e necessidades das crianças de diferentes segmentos étnicos, sociais e culturais?

Resposta: As professoras participantes não responderam a essa questão, pois, como informado anteriormente, a escola não possui uma brinquedoteca.

Vale ressaltar que a brinquedoteca deve ser um espaço plural, que acolha crianças de diferentes origens e culturas. Para isso, é importante que os brinquedos sejam selecionados de forma a representar a diversidade cultural brasileira. Além disso, é importante que as atividades realizadas na brinquedoteca sejam inclusivas, a fim de garantir que todas as crianças possam participar.

Pergunta 8: Como é possível trabalhar um conjunto de brincadeiras que seja, ao mesmo tempo, adequado individualmente e, também, a todo agrupamento de criança?

Respostas: As professoras acreditam que é possível trabalhar um conjunto de brincadeiras que seja, ao mesmo tempo, adequado individualmente e, também, a todo agrupamento de criança. Para isso, eles utilizam o plano de aula como ferramenta de planejamento.

O plano de aula é uma ferramenta importante para o planejamento das atividades na brinquedoteca. Nesse sentido, é substancial considerar os interesses e necessidades individuais das crianças, bem como as necessidades do grupo como um todo.

Pergunta 9: A proposta curricular da escola integra o brincar e o aprender?

Resposta: As professoras participantes apresentaram uma resposta afirmativa quanto a proposta curricular da escola integrar o brincar e o aprender. A BNCC, a base curricular nacional da educação infantil, afirma que o brincar é uma forma de linguagem e comunicação, de construção do conhecimento e de relação com o mundo.

A proposta curricular da escola deve estar alinhada à BNCC, e prever atividades que integrem o brincar e o aprender. As atividades devem ser planejadas de forma a estimular a autonomia e a criatividade das crianças, e o desenvolvimento integral das crianças, nas dimensões cognitiva, socioemocional e motora. No entanto, a ausência de recursos e disponibilidade de espaço dificultam o processo efetivo das interações e brincadeiras. Além disso, durante a observação das práticas de jogos e brincadeiras, notou-se uma dispersão das professoras, ou seja, não havia intervenção pedagógica frente a evolução e as dificuldades das crianças nas regras e desafios dos jogos. Porém o foco nos conteúdos era prevalente.

Conforme Moyles (2007) o professor ao fazer a mediação frente os jogos e brincadeiras leva em conta os conhecimentos prévios da criança e torna-se um organizador efetivo da situação de aprendizagem, na qual ele reconhece, afirma e apóia as oportunidades para a criança aprender à sua própria maneira, em seu próprio nível e a partir de suas experiências passadas.

Portanto, há necessidade de investimento na biblioteca e na formação continuada de como utilizá-la. A seguir descreve-se a análise das atividades que foram desenvolvidas, cuja experiência nos leva a crê que é possível a criança brincar e aprender.

6 ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

As atividades descritas a seguir foram desenvolvidas na Escola Municipal São Sebastião, com apoio da brinquedoteca móvel. A ideia foi evidenciar que é possível levar para sala de aula jogos e brincadeiras que promovam aprendizagens significativas. Conforme Kishimoto (2012) há muitas possibilidades de atividades de jogos e brincadeiras (tradicional, construção e faz de conta). Todas elas as crianças interagem. Desse modo, selecionou-se os jogos que as crianças já têm experiências. A seguir relata-se as análises das atividades trabalhadas.

Análise da Atividade: Amarelinha com Números - 30/03/2023

Figura 1 — Amarelinha com Números.



Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

A atividade "Amarelinha com Números", realizada em 30/03/2023, teve como objetivo principal desenvolver a percepção visual, noções espaciais, movimentos corporais e conhecimento dos números. Trata-se de uma atividade tradicional que proporciona insights valiosos sobre como a metodologia empregada na brinquedoteca e impacta o aprendizado das crianças.

Observou-se que a atividade proporcionou um estímulo significativo à percepção visual das crianças, uma vez que elas foram desafiadas a identificar e interagir com os números dispostos na amarelinha. A disposição espacial dos números no chão favoreceu o desenvolvimento das noções espaciais, enquanto o ato de pular entre os espaços exigiu coordenação motora e equilíbrio.

A roda de conversa inicial e a introdução da amarelinha por meio de músicas infantis demonstraram ser estratégias eficazes para envolver as crianças na atividade. A combinação de elementos lúdicos e educativos facilitou a participação ativa, promovendo não apenas o conhecimento dos números, mas também o desenvolvimento dos movimentos corporais.

