



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”  
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS  
CAMPUS DE MARÍLIA

Érica de Cássia Gonçalves

**Brincar e desenvolver-se plenamente:** uma brinquedoteca em um espaço não formal  
de educação inspirada nos princípios construtivistas

MARÍLIA

2025

Érica de Cássia Gonçalves

**Brincar e desenvolver-se plenamente:** uma brinquedoteca em um espaço não formal de educação inspirada nos princípios construtivistas

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Paulista – UNESP – Campus de Marília, para obtenção do título de Doutora em Educação.

Linha de Pesquisa: Psicologia da Educação: Processos Educativos e Desenvolvimento Humano

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup>. Eliane Giachetto Saravali

MARÍLIA

2025

G635b      Gonçalves, Érica de Cássia  
Brincar e desenvolver-se plenamente : uma brinquedoteca em um espaço não formal de educação inspirada nos princípios construtivistas / Érica de Cássia Gonçalves. -- Marília, 2025  
293 p. : il., tabs., fotos

Tese (doutorado) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Filosofia e Ciências, Marília  
Orientadora: Eliane Giachetto Saravali

1. Jogos Infantis. 2. Educação Não-Formal. 3. Crianças Desenvolvimento. 4. Brinquedotecas. 5. Construtivismo (Educação). I. Título.

Érica de Cássia Gonçalves

**Brincar e desenvolver-se plenamente:** uma brinquedoteca em um espaço não formal de educação inspirada nos princípios construtivistas

Tese para obtenção do título de Doutora em Educação.

**Banca Examinadora Qualificação**

---

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Eliane Giachetto Saravali  
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - UNESP

---

2º Examinadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Sônia Bessa da Costa Nicacio Silva  
Universidade Estadual de Goiás - UEG

---

3º Examinadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Amanda de Mattos Pereira Mano  
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul - UFSM

---

4º Examinador: Prof. Dr. Raul Aragão Martins  
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - UNESP

---

5º Examinador: Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup> Alessandra de Moraes  
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - UNESP

---

1º Suplente: Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Francismara Neves de Oliveira  
Universidade Estadual de Londrina - UEL

---

2º Suplente: Prof. Dr. Leandro Augusto dos Reis  
Universidade Estadual de Londrina - UEL

---

3º Suplente: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Simone Aparecida Capelini  
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - UNESP

Marília, 15 de agosto de 2025.

## **DEDICATÓRIA**

A quem ousa jogar para transformar,  
subvertendo o jogo para que novos  
mundos sejam possíveis.

Solo le pido a Dios que la guerra no me sea indiferente,  
es un monstruo grande y pisa fuerte  
toda la pobre inocencia de la gente...  
- León Gieco

Que el brincar no me sea indiferente...  
- Adaptação livre da autora

## AGRADECIMENTOS

Desde 2018, quando ingressei no mestrado na UNESP, venho construindo uma trajetória acadêmica que atravessa muitos quilômetros e diferentes travessias da vida. Foram anos de desafios: a distância de mais de 500 km da universidade, a necessidade de conciliar pesquisa, trabalho e vida pessoal. Claro que, algumas vezes pensei em desistir ou me questionei sobre o que estava fazendo. Mas, como diz a canção: *“Eu não vim até aqui pra desistir agora”*. Foram milhas e milhas percorridas até poder, enfim, transformar esse sonho em realidade. E como dizia o velho e bom Raul: *“Sonho que se sonha só é só um sonho, mas sonho que se sonha junto é realidade.”* Por isso, a cada pessoa que sonhou comigo, que me apoiou e acreditou quando eu mesma duvidava, deixo minha mais sincera gratidão, expressa aqui de um modo diferente: com a dedicatória de uma canção. Uma forma de brincar com a memória afetiva, deixando que a música diga o que as palavras, por vezes, não alcançam.

À **Eliane Giachetto Saravali**, minha orientadora, que me acolheu como aluna desde o início do mestrado e com quem compartilhei uma caminhada pautada por paciência, confiança, diálogo, compreensão e respeito. Leu, revisou, orientou, discordou e contribuiu para a construção de ideias e conceitos. E, entre tantas trocas, ainda ultrapassamos juntas fronteiras geográficas, apresentando nossas pesquisas em Cáceres (Espanha) e Lisboa (Portugal). Gratidão por essa experiência! Dedico, a você, a canção ***Ao Mestre com Carinho***, em versos que dizem: *“Pra alcançar as estrelas, não vai ser fácil, mas se eu te pedir, você me ensina como descobrir, qual é o melhor caminho.”*

Aos professores **Raul Aragão, Sônia Bessa, Alessandra Morais e Amanda Mano**, meu sincero agradecimento. Mais do que compor a banca de qualificação e/ou defesa, vocês acompanharam minha trajetória, contribuindo de forma significativa para a construção desta tese. Com provocações, questionamentos, orientações e leituras cuidadosas, ajudaram a ampliar meu olhar e a transformar minhas ideias. Aos professores suplentes **Francismara Oliveira, Leandro Reis e Simone Capellini**, meu agradecimento pela disponibilidade e por integrarem a composição desta banca. Por isso, dedico a vocês a canção ***Metamorfose Ambulante***, de Raul Seixas, com o trecho que melhor traduz esse processo: *“Eu prefiro ser essa metamorfose ambulante, do que ter aquela velha opinião formada sobre tudo.”*

Sou grata também a alguns professores que me ajudaram a compreender, com maior profundidade, que brincar é sério! Dentre eles, à professora **Tizuko Morchida**

**Kishimoto** (USP), que me acolheu como aluna em sua disciplina e apresentou leituras fundamentais para (re) pensar o brincar. Ao professor **Alcides Scaglia** (UNICAMP), por permitir minha participação em suas disciplinas sobre a Teoria do Jogo e por inspirar, com filmes, músicas e literaturas diversas, a busca por uma escrita mais livre, sensível e autoral. Foi com ele que aprendi que *“é no jogo que as máscaras caem!”*. Ao professor **João Batista Freire**, por suas constantes provocações e sensibilidade de suas escritas, que me ajudaram a entender o valor da “educação de corpo inteiro” e “a graça do jogo”. E à professora **Lia Leme Zaia**, agradeço a generosidade com que se dispôs a acompanhar este trabalho: lendo, contribuindo com ideias e, especialmente, disponibilizando inúmeros jogos que enriqueceram o acervo da brinquedoteca. A cada um de vocês, meu respeito e admiração. Como tradução daquilo que mais provocaram em mim - o desejo pela liberdade de expressão e por um mundo mais justo - dedico-lhes, a canção ***Coração Civil***, de Milton Nascimento. Como diz o verso: *“Quero a utopia, quero tudo e mais. Quero a felicidade dos olhos de um pai. Quero que a justiça reine em meu país. Quero a liberdade, quero o vinho e o pão.”*

À **Secretaria Municipal de Educação de Guaxupé**, meu reconhecimento por valorizar a formação continuada dos profissionais da rede viabilizando oportunidades reais para que possamos seguir aprendendo. Em especial, agradeço à **Sandra Aparecida da Costa**, que esteve à frente da secretaria até o final de 2024 e, em diversas ocasiões, não mediu esforços para que esta pesquisa se realizasse, inclusive com a concessão de um afastamento do trabalho no último ano. A ela, dedico a canção ***Sementes do Amanhã***, de Gonzaguinha, como símbolo de esperança e persistência: *“Fé na vida, fé no homem, fé no que virá, nós podemos muito, nós podemos mais, vamos lá fazer o que será.”*

À **Siomara Maria de Oliveira Ferreira** e à **Marta Maria dos Santos Silva**, que começaram como colegas de trabalho e se tornaram mais do que isso. Agradeço a parceria constante. Siomara assumiu responsabilidades na minha ausência, compartilhou materiais, ofereceu escuta atenta e sempre demonstrou interesse genuíno pela pesquisa. Marta, por sua vez, esteve presente desde o início: quando trabalhávamos ainda na mesma escola, desistiu de cursar disciplinas como aluna ouvinte na UNICAMP, para que eu pudesse seguir com os estudos, já que não poderíamos estar afastadas ao mesmo tempo. Sua generosidade e apoio foi determinante nesta trajetória. A vocês, dedico a canção ***Amigo é Casa***, de Zélia Duncan: *“Amigo é feito casa, que se faz com os alicerces de afeto e compreensão”* - porque é assim que vocês se fizeram presentes.