A proposta de desenhar e montar uma amarelinha com EVA ofereceu uma oportunidade adicional para desenvolver habilidades como atenção, criatividade, socialização e interação com os colegas. Esse aspecto da atividade não apenas reforçou os conceitos aprendidos na amarelinha, mas também promoveu o trabalho em equipe e a expressão criativa.

Recomenda-se a continuidade de estratégias semelhantes, considerando adaptações para atender às diversas necessidades das crianças. Além disso, explorar a possibilidade de integrar conceitos matemáticos mais avançados à amarelinha pode potencializar ainda mais o impacto pedagógico dessa atividade.

Análise da Atividade: Cientista – Laboratório das Cores - 19/04/2023

Figura 2 — Cientista – Laboratório das Cores



Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

A atividade "Cientista – Laboratório das Cores", realizada em 19/04/2023, teve como propósito principal desenvolver a coordenação motora fina, concentração, imaginação e a linguagem visual, ao mesmo tempo em que proporcionou o conhecimento das cores primárias e secundárias.

A atividade envolvendo a criação de cores secundárias por meio da mistura de tintas proporcionou um estímulo claro à coordenação motora fina. As crianças foram desafiadas a manipular o conta-gotas e realizar as misturas, exigindo precisão nos movimentos. A

necessidade de seguir instruções e se concentrar nas etapas da atividade contribuiu para o desenvolvimento da concentração.

A abordagem lúdica de apresentar a atividade como uma experiência de laboratório de cientista despertou a curiosidade e a imaginação das crianças. A exploração visual das cores, combinada com a explicação sobre como as tintas primárias se combinam para formar as secundárias, favoreceu a compreensão conceitual enquanto estimulava a linguagem visual.

A introdução da caixa musical como um elemento de estímulo durante a atividade demonstrou ser uma estratégia eficaz. O uso da música durante a retirada das fichas e a orientação das crianças durante a atividade proporcionou uma experiência mais envolvente e dinâmica, integrando diferentes estímulos sensoriais ao processo de aprendizado.

A atividade, ao proporcionar uma experiência prática e visual do conceito de cores, contribuiu diretamente para o desenvolvimento intelectual das crianças, fortalecendo sua compreensão do mundo ao seu redor.

Sugere-se continuar a explorar atividades similares, ajustando conforme necessário para atender às diferentes habilidades e necessidades das crianças. Além disso, considerar a integração de atividades complementares que reforcem os conceitos aprendidos durante o laboratório das cores pode enriquecer ainda mais a experiência educacional na brinquedoteca.

Análise da Atividade: Quebra-cabeça - 29/03/2023

Figura 3 — Quebra-cabeça.



Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

A atividade de quebra-cabeça, realizada em 29/03/2023, teve como objetivo estimular a atenção, concentração, percepção visual, noção espacial e socialização. A análise

dessa atividade oferece insights valiosos sobre como a brinquedoteca pode contribuir para o desenvolvimento cognitivo e social das crianças.

A atividade de quebra-cabeça demonstrou ser eficaz na estimulação da atenção e concentração das crianças. Ao selecionar grupos para a montagem do quebra-cabeça, a dinâmica favoreceu a colaboração e a participação ativa de todos. A necessidade de se concentrar na forma e nas características das peças contribuiu para o desenvolvimento da atenção visual.

A seleção de dois grupos de crianças para montar o quebra-cabeça incentivou o desenvolvimento da memória visual. Os alunos foram desafiados a lembrar o formato das peças e a colaborar eficientemente para completar a imagem. Essa abordagem promoveu a retenção de informações visuais e o exercício da memória.

A atividade favoreceu a socialização, pois as crianças foram incentivadas a trabalhar em equipe para alcançar um objetivo comum. A comunicação entre os membros do grupo, a troca de ideias e o compartilhamento de estratégias promoveram a interação social positiva, contribuindo para o desenvolvimento das habilidades sociais.

A atividade de quebra-cabeça permitiu a adaptação para diferentes níveis de habilidade. Os alunos foram incentivados a colaborar e ajudar uns aos outros, criando um ambiente inclusivo. A diversidade de habilidades dentro dos grupos proporcionou oportunidades para que cada criança contribuísse de maneira única.

A análise revela que a atividade foi interessante para as crianças, proporcionando aprendizado de forma dinâmica e divertida. A combinação de desafios cognitivos com interação social resultou em uma experiência educacional enriquecedora.

A atividade de quebra-cabeça demonstrou ser bem-sucedida em atingir seus objetivos de estimular a atenção, concentração e socialização. Recomenda-se a continuidade desse tipo de atividade, com a possibilidade de introdução de quebra-cabeças mais complexos à medida que as crianças avançam em suas habilidades cognitivas. Além disso, sugere-se a exploração de outras atividades que incorporem princípios semelhantes de colaboração e resolução de problemas.

Análise da Atividade: Pescaria com Números - 23/03/2023

Figura 4 — Pescaria com Números.



Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

A atividade de "Pescaria com Números", realizada em 23/03/2023, teve como objetivo explorar a motricidade fina, reconhecimento dos números e identificação das cores, além de promover a concentração, atenção e socialização. A análise desta atividade destaca aspectos importantes relacionados ao desenvolvimento motor e cognitivo das crianças, bem como a interação social durante a brincadeira.

A atividade proporcionou uma oportunidade para as crianças explorarem a motricidade fina, especialmente durante a pescaria, onde precisavam manusear a vara e pescar os números. A identificação das cores, relacionadas aos números pescados, também contribuiu para o desenvolvimento cognitivo, agregando uma dimensão sensorial à experiência.

Ao identificar os números durante a pescaria, as crianças foram desafiadas a aplicar o reconhecimento numérico de forma prática. Isso estimulou a coordenação visual, uma vez que precisavam focar na variação de números e cores presentes nos peixinhos.

A explicação prévia das regras durante a roda de conversa e a dinâmica da atividade promoveram o trabalho em equipe. As crianças compartilharam a experiência da pescaria, apresentando os peixes para os colegas e identificando os números e cores. Esse aspecto social da atividade é fundamental para o desenvolvimento das habilidades de interação.

A necessidade de concentrar-se na pesca dos números e na identificação das cores contribuiu para o desenvolvimento da atenção das crianças. A atividade proporcionou um ambiente propício para a prática da concentração em uma tarefa específica, promovendo assim a atenção focada.

A proposta de uma atividade complementar, na qual as crianças pintaram, recortaram e colaram os peixinhos em um aquário, agregou elementos expressivos e criativos

à experiência. Essa atividade complementar não apenas consolidou o aprendizado numérico, mas também desenvolveu habilidades artísticas e de coordenação motora fina.

A análise da "Pescaria com Números" indica que a atividade foi eficaz em alcançar seus objetivos de desenvolver a motricidade fina, reconhecimento dos números e cores, além de promover a socialização e concentração. Recomenda-se a continuidade de atividades semelhantes, bem como a exploração de novas variações que possam desafiar as crianças de maneira progressiva. A interação social durante as atividades deve continuar sendo uma prioridade para promover um ambiente colaborativo e enriquecedor.

Análise da Atividade: Contação de História com Palitoches - 26/04/2023

Figura 5 — Contação de história com palitoche.



Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

A atividade de "Contação de História com Palitoches", realizada em 26/04/2023, teve como objetivo promover a interação entre as crianças, despertar suas curiosidades imaginárias, ampliar a atenção visual e concentração, além de desenvolver a capacidade de ouvir e falar. A análise desta atividade destaca o impacto na imaginação, interação e habilidades de linguagem das crianças.

A escolha da história dos Três Porquinhos, apresentada por meio de palitoches, mostrou-se eficaz em despertar a imaginação das crianças. A narrativa visual, combinada com a participação ativa das crianças, contribuiu para um ambiente lúdico que incentivou a criatividade e a curiosidade sobre a história.

A utilização dos palitoches envolveu as crianças de forma ativa na contação da história. Elas não apenas ouviram a narrativa, mas também interagiram com os personagens,

respondendo a perguntas e expressando suas ideias. Esse aspecto promoveu a participação ativa, desenvolvendo suas habilidades de comunicação e expressão.

A apresentação visual da história, aliada à utilização dos palitoches, demandou a atenção visual das crianças. O fato de acompanharem os movimentos dos personagens contribuiu para o desenvolvimento da concentração, pois precisavam manter o foco na narrativa.

A atividade incluiu um momento em que as crianças recontaram a história e deram sugestões sobre as casas dos três porquinhos. Esse exercício estimulou a imaginação e a criatividade, permitindo que as crianças expressassem suas ideias de maneira única.

A abordagem de "faz de conta" durante a contação da história e a posterior recontagem proporcionou uma experiência significativa de aprendizado. As crianças não apenas absorveram os eventos da história, mas também foram incentivadas a criar soluções e ideias próprias, desenvolvendo assim suas habilidades cognitivas e imaginativas.