À equipe do setor pedagógico da Secretaria Municipal de Educação de Guaxupé (2021-2024) - **Claudia Smargiassi, Sulima Quirino e Lidiane Rezende** – agradeço a parceria, as trocas ao longo da convivência e as contribuições generosas, como as doações de brinquedos para a brinquedoteca. Ofereço a vocês a canção ***Daqui Só Se Leva o Amor***, do Jota Quest - porque é exatamente isso que levo de tudo o que vivemos juntas nesse tempo.

Também agradeço às colegas de trabalho do Ensino Fundamental - **Adelaide, Carminha, Camila, Deise, Jaqueline, Joana, Josimara, Lilian, Luciana, Márcia, Roberta, Sirlene, Valéria, Vera e Verônica**. A compreensão, o respeito pelos meus períodos de ausência e o comprometimento de cada uma foram fundamentais para que eu pudesse seguir com a pesquisa. Agradeço ainda, à **atual equipe da Secretaria Municipal de Educação** - **Aline, Dalva, Cristina e Ana Carolina** - que apoiou a reta final desta caminhada. Escolhi **Maria, Maria**, de Milton Nascimento, porque é mesmo “*preciso ter força, ter raça e ter gana sempre*” para fazer educação com compromisso e humanidade, como vocês fazem diariamente.

Ao **Luís Alberto de Souza (Dú)**, idealizador do Projeto Águia, agradeço por acreditar na proposta da brinquedoteca desde o início e por viabilizar sua realização, mesmo diante dos muitos desafios enfrentados. Seu comprometimento com o esporte e com as ações sociais inspira. Estendo minha gratidão aos demais colaboradores do projeto: **Alexsandro, Bruna, Daniel, Evandro, Harlan, Lucas, Marcela e Natália**, por contribuíram de forma essencial para a implementação da brinquedoteca. A vocês, ofereço ***O Sal da Terra***, de Beto Guedes, porque “*vamos precisar de todo mundo, um mais um é sempre mais que dois*”.

Às **crianças** que participaram voluntariamente deste estudo. Foram seus olhares, suas brincadeiras e descobertas que deram sentido a esta pesquisa e me fizeram acreditar que tudo isso valia a pena. Às **famílias**, agradeço a confiança e generosidade, não apenas por permitirem a participação de seus filhos, mas também pelas contribuições concretas que tornaram a brinquedoteca possível. Dedico a vocês a canção ***Criança Não Trabalha***, do grupo Palavra Cantada, como afirmação do que este estudo defende: brincar é direito!

Aos **colegas** do Grupo de Estudos e Pesquisas em Aprendizagem e Desenvolvimento na Perspectiva Construtivista – **GEADEC** - agradeço pelos encontros, trocas e aprendizados que fortaleceram este percurso. Um agradecimento especial à **Lilian Pacchioni**, presente desde o mestrado, com quem compartilhei vivências, desafios

e alegrias. A vocês, dedico ***Encontros e Despedidas***, de Milton Nascimento: “*Há pessoas que chegam para ficar / outras que vão / e que deixam saudades.*”

À saudosa e eterna professora ***Orly Zucatto Mantovani de Assis***, minha eterna gratidão. Há um ano nos deixou, mas permanece viva em tudo o que ensinou e no muito que provocou em mim. Há pessoas que não partem: continuam a viver em cada um de nós que busca honrar sua palavra, respeitar sua história, dando continuidade ao seu legado. Como retrata em uma das canções do Teatro Mágico “*O Anjo Mais Velho*”: “*Tua palavra, a tua história, tua verdade fazendo escola, e a tua ausência fazendo silêncio em todo lugar.*” Orly não apenas abriu as portas da universidade ou de sua casa, mas um mundo de possibilidades. Uma de suas músicas preferidas, ***O que é, o que é***, de Gonzaguinha, continua ecoando e a pureza da resposta das crianças segue viva em cada página desta tese. Fico com a maior herança que deixaste: *ser um eterno aprendiz*, e viver com coragem e esperança, porque “*a vida é bonita, é bonita, é bonita...*”

À ***minha família***, em especial, aos meus pais, ***José Carlos*** e ***Zélia***, por todo o apoio ao longo desta caminhada. À minha mãe, por tantas vezes cuidar de tudo para que eu pudesse simplesmente me dedicar à pesquisa. Ao meu pai, por sua presença e preocupação, garantindo que eu não estivesse sozinha em muitas viagens à Marília. Aos meus irmãos, ***Leandro*** e ***Edilaine***, pelas memórias partilhadas na infância e pelo apoio de sempre. Às minhas cunhadas, ***Aline*** e ***Regiane***, e aos meus sogros, ***Benedito*** e ***Lázara***, por apoiarem meus estudos e contribuírem, ainda que indiretamente, para que este percurso fosse possível. E ao ***Matheus***, meu sobrinho e afilhado, que representa a esperança de uma infância com liberdade e cheia de descobertas. Para expressar o cuidado e apoio que sempre me sustentou, deixo os versos da canção ***Trem-Bala***, de Ana Vilela: “*Não é sobre ter todas as pessoas do mundo pra si. É sobre saber que em algum lugar alguém zela por ti...*”

Ao ***Reginaldo (Dim)***, meu esposo e parceiro de vida incansável nesta travessia, que nunca foi apenas espectador. Desde o mestrado, estive ao meu lado: incentivando, lendo, discutindo, apontando caminhos, provocando, questionando, escutando e, principalmente, acreditando que eu poderia mais. Muitas das perguntas que perpassam esta pesquisa foram antes feitas por ele, com a indignação de quem não aceita o mundo como está e deseja transformá-lo. Em cada página desta tese, há também seu olhar inconformado, sua inquietude e coragem de não recuar diante das contradições. Por tudo isso, a canção que lhe dedico é ***Febre do Rato***, de Marcelo D2, porque ela traduz com precisão quem você é e o que aprendo contigo todos os dias: “*Sou desse jeito, virtudes e*

*defeitos, nunca pensei em ser perfeito, mas vou correr pelo direito. Eu sou o sim, também o não. Sou liberdade, eu sou prisão. O que bate e o que estende a mão. Sou eu: pura contradição.”*

Agradeço, por fim, à fé e à espiritualidade em **Deus**, que me sustentaram quando faltaram palavras, ideias ou motivação. Também me inspiro em vozes como a do Papa Francisco, que nos lembra da importância sagrada do brincar. Quando perdemos a capacidade de brincar, perdemos também o sentido da vida. Que esta tese, portanto, não seja apenas um produto acadêmico, mas um compromisso ético com a infância, porque brincar, hoje, é também um ato de resistência.

## RESUMO

Esta pesquisa, vinculada ao GEADec - Grupo de Estudos e Pesquisas em Aprendizagem e Desenvolvimento na Perspectiva Construtivista, desenvolveu-se integralmente sob essa abordagem teórica e investigou de que modo a criação de uma brinquedoteca em um espaço de educação não formal, integrada a intervenções pedagógicas pautadas em princípios construtivistas, extraídos da epistemologia genética de Jean Piaget, pode favorecer o brincar e contribuir para o desenvolvimento integral dos participantes. O estudo parte da problemática de que fatores como urbanização, imersão digital e práticas escolares tradicionais têm limitado os tempos e espaços de brincar, comprometendo aspectos essenciais do desenvolvimento infantil. A pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, do tipo estudo de caso com delineamento descritivo-exploratório, realizada em uma Associação Social sem fins lucrativos, localizada no interior de Minas Gerais. Participaram 22 crianças e adolescentes, com idade entre 5 e 12 anos. O estudo foi estruturado em quatro fases: sondagem inicial, estruturação do espaço, implementação das vivências lúdicas e avaliação final. A coleta de dados envolveu entrevistas semiestruturadas com as crianças, observações do brincar livre, registros em foto, áudio e vídeo das vivências lúdicas planejadas, além das anotações e reflexões sistemáticas da pesquisadora em sua atuação como brinquedista. Como resultados, destacam-se a sistematização de 21 casos organizados em seis eixos temáticos, que evidenciam a diversidade de aprendizagens mobilizadas durante o brincar. A atuação da pesquisadora como brinquedista foi central para promover vivências lúdicas intencionais, orientadas pelos princípios da exploração ativa, da interação social, da integração entre os diferentes tipos de conhecimento, do desenvolvimento de estruturas cognitivas e da afetividade. A pesquisa resultou também na elaboração de indicadores de observação do brincar, fundamentados na epistemologia genética, que podem servir de referência para profissionais que atuam em contextos lúdicos. Conclui-se que brinquedotecas, quando concebidas como um ambiente solicitador, estruturadas a partir de princípios construtivistas e intencionais, mostram-se potentes para desencadear vivências lúdicas significativas, respeitando os interesses, as necessidades e as características próprias de cada etapa do desenvolvimento. Além disso, os resultados evidenciam a importância da atuação de profissionais qualificados nesses contextos e apontam para a urgência de políticas públicas que reconheçam e fomentem espaços como esses. Reafirma-se, assim, o brincar como linguagem própria da infância, como direito inegociável e como ato de resistência em um cenário contemporâneo que ameaça as expressões lúdicas e o protagonismo infantil.