A análise da "Contação de História com Palitoches" sugere que a atividade atingiu seus objetivos ao estimular a interação, imaginação e habilidades de linguagem das crianças. Recomenda-se a continuidade de atividades que envolvam o uso de palitoches e histórias, explorando diferentes narrativas para manter o interesse e proporcionar variedade nas experiências. Além disso, a inclusão de momentos de recontagem e sugestões criativas após a contação pode ser estendida a outras atividades para promover o pensamento crítico e expressivo das crianças.

Análise da Atividade: Boliche das Vogais - 27/03/2023

Figura 6 — Boliche das vogais.



Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

A atividade "Boliche das Vogais", realizada em 27/03/2023, teve como objetivo desenvolver a autoconfiança, concentração, raciocínio lógico e senso cooperativo dos alunos. A análise desta atividade destaca a integração de elementos educativos e lúdicos, promovendo o aprendizado de forma envolvente.

A proposta de sorteio de fichas da caixa musical e a apresentação do jogo de boliche introduziram elementos de surpresa e desafio, contribuindo para estimular a autoconfiança das crianças. A necessidade de concentrar-se nas regras do jogo e nas ações individuais durante a brincadeira favoreceu também o desenvolvimento da concentração.

A atividade proporcionou um contexto lúdico para o desenvolvimento do raciocínio lógico, especialmente durante o sorteio das fichas e a identificação das vogais associadas aos pinos do boliche. As crianças foram desafiadas a reconhecer as vogais de maneira dinâmica, agregando um componente educativo à brincadeira.

A dinâmica do jogo, que consistia em derrubar os pinos e, caso alguns permanecessem em pé, a criança deveria dizer as letras correspondentes, promoveu o senso cooperativo. As crianças foram incentivadas a ajudar umas às outras, compartilhando o conhecimento das vogais, criando um ambiente colaborativo.

A proposta de permitir que as crianças confeccionassem seus próprios pinos com garrafas PET e EVA expandiu a atividade para além do jogo em si. Essa parte prática da atividade não apenas reforçou o reconhecimento das vogais, mas também desenvolveu habilidades motoras finas e criativas.

O sorteio de fichas da caixa musical proporcionou uma experiência adicional, integrando a música à atividade. Esse elemento não apenas adicionou diversidade sensorial, mas também incentivou a expressão das crianças em relação à música, contribuindo para o desenvolvimento musical e emocional.

A análise da atividade "Boliche das Vogais" sugere que a abordagem lúdica associada à aprendizagem foi eficaz em alcançar os objetivos propostos. Recomenda-se a continuidade de atividades similares, incorporando possíveis variações que explorem diferentes conceitos educativos. Além disso, a integração de música pode ser explorada em outras atividades para promover uma experiência mais rica e envolvente para as crianças.

Análise da Atividade: Dominó - 13/04/2023

Figura 7 — Dominó.



Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

A atividade de "Dominó", realizada em 13/04/2023, teve como objetivo desenvolver o raciocínio lógico, criação de estratégias e promover o respeito aos limites em grupo. A análise desta atividade destaca a aplicação de conceitos lógicos de maneira lúdica, além do fomento ao trabalho em equipe.

A introdução de dois tipos de dominós, tradicionais e de figuras, proporcionou uma oportunidade para o desenvolvimento do raciocínio lógico. As crianças foram desafiadas a relacionar os números e imagens, estimulando a associação de conceitos e a criação de estratégias para vencer o jogo.

A dinâmica de competições em duplas incentivou as crianças a criar estratégias para vencer o jogo. A escolha de jogar em duplas também favoreceu a discussão de táticas e o desenvolvimento de habilidades sociais na tomada de decisões estratégicas.

A realização da atividade em duplas reforçou o respeito aos limites em grupo. As crianças foram desafiadas a aguardar sua vez, respeitar as regras do jogo e colaborar com seus colegas. Essa dinâmica contribuiu para o desenvolvimento de habilidades sociais fundamentais.

A apresentação de dois tipos de dominós, com diferentes estímulos visuais, proporcionou uma experiência sensorial variada. Isso não apenas diversificou a atividade, mas também possibilitou que as crianças escolhessem de acordo com suas preferências, tornando a aprendizagem mais personalizada.

A atividade de dominó mostrou-se adaptável para diferentes habilidades, permitindo que as crianças escolhessem entre as versões tradicionais e de figuras. Essa abordagem inclusiva contribuiu para que cada criança participasse de acordo com seu nível de conforto e habilidade.

A análise da atividade de "Dominó" indica que a abordagem de desenvolvimento do raciocínio lógico por meio de jogos foi eficaz. Recomenda-se a continuidade de atividades similares, com possíveis variações e inclusão de diferentes estímulos sensoriais. Além disso, a exploração de jogos que incorporem mais conceitos educativos pode enriquecer ainda mais a experiência lúdica e educacional na brinquedoteca.