**Palavras-chave:** Brincar. Brinquedoteca. Educação Não-Formal. Construtivismo. Desenvolvimento Infantil.

## RESUMEN

Esta investigación, vinculada al GEADDEC – Grupo de Estudios e Investigaciones en Aprendizaje y Desarrollo en la Perspectiva Constructivista, fue desarrollado íntegramente bajo este enfoque teórico e investigó de qué manera la creación de una ludoteca en un espacio de educación no formal, integrada a intervenciones pedagógicas basadas en principios constructivistas, extraídos de la epistemología genética de Jean Piaget, puede favorecer el juego y contribuir al desarrollo integral de los participantes. El estudio parte de la problemática de que factores como la urbanización, la inmersión digital y las prácticas escolares tradicionales han limitado los tiempos y espacios dedicados al juego, comprometiendo aspectos esenciales del desarrollo infantil. La investigación adoptó un enfoque cualitativo, del tipo estudio de caso con delineamiento descriptivo-exploratorio, realizada en una asociación social sin fines de lucro, ubicada en el interior del estado de Minas Gerais. Participaron 22 niños y niñas entre 5 y 12 años. El estudio fue estructurado en cuatro fases: sondeo inicial, estructuración del espacio, implementación de experiencias lúdicas y evaluación final. La recolección de datos incluyó entrevistas semiestructuradas con los niños, observaciones del juego libre, registros fotográficos, de audio y video de las actividades lúdicas planificadas, además de anotaciones y reflexiones sistemáticas de la investigadora en su actuación como ludotecaria. Como resultados, se destaca la sistematización de 21 casos organizados en seis ejes temáticos, que evidencian la diversidad de aprendizajes movilizados durante el juego. La actuación de la investigadora como ludotecaria fue fundamental para promover experiencias lúdicas intencionales, orientadas por los principios de exploración activa, interacción social, integración de los distintos tipos de conocimiento, desarrollo de estructuras cognitivas y afectividad. La investigación también resultó en la elaboración de indicadores de observación del juego, fundamentados en la epistemología genética, que pueden servir de referencia para profesionales que actúan en contextos lúdicos. Se concluye que las ludotecas, cuando son concebidas como entornos solicitantes, estructuradas a partir de principios constructivistas e intencionales, se configuran como espacios potentes para desencadenar experiencias lúdicas significativas, respetando los intereses, necesidades y características propias de cada etapa del desarrollo. Además, los resultados evidencian la importancia de la actuación de profesionales cualificados en estos contextos y señalan la urgencia de políticas públicas que reconozcan y fomenten espacios como estos. Se reafirma, así, el juego como lenguaje propio de la infancia, como derecho irrenunciable y como acto de resistencia en un escenario contemporáneo que amenaza las expresiones lúdicas y el protagonismo infantil.

**Palavras-clave:** Juego. Ludoteca. Educación No Formal. Constructivismo. Desarrollo Infantil

---

## LISTA DE FIGURAS

|                                                                                                                  |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Figura 1-</b> Tela Jogos Infantis (1560) - Pieter Bruegel.....                                                | 33  |
| <b>Figura 2-</b> Linha do Tempo Ideias de Jogo ao longo do tempo parte 1 – Da Antiguidade à Modernidade          | 48  |
| <b>Figura 3-</b> Linha do Tempo Ideias sobre o Jogo ao longo do tempo parte 2 - Do século XX ao século XXI ..... | 49  |
| <b>Figura 4-</b> Brinquedotecas ao redor do mundo.....                                                           | 82  |
| <b>Figura 3-</b> Organograma da Estruturação da Intervenção Pedagógica .....                                     | 132 |
| <b>Figura 6-</b> Desenho Livre - MAC (6 anos) .....                                                              | 184 |
| <b>Figura 7-</b> Desenho Livre - MAR (6 anos) .....                                                              | 185 |
| <b>Figura 8-</b> Desenho Livre - JOV (8 anos).....                                                               | 185 |
| <b>Figura 9-</b> Desenho Livre - MAL (9 anos).....                                                               | 185 |
| <b>Figura 10 -</b> Jogo Rummikub .....                                                                           | 203 |
| <b>Figura 11-</b> Tabuleiro e peças do jogo "Combinações Cerebrais" .....                                        | 212 |

---

## LISTA DE TABELAS

|                                                                                                                 |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Tabela 1</b> - Tipos de Brinquedotecas no Brasil em 2008 e 2009 .....                                        | 84  |
| <b>Tabela 2</b> - Distribuição dos participantes por idade em número e porcentagem .....                        | 155 |
| <b>Tabela 3</b> - Tipos de atividades vivenciadas pelas crianças na rotina fora do contexto da Associação ..... | 168 |

---

## LISTA DE GRÁFICOS

|                                                                                                             |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Gráfico 1-</b> Quantidade de Brinquedotecas Cadastradas na ABBri até junho de 2024.....                  | 86  |
| <b>Gráfico 2-</b> Porcentagem de Brinquedotecas por Região no Brasil até junho de 2024.....                 | 86  |
| <b>Gráfico 3-</b> Evolução de quantidade de estudos sobre brinquedotecas no período de 1996 a 2023 .....    | 103 |
| <b>Gráfico 4-</b> Temáticas predominantes em pesquisas sobre brinquedotecas no período de 2014 a 2024 ..... | 118 |
| <b>Gráfico 5 -</b> Distribuição dos participantes por gênero .....                                          | 156 |
| <b>Gráfico 6-</b> Distribuição dos participantes por escolaridade .....                                     | 156 |
| <b>Gráfico 7-</b> Frequência de Participação nas Atividades da Associação .....                             | 167 |
| <b>Gráfico 8-</b> Atividades que as crianças participam na Associação .....                                 | 167 |
| <b>Gráfico 9 -</b> Dispositivos Tecnológicos que as crianças possuem .....                                  | 171 |
| <b>Gráfico 10-</b> Acesso à Internet .....                                                                  | 171 |
| <b>Gráfico 11-</b> Tempo de uso das telas diariamente dos participantes .....                               | 172 |

---

---

## LISTA DE QUADROS

|                                                                                                                                             |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Quadro 1-</b> Diferenciações entre jogo, brinquedo e brincadeira segundo autores selecionados..                                          | 59  |
| <b>Quadro 2-</b> Teorias clássicas sobre o jogo e críticas propostas por Piaget.....                                                        | 68  |
| <b>Quadro 3-</b> Diferentes categorias de brinquedotecas .....                                                                              | 88  |
| <b>Quadro 4-</b> Tipos de brinquedos de acordo com os estádios do desenvolvimento, segundo Piaget .....                                     | 92  |
| <b>Quadro 5-</b> Sugestões de Atividades para serem desenvolvidas no contexto da brinquedoteca..                                            | 96  |
| <b>Quadro 6 -</b> Equipe de uma brinquedoteca .....                                                                                         | 97  |
| <b>Quadro 7-</b> Dissertações e Teses sobre brinquedoteca em diferentes contextos realizados entre 2014 e 2024.....                         | 105 |
| <b>Quadro 8-</b> Artigos sobre brinquedotecas: análise de publicações entre 2014 e 2024 nas Bases SciElo e Oásis .....                      | 120 |
| <b>Quadro 9-</b> Ações e Problematisações que podem favorecer o desenvolvimento das estruturas cognitivas no contexto da brinquedoteca..... | 142 |
| <b>Quadro 10-</b> Instrumentos de Pesquisa .....                                                                                            | 157 |
| <b>Quadro 11-</b> Potencialidades e fragilidades do espaço destinado à estruturação e implementação da brinquedoteca .....                  | 165 |
| <b>Quadro 12-</b> O que não pode faltar em uma brinquedoteca na visão das crianças .....                                                    | 174 |
| <b>Quadro 13-</b> Síntese Geral dos Casos Selecionados para análise das Vivências na Brinquedoteca .....                                    | 179 |
| <b>Quadro 14-</b> Primeiras impressões: encantamento, descoberta e pertencimento no espaço da brinquedoteca .....                           | 182 |
| <b>Quadro 15-</b> A necessidade de combinados: uma experiência sobre cuidado e autonomia .....                                              | 187 |
| <b>Quadro 16-</b> “Cadê a peça do meu jogo?”: corresponsabilidade e cuidado com o espaço coletivo .....                                     | 189 |
| <b>Quadro 17-</b> “Alcança?”: quando o espaço limita a autonomia do brincar .....                                                           | 192 |
| <b>Quadro 18-</b> “Pode ou não brincar de arminha?”: dúvidas no jogo simbólico .....                                                        | 195 |
| <b>Quadro 19 -</b> Velório do avião: entre a fantasia e a realidade .....                                                                   | 198 |
| <b>Quadro 20 -</b> “Crédito ou débito?”: brincar de comprar para entender o mundo .....                                                     | 199 |
| <b>Quadro 21-</b> O desafio de aprender um novo jogo .....                                                                                  | 202 |
| <b>Quadro 22 -</b> “Feche a Caixa”: quando a ideia de número se constrói de jeitos diferentes .....                                         | 206 |
| <b>Quadro 23 -</b> “Aventura na Amazônia”: entre a floresta e o mar, o espaço certo de cada um ..                                           | 208 |
| <b>Quadro 24 -</b> “Combinações Cerebrais”: quando perceber o espaço não basta para representá-lo! .....                                    | 211 |
| <b>Quadro 25-</b> Quando o desejo do outro vira meu: conflitos e egocentrismo no brincar .....                                              | 214 |
| <b>Quadro 26-</b> “Assim não vale!”: regras, negociação e o jogo como campo de disputa.....                                                 | 217 |
| <b>Quadro 27-</b> “Jogo ou amizade?”: quando ganhar não é o mais importante .....                                                           | 220 |
| <b>Quadro 28-</b> “Elas não querem mais treinar...”: o que as escolhas infantis revelam?.....                                               | 223 |
| <b>Quadro 29-</b> “Será que dá pra fazer bolha quadrada?”: quando a brincadeira vira investigação .....                                     | 227 |
| <b>Quadro 30-</b> Deu liga!: slime para brincar, testar e transformar.....                                                                  | 232 |
| <b>Quadro 31-</b> “É feriado por causa do racismo?”: o que as crianças pensam sobre o Dia da Consciência Negra?.....                        | 237 |
| <b>Quadro 32-</b> “É tipo dinheiro ilegal”: o tigrinho, a mídia e os que as crianças sabem .....                                            | 244 |
| <b>Quadro 33-</b> “O celular da maçã”: o consumo representado na criação de brinquedos.....                                                 | 246 |
| <b>Quadro 34-</b> Escrever para lembrar: o diário como voz da infância .....                                                                | 249 |
| <b>Quadro 35 -</b> Indicadores de Observação do Brincar em Brinquedotecas em uma perspectiva construtivista .....                           | 259 |

---

## LISTA DE FOTOS

|                                                                                                                                                                                      |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Foto 1-</b> Meninas londrinas praticam primeiros socorros a suas bonecas, em 6 de outubro de 1940. ....                                                                           | 30  |
| <b>Foto 2-</b> Meninos palestinos brincam perto de edifícios destruídos durante os 50 dias de guerra entre Israel e Hamas. A imagem foi feita em Gaza, em 27 de janeiro de 2015..... | 30  |
| <b>Foto 3-</b> Condições iniciais do espaço destinado à implementação da brinquedoteca (Março/2024) .....                                                                            | 164 |
| <b>Foto 4-</b> Primeira organização da brinquedoteca no final de maio de 2024.....                                                                                                   | 177 |
| <b>Foto 5-</b> Crianças desenhando livremente .....                                                                                                                                  | 183 |
| <b>Foto 6-</b> Cartaz Uso do Banheiro na Brinquedoteca .....                                                                                                                         | 188 |
| <b>Foto 7-</b> SOB e MAL ajudando na organização e limpeza da brinquedoteca ao final do encontro .....                                                                               | 191 |
| <b>Foto 8-</b> Aquisição de Casinha com móveis para jogo simbólico e mesas em tamanho menor que foram doadas .....                                                                   | 193 |
| <b>Foto 9-</b> Jogos com desafios lógicos - "Jogo dos 4 T" .....                                                                                                                     | 193 |
| <b>Foto 11-</b> LAV e SOB explorando linhas e tecidos para confeccionar roupas para a nova boneca .....                                                                              | 193 |
| <b>Foto 10-</b> Crianças jogando "Cara a Cara" no novo espaço, organizado por estações e com novas prateleiras com altura adequada à faixa etária .....                              | 193 |
| <b>Foto 12-</b> Crianças brincando com os novos jogos "Caiu, perdeu!" .....                                                                                                          | 194 |
| <b>Foto 13-</b> Crianças brincando com os novos jogos "Lego" .....                                                                                                                   | 194 |
| <b>Foto 14-</b> Registro das crianças que brincaram com o Jogo da Velha na Estação 1 (Jogos de Regras) .....                                                                         | 194 |
| <b>Foto 15-</b> Registro das crianças que participaram da estação de jogo simbólico (Mercado).....                                                                                   | 194 |
| <b>Foto 16 -</b> O enterro do avião .....                                                                                                                                            | 199 |
| <b>Foto 17 -</b> Construindo aviões de papel.....                                                                                                                                    | 199 |
| <b>Foto 18 –</b> Caixa do Supermercado com máquina de cartão .....                                                                                                                   | 201 |
| <b>Foto 19 –</b> Anotando as vendas .....                                                                                                                                            | 201 |
| <b>Foto 20 -</b> Brincando de Floricultura .....                                                                                                                                     | 201 |
| <b>Foto 21-</b> Organizando a feirinha de frutas e verduras .....                                                                                                                    | 201 |
| <b>Foto 22 -</b> Pesquisadora/Brinquedista jogando Rummikub com uma criança .....                                                                                                    | 205 |
| <b>Foto 24-</b> Relação Termo a Termo no jogo Feche a Caixa .....                                                                                                                    | 207 |
| <b>Foto 23-</b> MAN e MIG jogando Feche a Caixa .....                                                                                                                                | 207 |
| <b>Foto 25-</b> Tabuleiro do jogo "Aventura na Amazônia" .....                                                                                                                       | 209 |
| <b>Foto 26-</b> MAR jogando "Aventura na Amazônia" .....                                                                                                                             | 210 |
| <b>Foto 27-</b> Crianças jogando o jogo "Aventura na Amazônia" .....                                                                                                                 | 210 |
| <b>Foto 28-</b> ALI inicia a montagem sem considerar a correspondência entre a orientação do tabuleiro e a disposição dos elementos na carta-modelo .....                            | 213 |
| <b>Foto 29 -</b> HUD tentando encontrar a posição correta da bolinha preta.....                                                                                                      | 213 |
| <b>Foto 30-</b> MAL (9 anos) e LAV (12 anos) montaram com êxito uma figura complexa.....                                                                                             | 213 |
| <b>Foto 31-</b> Brincando de Médico - Papéis representados: mãe, filha e médica .....                                                                                                | 216 |
| <b>Foto 32-</b> Jogando Puxa Batata .....                                                                                                                                            | 216 |
| <b>Foto 33-</b> Brincando com o jogo Pula Macaco .....                                                                                                                               | 216 |
| <b>Foto 34-</b> Plastificando as cartas do jogo UNO Divertidamente .....                                                                                                             | 219 |
| <b>Foto 35-</b> Jogando Uno Convencional.....                                                                                                                                        | 219 |
| <b>Foto 36-</b> Jogando UNO Divertidamente .....                                                                                                                                     | 219 |
| <b>Foto 37-</b> Recortando as cartas do jogo UNO Divertidamente .....                                                                                                                | 219 |