Análise da Atividade: Ouriço - 25/04/2023

Figura 8 — Ouriço.



Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

A atividade "Ouriço", realizada em 25/04/2023, teve como objetivo desenvolver a coordenação motora fina, reconhecer os números e estimular a atenção e concentração. A análise desta atividade destaca elementos que contribuíram para o desenvolvimento dessas habilidades, além de promover a interação social e o aprendizado lúdico.

A atividade "Ouriço" proporcionou uma oportunidade prática para desenvolver a coordenação motora fina. A manipulação das fichas e a inserção nos orifícios do ouriço exigiram movimentos precisos das crianças, contribuindo para aprimorar habilidades motoras delicadas.

A dinâmica de sinalizar os numerais e suas cores correspondentes à quantidade de pontinhos de cada orifício estimulou o reconhecimento dos números e das cores. As crianças foram desafiadas a associar informações visuais e numéricas durante a atividade, promovendo uma aprendizagem integrada.

O processo de sinalizar os numerais e cores, bem como a inserção das fichas no ouriço, demandou atenção e concentração das crianças. Essa parte prática da atividade envolveu

a execução de tarefas específicas, contribuindo para o desenvolvimento dessas habilidades cognitivas.

A realização da atividade em grupo favoreceu a socialização e o trabalho em equipe. As crianças interagiram durante a roda de conversa e compartilharam suas experiências ao participar da atividade, promovendo um ambiente colaborativo e enriquecedor.

A proposta de pintura dos ouriços e a escolha de cores durante a atividade complementar adicionaram um elemento expressivo à experiência. Essa parte criativa não apenas reforçou a aprendizagem de cores, mas também estimulou a expressão artística e a autonomia das crianças.

A roda de conversa e o sorteio das fichas musicais integraram elementos musicais à atividade, proporcionando uma experiência sensorial mais completa. Essa abordagem diversificada contribuiu para uma atmosfera dinâmica e envolvente.

A análise da atividade "Ouriço" destaca seu sucesso em desenvolver habilidades motoras finas, reconhecimento de números, atenção e concentração. Recomenda-se continuar explorando atividades que integrem aprendizado prático, socialização e elementos expressivos, proporcionando uma abordagem educacional e lúdica na brinquedoteca. Variações que explorem diferentes temas ou conceitos podem ser consideradas para manter o interesse e a motivação das crianças.

Análise da Atividade: Masterchef - 20/04/2023

Figura 9 — Masterchef.



Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

A atividade "Masterchef", realizada em 20/04/2023, teve como objetivo estimular a coordenação motora, o sentido de lateralidade e espaço, além de promover a criatividade. A

análise desta atividade destaca elementos que contribuíram para o desenvolvimento dessas habilidades motoras e cognitivas, criando uma experiência lúdica e educacional.

A atividade "Masterchef" proporcionou uma experiência prática e sensorial, estimulando a coordenação motora das crianças. O manuseio da massa de modelar, utensílios e brinquedos envolveu movimentos precisos, contribuindo para o desenvolvimento motor fino.

A manipulação da massa de modelar durante a criação de comidinhas permitiu que as crianças explorassem o sentido de lateralidade e noção espacial. Ao moldar formas e objetos, elas desenvolveram uma compreensão mais aprofundada de como os objetos ocupam o espaço ao seu redor.

A proposta de criar comidinhas usando a massa de modelar incentivou a criatividade das crianças. Elas foram encorajadas a expressar-se artisticamente, experimentando com formas, cores e texturas, promovendo assim uma abordagem lúdica e criativa.

A dinâmica da atividade, na qual as crianças criaram suas "comidinhas", promoveu a interação e a socialização entre os participantes. O compartilhamento de ideias, a observação do trabalho uns dos outros e a discussão sobre as criações incentivaram um ambiente colaborativo.

Ao criar suas "comidinhas" com massa de modelar, as crianças foram desafiadas a usar a imaginação e explorar diferentes possibilidades. Essa atividade fez de conta permitiu que expressassem suas ideias de forma única, incentivando o desenvolvimento da imaginação.

A atividade "Masterchef" foi adaptável para diferentes habilidades, pois cada criança teve a oportunidade de criar de acordo com suas capacidades individuais. A diversidade de criações reflete a inclusão de diferentes estilos e níveis de habilidade.

A análise da atividade "Masterchef" destaca seu sucesso em estimular a coordenação motora, noção espacial, criatividade e interação social. Recomenda-se continuar explorando atividades que incorporem elementos práticos e sensoriais, mantendo uma abordagem lúdica e educacional na brinquedoteca. Variações temáticas e materiais diversos podem ser introduzidos para enriquecer ainda mais a experiência das crianças.