|                                                                                                                                                                    |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Foto 38-</b> Crianças brincando de pega-pega (Que horas são?) .....                                                                                             | 225 |
| <b>Foto 39-</b> Crianças brincando de pega-pega (Seu Lobo está?) .....                                                                                             | 225 |
| <b>Foto 40-</b> Crianças brincando de Queimada Tradicional .....                                                                                                   | 225 |
| <b>Foto 41-</b> Crianças brincando de pega-pega (Lenço-atrás) .....                                                                                                | 225 |
| <b>Foto 42-</b> Crianças brincando de Ping-Pong.....                                                                                                               | 225 |
| <b>Foto 43-</b> Crianças brincando de acertar a cesta .....                                                                                                        | 225 |
| <b>Foto 44-</b> Capa do livro Bolhinha de Sabão .....                                                                                                              | 228 |
| <b>Foto 45-</b> Leitura do Livro Literário Bolhinhas de Sabão .....                                                                                                | 228 |
| <b>Foto 46-</b> Produzindo mistura para bolhas de sabão com açúcar.....                                                                                            | 229 |
| <b>Foto 47-</b> Produzindo mistura para bolhas de sabão sem açúcar .....                                                                                           | 229 |
| <b>Foto 48-</b> MIR (11 anos) construindo um soprador de coração .....                                                                                             | 230 |
| <b>Foto 49-</b> MAR (6 anos) construindo um soprador quadrado.....                                                                                                 | 230 |
| <b>Foto 50-</b> - SUN (10 anos) encantada com o tamanho da bolha que conseguiu fazer com as mãos .....                                                             | 231 |
| <b>Foto 51-</b> BEL (9 anos) descobrindo bolhas com as mãos .....                                                                                                  | 231 |
| <b>Foto 52-</b> MAJ brincando com sua slime depois de conseguir a textura desejada .....                                                                           | 234 |
| <b>Foto 53-</b> MAJ fazendo a mistura de sua slime .....                                                                                                           | 234 |
| <b>Foto 54-</b> Crianças preparando a mistura do slime .....                                                                                                       | 234 |
| <b>Foto 55-</b> FIF contente com o "ponto" da sua slime .....                                                                                                      | 235 |
| <b>Foto 56-</b> SUN frustrada com a consistência da sua slime .....                                                                                                | 235 |
| <b>Foto 57 –</b> Dançando Samba .....                                                                                                                              | 239 |
| <b>Foto 58-</b> Estação da Leitura com livros sobre temáticas de relações étnico-raciais .....                                                                     | 240 |
| <b>Foto 59-</b> Crianças assistindo ao vídeo sobre Consciência Negra .....                                                                                         | 240 |
| <b>Foto 60-</b> Recortando tecidos para compor a boneca Abayomi .....                                                                                              | 241 |
| <b>Foto 61-</b> Fazendo nós para compor o corpo da boneca Abayomi.....                                                                                             | 241 |
| <b>Foto 62-</b> Construindo a boneca Abayomi .....                                                                                                                 | 241 |
| <b>Foto 63-</b> Abayomi confeccionada por MIR (11 anos).....                                                                                                       | 242 |
| <b>Foto 64-</b> Abayomi confeccionada por GAE (6 anos) .....                                                                                                       | 242 |
| <b>Foto 65-</b> MAJ (8 anos) e MIR (11 anos) aprendendo a jogar Kalah .....                                                                                        | 242 |
| <b>Foto 66-</b> DUD (9 anos) e SOF (9 anos) jogando Kalah .....                                                                                                    | 242 |
| <b>Foto 67-</b> Crianças brincando na brinquedoteca e conversando sobre o assunto “lavagem de dinheiro” e “jogo do tigrinho”.....                                  | 245 |
| <b>Foto 68-</b> Crianças confeccionando pipas .....                                                                                                                | 247 |
| <b>Foto 69-</b> SUN em processo de criação de um fantoche com garrafa de plástico .....                                                                            | 247 |
| <b>Foto 70-</b> MAJ em processo de construção de uma casinha com caixa de papelão .....                                                                            | 247 |
| <b>Foto 71-</b> O interior da casinha de MAJ com elementos dispostos.....                                                                                          | 247 |
| <b>Foto 72-</b> MIR brincando de tirar self com seu "novo" celular.....                                                                                            | 248 |
| <b>Foto 73-</b> A brincadeira continua...fazendo poses para tirar "selfs" .....                                                                                    | 248 |
| <b>Foto 74-</b> LIV entrou na brincadeira e está testando a câmera do seu "iphone" .....                                                                           | 248 |
| <b>Foto 75-</b> Outras crianças aderiram a ideia e iniciaram a produção de novos "iphones" .....                                                                   | 248 |
| <b>Foto 76-</b> Receita do médico - faz de conta.....                                                                                                              | 250 |
| <b>Foto 77-</b> Imitando a letra de médico .....                                                                                                                   | 250 |
| <b>Foto 78-</b> Crianças produzindo a capa do seu diário.....                                                                                                      | 251 |
| <b>Foto 79 –</b> Ilustração da Capa do Diário da Brinquedoteca produzida por uma das crianças ....                                                                 | 252 |
| <b>Foto 80 -</b> Registro escrito em que a criança relata sua participação nas atividades da brinquedoteca e menciona a expectativa pelos próximos encontros ..... | 252 |
| <b>Foto 81-</b> Registro de vivência que menciona novas amizades e diversidade de brincadeiras realizadas .....                                                    | 252 |
| <b>Foto 82-</b> Registro em que a criança menciona a brincadeira com bonecas e utiliza desenhos e palavras para compor o texto.....                                | 253 |

|                                                                                                                                                    |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Foto 83-</b> Texto breve em que a criança expressa sua relação com a brinquedoteca, colegas e “professora” (brinquedista) .....                 | 253 |
| <b>Foto 84-</b> Relato sobre a atividade com massinha, acompanhado por desenhos decorativos.....                                                   | 254 |
| <b>Foto 85-</b> Registro feito no diário em que a criança relata ter participado das atividades mesmo diante de indisposição física.....           | 254 |
| <b>Foto 86-</b> Texto em que a criança relata as brincadeiras do dia e menciona a relação com uma colega.....                                      | 255 |
| <b>Foto 87-</b> Relato das brincadeiras realizadas na brinquedoteca, com menção à professora/brinquedista e aos colegas.....                       | 255 |
| <b>Foto 88-</b> Registro em que a criança descreve atividades realizadas nas estações de brincadeiras propostas .....                              | 255 |
| <b>Foto 89-</b> Registro em que a criança relata sobre a novidade das estações e a variedade de brincadeiras vivenciadas .....                     | 256 |
| <b>Foto 90-</b> Relato que descreve as brincadeiras realizadas no dia e valoriza a vivência com diferentes jogos, incluindo o Uno e a raquete..... | 256 |
| <b>Foto 91-</b> Relato em que a criança descreve ter aprendido um novo jogo e finaliza o registro com uma flor colada na folha.....                | 257 |
| <b>Foto 92-</b> Texto em que a criança relata as brincadeiras realizadas e menciona a participação nas atividades da brinquedoteca .....           | 257 |