Análise da Atividade: Circuito - 27/04/2023

Figura 10 — Circuito.



Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

A atividade de "Circuito", realizada em 27/04/2023, teve como objetivo desenvolver habilidades físicas, coordenação motora, senso espacial, raciocínio lógico e equilíbrio. A análise desta atividade destaca a integração de diferentes elementos para promover um ambiente dinâmico e estimulante.

A proposta de um circuito envolvendo diversas atividades físicas contribuiu para o desenvolvimento das habilidades motoras das crianças. As diferentes estações do circuito proporcionaram oportunidades para movimentos variados, estimulando tanto a coordenação motora grossa quanto a fina.

A variedade de atividades no circuito, como a amarelinha das cores, túnel das vogais, barraca das bolinhas e outras, desafiou o senso espacial e estimulou o raciocínio lógico das crianças. Elas precisaram adaptar-se a diferentes contextos e resolver desafios específicos em cada estação.

A divisão em grupos e a realização de atividades cooperativas, como a barraca das bolinhas, promoveram o trabalho em equipe. As crianças foram incentivadas a colaborar, compartilhar recursos e apoiar uns aos outros durante o circuito, reforçando habilidades sociais fundamentais.

Atividades como a amarelinha das cores, quebra-cabeça, e outras, contribuíram para o desenvolvimento do equilíbrio e das habilidades motoras físicas. Esses desafios físicos são cruciais para o fortalecimento do corpo e para a melhoria do equilíbrio das crianças.

A utilização de materiais educativos, como o túnel das vogais e o quebra-cabeça, enriqueceu a experiência ao incorporar elementos educacionais ao contexto físico. Isso permitiu que as crianças associassem o aprendizado formal a atividades físicas, criando uma abordagem mais holística.

A diversidade de estações e atividades no circuito contribuiu para o engajamento contínuo das crianças. A mudança de tarefas e a exploração de diferentes habilidades em cada estação mantiveram o interesse e proporcionaram uma experiência rica e dinâmica.

A análise da atividade "Circuito" sugere que a abordagem integrada de desenvolvimento físico e cognitivo foi eficaz. Recomenda-se a continuidade de atividades semelhantes, mantendo uma variedade de desafios para promover o desenvolvimento holístico das crianças. A exploração de novas estações e a introdução de elementos educativos adicionais podem enriquecer ainda mais essa experiência.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A implementação de brinquedotecas na educação infantil desempenha um papel fundamental no desenvolvimento integral das crianças, proporcionando um ambiente rico em estímulos educativos e lúdicos. O brincar é uma atividade intrinsecamente ligada ao processo de aprendizagem das crianças, sendo uma forma natural e eficaz de explorar o mundo ao seu redor.

Considerando-se essa perspectiva, o presente trabalho teve por objetivo investigar os benefícios da brinquedoteca no ambiente escolar, visando apresentar atividades de jogos e brincadeiras que favoreçam o desenvolvimento pleno da criança.

À luz dos estudos teóricos identificou-se que a brinquedoteca se torna, imprescindível no espaço escolar. Por um lado, ela oferece um espaço equipado e especialmente dedicado ao brincar e ao aprender. Por outro lado, as atividades elaboradas e planejadas dentro desse contexto não apenas entretêm, mas também ensinam, estimulam a criatividade e promovem a interação entre os pequenos. Na verdade, os jogos e as brincadeiras são vistos como potencial educativo desde a Grécia Antiga nos preceitos filosóficos platônicos, passando pelos modernos como Rousseau e, por conseguinte, dos precursores da educação para infância como Pestalozzi, Froebel, Montessori, dentre outros. A partir de então, os espaços de jogos e brincadeiras passam a constituírem os eixos pedagógicos na Educação Infantil, sendo a brinquedoteca imprescindível para o trabalho educativo da criança.

Na pesquisa de campo observou-se que, apesar das interações e brincadeiras serem os eixos pedagógicos da Educação Infantil, muitas creches e pré-escola não possui uma brinquedoteca. Essa realidade faz com que as práticas de ensino tradicionais sejam prevalentes, tirando o espírito do que Froebel (1912, apud Helmut, 2010) já alertava que na infância a aprendizagem através do lúdico é prazerosa. Na entrevista com as professoras foi possível observar que, apesar de reconhecerem a importância do brincar e aprender, há ainda uma visão de que a brinquedoteca ainda é um espaço de atividades apenas lúdicas. Denota-se, portanto, quão necessário um trabalho de formação inicial e continuada do professor atuante na Educação Infantil.