---

## SUMÁRIO

|                                                                                                                  |            |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>PRELÚDIO: ANTES DE NADA, A CONVENÇÃO DAS REGRAS DESTE “JOGO”!</b>                                             | <b>24</b>  |
| <b>“O JOGO COMEÇOU: APERTE O START!”</b>                                                                         | <b>29</b>  |
| <b>1 O JOGO EM JOGO: CONCEPÇÕES, CONTRADIÇÕES E CAMINHOS TEÓRICOS</b>                                            | <b>45</b>  |
| <b>2. O ESPAÇO DO BRINCAR: A BRINQUEDOTECA EM HISTÓRIA, MOVIMENTO E TRANSFORMAÇÃO</b>                            | <b>81</b>  |
| 2.1 Origem e conceitos                                                                                           | 81         |
| 2.2 Categorias e finalidades de uma brinquedoteca                                                                | 87         |
| 2.3 Organização, estruturação e atividades em uma brinquedoteca: algumas considerações                           | 90         |
| 2.3.1 A organização dos espaços                                                                                  | 90         |
| 2.3.2 Os diferentes tipos de materiais                                                                           | 91         |
| 2.3.3 A classificação de jogos e brinquedos                                                                      | 93         |
| 2.3.4 Tipos de Atividades                                                                                        | 95         |
| 2.3.5 Atuação do Profissional em brinquedotecas                                                                  | 96         |
| <b>3 ESTUDOS ACERCA DO TEMA: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA</b>                                                       | <b>102</b> |
| <b>4 PELAS TRILHAS DO BRINCAR: CONSTRUINDO CAMINHOS POSSÍVEIS PARA A INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA NA BRINQUEDOTECA</b> | <b>127</b> |
| 4.1 De onde partir: a escolha da concepção epistemológica                                                        | 133        |
| 4.2 Onde chegar: o princípio central como finalidade                                                             | 135        |
| 4.3 Por onde caminhar: os princípios norteadores em ação                                                         | 136        |
| <b>5 ASPECTOS METODOLÓGICOS</b>                                                                                  | <b>151</b> |
| 5.1 Problema                                                                                                     | 151        |
| 5.2 Objetivos                                                                                                    | 151        |
| 5.3 Método                                                                                                       | 151        |
| 5.4 O local da pesquisa                                                                                          | 153        |
| 5.5 Amostra da Pesquisa                                                                                          | 154        |
| 5.6 Instrumentos                                                                                                 | 157        |
| 5.7 Procedimentos de Coleta de dados                                                                             | 157        |
| 5.8 Análise de Dados                                                                                             | 160        |
| 5.9 Aspectos Éticos                                                                                              | 160        |

|                                                                                                                          |            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>6. RESULTADOS: A BRINQUEDOTECA EM CONSTRUÇÃO E MOVIMENTO – VIVÊNCIAS, INTERVENÇÕES E OBSERVAÇÕES DO BRINCAR .....</b> | <b>163</b> |
| 6.1 Criação e estruturação da brinquedoteca .....                                                                        | 163        |
| 6.2 Vivências lúdicas, observações e possibilidades de intervenções pedagógicas na perspectiva construtivista.....       | 177        |
| 6.2.1 Eixo I – Primeiras vivências: vínculo, pertencimento e cuidado no espaço lúdico .....                              | 182        |
| 6.2.2 Eixo II – Representar, imaginar, simbolizar: o jogo simbólico em ação.....                                         | 195        |
| 6.2.3 Eixo III – Jogos com regras, pensamento lógico e possibilidades de intervenção .....                               | 202        |
| 6.2.4 Eixo IV - Conflitos, decisões e regras no brincar compartilhado.....                                               | 214        |
| 6.2.5 Eixo V – Brincar, explorar e experimentar: experiências lúdicas sensoriais.....                                    | 227        |
| 6.2.6 Eixo VI – Pensar o mundo: escuta, curiosidade e conhecimento social.....                                           | 236        |
| 6.3 Construção e Sistematização dos Indicadores de Observação do Brincar em Brinquedotecas .....                         | 258        |
| <b>ÚLTIMA RODADA: Brincar não é luxo. É urgência. É direito. É resistência.....</b>                                      | <b>264</b> |
| <b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>                                                                                  | <b>269</b> |
| <b>APÊNDICE A.....</b>                                                                                                   | <b>288</b> |
| Entrevista Semiestruturada - Crianças .....                                                                              | 288        |
| <b>APÊNDICE B.....</b>                                                                                                   | <b>292</b> |
| Check- List Caracterização do Ambiente .....                                                                             | 292        |

## PRELÚDIO: ANTES DE NADA, A CONVENÇÃO DAS REGRAS DESTE “JOGO”!

*Quem não é capaz de lembrar-se como brincou durante sua infância – e depois –, como ele e o seu meio ambiente falaram sobre aquilo, a esta pessoa é inacessível qualquer compreensão do significado humano do fenômeno que estamos acostumados a chamar de “jogo”.*

Buytendijk

Certamente, um jogador que entra em campo precisa conhecer as regras básicas do jogo. Isso na hipótese dele ter construído estruturas mentais que o permitam jogar considerando aspectos indispensáveis nesse nível de jogo, sob a interpretação da teoria piagetiana (Piaget, 1932; 1945).

No caso, quem entra no jogo do mundo acadêmico, percebe desde o princípio que uma delas está explícita na escrita científica: *utilizar uma linguagem impessoal e neutra*. Ou seja, “que faça sair a sua voz de uma formulação em que a primeira pessoa do singular não figure, porque tal só se consente a autores já conceituados no mundo da ciência e não a iniciantes.” (Pinto, 2017, p. 17).

Entretanto, o jogador pode subverter a lógica deste jogo pois, como diz Gaya (2016):

Há o credo de que escrever cientificamente exige tamanha assepsia, que sequer pode haver qualquer vestígio de um sujeito humano por trás das palavras. Todavia, como posso escrever sem envolver-me com o tema? Como estar neutro num tema que me apaixona? Como escrever em linguagem impessoal se os pensamentos que expresso são os meus (ou nossos)? (Gaya, 2016, p. 20)

Quando se propõe discutir a temática em foco nesta tese, inevitavelmente o pensamento de quem a escreve será revestido de memórias, sentimentos, situações e experiências vivenciadas que não poderão deixar de fazer parte deste jogo, afinal, não se pode cometer o mesmo “Erro de Descartes” (Damásio, 1994), dicotomizando razão e emoção, até porque a afetividade, segundo Piaget (1953 [2014]), é a energética que impulsiona as nossas ações, portanto, o que nos moveria então a escrever, senão o desejo de transformar em palavras aquilo que experimentamos ao longo de nossas vidas e buscar, nesse processo, atribuir significados aos nossos interesses, crenças, percepções, inquietações, sensações e emoções?

Desse modo, justifica-se que as linhas escritas a seguir, transitem em alguns momentos nas trilhas do “sujeito indeterminado” para o “sujeito particular”, da “objetividade” para “subjetividade”, ou seja, as vozes de quem redige este trabalho também serão ecoadas,

ressignificando suas vivências e entrelaçando-as aos saberes socialmente já difundidos por outrem.

Dito isso, “aventuro-me” a entrar neste jogo de palavras com todo meu ser e sentir, trazendo uma das coisas que mais me encanta nele: a possibilidade de acesso ao *lúdico*. Importante dizer que a definição de lúdico é compreendida neste estudo a partir das ideias da teoria do jogo de Buytendijk<sup>1</sup> (1977), transcendendo, portanto, o que o senso comum habitualmente entende por esse termo (uma atividade que remete a jogos, brincadeiras, prazer, divertimento, alegria...) o que, por sua vez, causa um reducionismo, quiçá, até mesmo uma banalização dessa expressão.

Mais que isso, o lúdico, na obra desse autor, traz o sentido de caráter pático, isto é, liberdade de expressão, de ação e de transitividade dialética entre fantasia e realidade da vida cotidiana, havendo uma distinção entre jogo e lúdico. Em outras palavras, a interpretação do lúdico é vista em uma perspectiva mais ampla, pressupondo que ele seja uma condição para o jogo acontecer em sua completude, uma vez que essa liberdade de expressividade é que motiva e impulsiona o desejo do indivíduo querer jogar, envolver-se e permitir-se a tal ponto, transgredir o mundo real, em que, contrariamente ao que muitos pensam, não há somente prazer, alegria, mas também desafio, desconforto, choro, tédio...e ainda assim, desejamos e escolhemos entrar nesse universo.