Dado aos congruentes entre o brincar e aprender, propôs atividades as quais podem ser desenvolvidas no âmbito escolar através de brinquedoteca móvel. Ao longo da análise das atividades realizadas foi possível observar como cada uma delas contribui para aspectos específicos do desenvolvimento infantil. Desde o estímulo à coordenação motora até a promoção da socialização, todas as atividades desenharam um panorama educacional

diversificado e envolvente. Isso ocorre porque na própria ação do jogar e do brincar há o educativo no qual o professor atua como mediador de conhecimentos enquanto interagem com a criança durante as atividades propostas. Com efeito, a brinquedoteca, como espaço dedicado ao brincar estruturado, oferece um contexto em que o desenvolvimento acontece de maneira natural, impulsionando a curiosidade, a experimentação e a autonomia das crianças.

Em suma, promover a presença de brinquedotecas na educação infantil é investir no desenvolvimento integral das crianças, proporcionando um espaço onde o brincar é mais do que uma atividade recreativa - é uma ferramenta essencial para a construção de uma base sólida para o futuro aprendizado e crescimento.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, T. P. P. et al. A BRINQUEDOTECA E A FORMAÇÃO DO PEDAGOGO: BREVES APONTAMENTOS. **Interfaces Científicas - Educação**, v. 9, n. 1, p. 15, 8 maio 2020. Disponível em: <<https://periodicos.set.edu.br/educacao/article/view/8734/3980>>. Acesso em: 28 out. 2023.
- ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: vozes 1998.
- BERNARDINO, L. F.; KAMERS, M. A creche e o brincar: Alternativas para a educação no primeiro ano de vida. **Estilos da Clínica**, [S. l.], v. 8, n. 15, p. 48-57, 2003. DOI: 10.11606/issn.1981-1624.v8i15p48-57. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/estic/article/view/117919>. Acesso em: 28 out. 2023.
- BOIKO, V. A. T.; ZAMBERLAN, M. A. T. A perspectiva sócio-construtivista na psicologia e na educação: o brincar na pré-escola. **Psicologia em Estudo**, v. 6, p. 51–58, 1 jun. 2001. Disponível em: < <https://www.scielo.br/j/pe/a/f3FJJkXGVQL5JnsL7J5JP3C/#>>. Acesso em: 28 out. 2023.
- BOLZAN, R. S.; CHAGAS, C. M.; DOTTO, F. R. A importância do brincar no processo da aprendizagem / The importance of playing in the learning process. **Brazilian Journal of Development**, v. 6, n. 1, p. 4029–4038, 27 jan. 2020. Disponível em: <<https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/6382/5643>>. Acesso em: 28 out. 2023.
- BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. De 5 de outubro de 1988.
- _____. **Ministério da Educação**. Estatuto da Criança e do Adolescente. Lei no 8069, de 13 de Julho de 1990.
- _____. **Ministério da Educação**. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei no 9394, de 20 de Dezembro de 1996.
- _____. **Plano Nacional de Educação**. Lei 8.053, de 22 de outubro de 2012.
- CAMARGO, Janira Siqueira; DA COSTA, Leila Pessoa. POSSIBILIDADES E LIMITES DA BRINQUEDOTECA HOSPITALAR. **Extensão em Foco**, [S.I.], n. 5, jun. 2010. ISSN 2358-7180. Disponível em: <<https://revistas.ufpr.br/extensao/article/view/24958/16733>>. Acesso em: 28 out. 2023. doi:<http://dx.doi.org/10.5380/ef.v0i5.24958>.
- CARDOSO, L. C.; FRAGELLI, P. M. **Teorias e práticas na Educação Infantil**: A construção do fazer docente. UAB-UFSCar, - São Carlos, SP, Brasil, 2012. Disponível em: <http://sistemas7.sead.ufscar.br:8080/jspui/bitstream/123456789/2655/1/Pe_LucianaPatricia_TeoriasPraticasEdInfanti.pdf>. Acesso em: 28 out. 2023.
- CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987. A Educação Matemática em Revista, nº 3, 1994.

CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida, LUCENA, Regina Ferreira de. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. 2ª ed. Campinas Papirus, 2005.

COSTA, M. L. P. (2013). **AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DE PROFESSORES DE EDUCAÇÃO INFANTIL DO MUNICÍPIO DE SANTA INÊS**. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Maranhão, São Luís, MA, Brasil. Disponível em: <<https://tedebc.ufma.br/jspui/bitstream/tede/248/1/Dissertacao%20Maria%20Lourdene.pdf>>. Acesso em: 28 out. 2023.

CUNHA, Nylse Helena da Silva. **Brinquedoteca um mergulho no brincar**. 4.ed. São Paulo: ed. Aquariana, 2007.

DYTZ, J. L. G.; CRISTO, R. DE C. A Ludoteca como espaço para uma nova abordagem de educação em saúde. **Revista Brasileira de Enfermagem**, v. 48, n. 2, p. 134–139, jun. 1995. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/reben/a/pCxzLQ5Mxwbs9qCcVcGfR3C/?lang=pt>>. Acesso em: 28 out. 2023.

Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010.

HELMUT Heiland. Friedrich Fröbel. Tradução: Ivanise Monfredini. – Recife:

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e educação**. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LIMA, Luciana R. Fernandes, Delmônico, Roseane Luccas. **Estudo Sobre a Importância da Brinquedoteca no Ambiente Escolar Como Espaço Mediado de Aprendizagens, Sobre o Ponto de Vista dos Professores da Rede Municipal de Ensino do Cornélio Procópio**. Disponível em: <<https://www.pedagogia.com.br/artigos/importanciadabrinquedoteca1/index.php>>. Acessado: 01 out. 2019.

LORENZATO, Sergio. **Educação infantil e percepção matemática**. Campinas: Autores Associados, 2011.

Martha Aparecida Santana Marcondes. – Recife: Fundação Joaquim Nabuco. Editora Massangana, 2010.

MARTINS, C.; NEVES, I. Aprender a brincar ao ar livre num jardim de infância em Portugal: um Estudo de Caso. **Revista Liberato**, [S. l.], v. 21, n. 36, p. 121–130, 2020. Disponível em: <https://revista.liberato.com.br/index.php/revista/article/view/662>. Acesso em: 28 out. 2023.

OLIVEIRA, Z. de M. R de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2002.

RÖHRS, Hermann. **Maria Montessori** tradução: Danilo Di Manno de Almeida, Maria Leila Alves. – Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010.

SENA, F. S. DE et al. A aquisição da linguagem através da brincadeira: uma reflexão sobre os campos de experiências da BNCC. **Brazilian Journal of Development**, v. 6, n. 6, p. 41703–41715, 2020. Disponível em:

<<https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/12372/10368>>. Acesso em: 28 out. 2023.

SITTA, K. F.; MELLO, M. A. Possibilidades de mediação dos espaços nas brincadeiras e aprendizagens das crianças na Educação Infantil. **Educação: Teoria e Prática**, [S. I.], v. 23, n. 43, p. 108–127, 2013. DOI: 10.18675/1981-8106.vol23.n43.p108-127. Disponível em: <https://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/educacao/article/view/6312>. Acesso em: 30 out. 2023.

SOËTARD, Michel. **Johann Pestalozzi**; tradução: Martha Aparecida Santana Marcondes, Pedro Marcondes, Ciriello Mazzetto; organização: João Luis Gasparin,

APENDICES

APENDICE A — QUESTIONÁRIO APLICADO



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO – UEMA CAMPUS SANTA INÊS CURSO DE PEDAGOGIA

Prezado(a) professor(a), gostaríamos de contar com sua colaboração no sentido de responder as questões abaixo relacionadas, com vistas a consubstanciar teoricamente nossa pesquisa. Nosso muito obrigado!

Qual sua formação?

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Magistério – Ensino Profissionalizante | <input type="checkbox"/> Especialização |
| <input type="checkbox"/> Superior completo | <input type="checkbox"/> Mestrado |
| <input type="checkbox"/> Superior incompleto | <input type="checkbox"/> Doutorado |
| <input type="checkbox"/> Outros _____ | |

- 1) A escola possui brinquedoteca?
- 2) Qual a finalidade da brinquedoteca?
- 3) É possível trabalhar, pedagogicamente, o brincar e o aprender sem o ambiente da brinquedoteca?
- 4) Em que medida a brinquedoteca integra o brincar e o aprender, de modo a contribuir para o desenvolvimento integral da criança?
- 5) Quais as atividades executadas a partir do uso da brinquedoteca?
- 6) Quais as orientações seguidas para selecionar e organizar os brinquedos?

- 7) A brinquedoteca atende aos interesses e necessidades das crianças de diferentes segmentos étnicos, sociais e culturais?

- 8) Como é possível trabalhar um conjunto de brincadeiras que seja, ao mesmo tempo, adequado individualmente e, também, a todo agrupamento de criança?

A proposta curricular da escola integra o brincar e o aprender?