Partindo desse pressuposto, infere-se que a manifestação lúdica pode-se fazer, igualmente, presente também em outras atividades que não seja o jogo, tais como música, dança, teatro, arte, esporte, literatura..., enfim, inclusive no trabalho, no estudo ou até mesmo durante a escrita de um texto científico e acadêmico. Outros autores corroboram com essa linha de pensamento (Grillo, 2018; Scaglia, 2003), até porque o ato lúdico é um sentimento único e cada pessoa possui uma maneira singular de exercer a sua expressividade em diferentes situações, como bem define Grillo (2018):

Destarte, o lúdico é um sentimento individual de livre expressão manifestado em atividades como jogo, brincadeira, trabalho, artes, esporte, dança, lutas etc., que ocorre a partir de uma “entrega” do indivíduo (arrebatamento) a uma determinada situação (de jogo, dança ou trabalho por exemplo). Essa “entrega” engendra o estado lúdico, quer dizer, momento pelo qual o indivíduo está arrebatado/absorvido pela situação. (Grillo, 2018, p.38)

---

<sup>1</sup> Frederik Jacobus Johannes Buytendijk (1887-1974) foi um antropólogo, biólogo e psicólogo holandês que trouxe grandes contribuições para entender as relações entre jogo e infância.

Arrebatada por esse sentimento que o espírito lúdico nos desperta, escolhi expor a problemática que envolve o tema desta pesquisa, por vias imprevisíveis, porque a imprevisibilidade é outra característica indispensável ao jogo. Explico-me! O previsível neste jogo requer exposição do tema pautado em estudos empíricos e referências científicas, como “segundo José”, “de acordo com “Maria”, e assim por diante. Mas, apesar da complexidade do tema, como poderia eu escrever sobre jogo, sem trazer por detrás das palavras o lúdico? Todavia, como isso seria possível em um trabalho acadêmico? Bem, se o espírito lúdico é um sentimento individual, por que não buscá-lo nos momentos em que mais pude vivenciá-lo (*o imprevisível, subjetivo e parcial deste jogo*)?

Nesse reencontro com o passado, onde mais poderia ter vivenciado tamanha liberdade de expressão, senão por intermédio da arte? Digo isso, porque rememorando minhas vivências, para além dos momentos de brincadeiras e jogo, tomei consciência de que foi e continua sendo na música, em que vivo <sup>2</sup>intensamente meu “estado de graça<sup>3</sup>”. Por isso, ao tentar encontrar respostas para as indagações que trago neste estudo, coincidentemente, emergia em meus pensamentos diferentes letras e melodias.

A princípio, pensei em deixar essas “peças” fora do “tabuleiro” deste jogo, mas quanto mais ia escrevendo, a “playlist” da minha cabeça não tinha fim. Uma canção entoava outra e assim por diante. Ao redigir essa tese, não tenho dúvidas: elas ganharam outros sentidos e significados que até então, em épocas outrora, não tinham para mim. Por detrás de cada letra, estava ali, a meu ver, definições poéticas de jogo, lúdico, vivências de infância genuínas, liberdade de sentimentos e emoções. Junto com elas, outras manifestações artísticas evocaram em minha memória: imagens, cenas de filmes, trechos de livros, poemas, documentários...

E por que não compartilhar isso como uma oportunidade para quem ler este trabalho também se sentir arrebatado/absorvido pelo tema em questão? Afinal de contas, parece-me que a arte tem disso: a capacidade de nos afetar, sensibilizar, mexer com nossos imaginários, sentimentos, emoções diante de temas emergentes e necessários para reflexão.

---

<sup>2</sup> A autora dessas linhas, desde os oito anos de idade, se encantou pela música, aprendendo inicialmente flauta, e, mais tarde, violão, contrabaixo e bateria. Em meados dos anos 2000, aos treze anos, formou uma banda de pop rock composta exclusivamente por garotas, sem perceber, naquele momento, o caráter revolucionário de tal iniciativa. Por mais de quinze anos, esteve nos palcos, cantando, tocando, se divertindo e experimentando a liberdade de expressão que a arte permite.

<sup>3</sup> Referência à obra “A graça do jogo” de João Batista Freire e Pierre Normando Gomes-da-Silva, lançada em 2023, a qual remete à ideia de que quando jogamos, fazemos sem ser obrigado a receber nada em troca, sem obrigações externas, daí a explicação de que jogar é viver em estado de graça.

Logo, deixar de fora essas peças é como acabar com a graça do jogo e compactuar com uma sociedade que caminha na contramão do lúdico, negando-o por diferentes esferas, como anuncia em um dos mais impactantes documentário que já assisti nos últimos tempos sobre o brincar: *Tarja Branca, a revolução que faltava*<sup>4</sup>: “A forma como vivemos hoje mata o espírito lúdico do ser humano.” É pensando nisso, que este estudo se propõe a discutir as relações entre infância, jogo, lúdico, desenvolvimento e aprendizagem na perspectiva construtivista, em pleno século XXI, trazendo para o texto o motor principal para o jogo acontecer: *o espírito lúdico!*

Finalmente, desejo aos leitores desta tese que, ao se depararem com trechos de canções, imagens, poemas...possam se sentir afetados e sensibilizados a ponto de evocarem, assim como eu, as mais doces e memoráveis lembranças de sua infância, pois resgatando o pensamento de Buytendik, do início deste prelúdio, só podemos compreender o verdadeiro significado do fenômeno jogo, se pudermos recordar dos momentos em que ele se fez presente em nossas vidas e, sem dúvida, com maior intensidade, na infância.

Assim, declaradas as regras deste jogo, *apertem o Start!*

---

<sup>4</sup> Este documentário foi lançado em 2014 pela Maria Farinha Filmes, sob produção de Cacau Rhoden, Estela Renner e Marcos Nisti, e retrata a urgência de brincar nos tempos atuais.

---

# INTRODUÇÃO



## “O JOGO COMEÇOU: APERTE O START!”<sup>5</sup>

*Era uma vez  
O dia em que todo dia era bom  
Delicioso o gosto e o bom gosto das nuvens serem feitas de algodão  
Dava pra ser herói no mesmo dia em que escolhia ser vilão  
E acabava tudo em lanche  
Um banho quente e talvez um arranhão [...]*

(Canção Era uma vez, de Kell Smith)

A canção “*Era uma vez*”, da cantora e compositora brasileira Kell Smith, possui uma letra carregada de saudade e nostalgia dos tempos de infância que, segundo a artista, surgiu do seu desejo de escrever sobre saudade e, para compor, buscou conversar com seus amigos sobre aquilo que lhes fazia mais falta. As respostas foram unânimes: a infância!

Mas por que esse período de nossas vidas é tão marcante? A explicação talvez esteja na própria música, quando a autora faz uma conotação ao relacionar o período da infância com recordações de tempos felizes, mágicos, sem preocupações, simplicidade, inocência, aconchego, um mundo de infinitas possibilidades; porque não há limites para a imaginação e a criatividade.

Contudo, é preciso reconhecer que essa imagem, embora legítima e poética, não representa todas as infâncias. De acordo com o relatório mais recente das Nações Unidas, mais de 22 mil crianças foram vítimas diretas de violações graves em zonas de conflito em 2024, incluindo assassinatos, mutilações, sequestros, violência sexual, recrutamento forçado e ataques a escolas e hospitais. Foram verificadas mais de 41 mil violações no total — número que representa um aumento expressivo em relação ao ano anterior. Em muitos desses contextos, crianças foram usadas como escudos humanos, impedidas de receber ajuda humanitária ou expostas à violência extrema, sem qualquer proteção. (ONU, 2025).

Nesses cenários, o brincar parece ser uma forma de subversão da barbárie, como mostra um acervo histórico de mais de 20 fotografias<sup>6</sup> reunidas, que registram crianças brincando entre os escombros das guerras, mesmo sob condições adversas e extremas. Essas imagens revelam uma infância que resiste e evidenciam que o desejo por brincar é vital à existência humana. A

<sup>5</sup> O título desta introdução faz alusão à música “Loadeando”, do rapper brasileiro Marcelo D2.

<sup>6</sup> As imagens mencionadas foram selecionadas a partir da coletânea publicada no portal MDig: *Fotos históricas mostram crianças brincando mesmo em tempos de guerra*. O acervo completo pode ser acessado em: <https://www.mdig.com.br/index.php?itemid=37322>. Acesso em: 03/07/2025.

seguir, as fotos 1 e 2, ilustram o ato de brincar em que crianças brincam em meio a cenários de guerra, pertencentes a períodos históricos distintos.

**Foto 1-** Meninas londrinas praticam primeiros socorros a suas bonecas, em 6 de outubro de 1940.



**Fonte:** Acervo disponível em <https://www.mdig.com.br/index.php?itemid=37322>

**Foto 2-** Meninos palestinos brincam perto de edifícios destruídos durante os 50 dias de guerra entre Israel e Hamas. A imagem foi feita em Gaza, em 27 de janeiro de 2015.



**Fonte:** Acervo disponível em <https://www.mdig.com.br/index.php?itemid=37322>

Tal como essas imagens, a literatura se ocupa em representar a infância sob diferentes perspectivas, resgatando sua força, sua leveza e suas contradições. Nessa mesma linha, os retratos da infância surgem de forma poética em obras de autores consagrados da literatura brasileira, como Carlos Drummond de Andrade, Mário Quintana, Cecília Meireles, Ruth Rocha, entre outros, que revelaram por detrás de versos a recriação de tempos de descobertas, peripécias, invenções e fantasias (Silva, 2017).

Sem dúvida, todos nós já fomos criança um dia, entretanto, será que nos foi oportunizado viver a infância em sua plenitude e nela fomos livres e felizes? Ou ainda, se nos dessem um espelho e ele refletisse a criança que existiu no passado, como no clássico livro “*O Menino no Espelho*” (1982). Nessa obra, Fernando Sabino, renomado escritor da literatura brasileira revive e reflete sobre suas aventuras de infância e o Fernando, homem do presente, reencontra com o Fernando, menino do passado. O que aconteceria conosco se pudessemos viver esse reencontro? Quais imagens estariam em nossas memórias? Que sentimentos provocariam em nós?

Como já dizia Milton Nascimento e Fernando Brant (1988), “*há um menino, há um moleque, morando sempre em meu coração [...] há um passado no meu presente [...]*”,<sup>7</sup> ou seja, independentemente do tempo, dificilmente perdemos esse laço com nossa infância, que por sua vez, se refletirá no adulto que nos tornamos hoje.

Ao som dessa canção e de tantas outras, rememorei esse período da minha vida, em que não éramos prisioneiros do tempo, como Chronos<sup>8</sup>, mas vivíamos no tempo de Kairós<sup>9</sup>, isto é, “o tempo oportuno, que faz um acontecimento ser especial, memorável, não em seus números, mas em sua significância” (Pedroni, 2014, p. 246). Decerto, por isso, não foi difícil divagar por minhas memórias e reavivar pessoas, objetos, tempos, espaços que fizeram parte da minha infância.

Sentimentos agradáveis e revestidos de saudade também estavam presentes nas lembranças mais vivas desse tempo único e oportuno: a tensão, euforia e o medo nas brincadeiras de esconde-esconde ou pega-pega na rua com meu irmão e primos; o riso, mas

---

<sup>7</sup> Trecho da canção “Bola de meia, bola de gude”, de autoria do cantor, compositor e multi-instrumentista brasileiro, Milton Nascimento, reconhecido mundialmente como um dos mais influentes artistas da Música Popular Brasileira e pelo compositor brasileiro Fernando Brant.

<sup>8</sup> Pai do tempo, de acordo com a mitologia grega. Atualmente, Chronos é a definição do tempo cronológico e físico, compreendido como os anos, os meses, os dias, as horas, os minutos, os segundos.

<sup>9</sup> Em oposição ao Deus Chronos, Kairós representa o tempo que não pode ser previsto, controlado, mas sim vivido com qualidade.

também o choro nos jogos de baralho na casa de minha avó; a criatividade, concentração na construção de pipas junto com meu irmão; a sensação de liberdade ao andar de bicicleta, patins com minhas amigas; os momentos de solidão, em que gostava de brincar sozinha com blocos de construções, água, terra no quintal de casa; sem contar a expectativa e ansiedade das viagens para São Paulo, nas férias escolares, onde as brincadeiras com minha prima ganhavam outras configurações porque ali não havia a “rua”, a liberdade para brincar como em uma cidade do interior, então brincávamos no quintal de casa de faz de conta (escolinha, casinha...), de videogame, quebra-cabeças...

Quando penso nesses momentos de infância, entendo o quanto eles foram essenciais para a construção do ser humano que sou hoje e compreendo porque o brincar se tornou um direito universal<sup>10</sup> que deve ser garantido a todas as pessoas. Afinal, Kramer (2006, p.15) diz que “a infância, mais que um estágio, é categoria da história: existe uma história humana porque o homem tem infância. As crianças brincam, isso é o que as caracterizam.” Para a estudiosa sobre a história política e social da infância no Brasil, é fundamental reconhecer o que é específico deste período: “seu poder de imaginação, a fantasia, a criação, a brincadeira entendida como experiência de cultura” (Kramer, 2006, p. 15).

Evidentemente, a infância vivenciada pelas crianças de hoje mudou muito se comparada com aqueles que, assim como eu, nasceram no século XX. As brincadeiras, os brinquedos, os jogos ganharam novas configurações. Os tempos, os espaços, os objetos e as interações cada vez mais limitados, industrializados, comercializados e institucionalizados (Brougère, 1994 [2010]; Rocha, 2017; Carneiro, 2015).

Tal fato pode ser exemplificado pela tela “Jogos de Crianças” (1560), de Pieter Bruegel (1525-1567), na qual o artista retrata, aproximadamente, 100 jogos tradicionais infantis, que pertenceram ao universo da cultura lúdica no século XVI e atravessaram os limites de tempos e espaços - tanto que somos capazes de reconhecer inúmeros deles ao apreciar a obra: cavalinho de pau, pipa, amarelinha, pula-carniça, boneca, pega-pega, jogar pedrinhas, bambolês, etc., como pode ser observado na figura 1, a seguir. Por outro lado, se uma criança olhar hoje para a mesma tela de Bruegel, identificaria alguns desses jogos infantis retratados pelo artista?

---

<sup>10</sup> Um dos grandes marcos em prol dos direitos da infância foi a declaração dos “Dez Direitos das Crianças”, pela Organização das Nações Unidas (ONU), em 1959, na qual reconhecem o direito da criança em desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras próprios da idade, os quais devem ser assegurados pela sociedade e as autoridades públicas.

Certamente, sentiria dificuldade e até mesmo a falta de outros jogos, brinquedos e brincadeiras que fazem parte da contemporaneidade, como o caso dos videogames.

**Figura 1-** Tela Jogos Infantis (1560) - Pieter Bruegel



**Fonte:**[https://en.wikipedia.org/wiki/Children%27s\\_Games\\_\(Bruegel\)#/media/File:Pieter\\_Bruegel\\_the\\_Elder\\_-\\_Children%E2%80%99s\\_Games\\_-\\_Google\\_Art\\_Project.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Children%27s_Games_(Bruegel)#/media/File:Pieter_Bruegel_the_Elder_-_Children%E2%80%99s_Games_-_Google_Art_Project.jpg)

Coincidentemente, no momento em que redijo este texto, nos encontramos em período de férias escolares, o que em tempos remotos representava correria, barulho, gritaria... Bastava olhar para o céu, e lá estava ele estampado de pipas coloridas, a rua cheia de crianças, vida e alegria! Longe disso, estou aqui a ouvir a sinfonia dos pássaros, ruídos de automóveis e a avistar ruas desertas, praças vazias... Diante disso me pergunto: onde estão as crianças? Melhor dizendo, onde está o brincar nos tempos atuais? Tem sido oportunizado às crianças do século XXI, vivenciar a infância em sua plenitude? Será que devo concordar com a afirmação que repetidamente ouço, de que as crianças de hoje não brincam mais? Ou ainda, quais serão as memórias no “espelho” do adulto de amanhã?

Inevitavelmente, as mudanças que se deram nos últimos tempos em todas as dimensões da nossa sociedade (social, econômica, cultural, ambiental...), decorrente, sobretudo, pela emersão das novas tecnologias digitais, impactou significativamente o tempo e o espaço livre das crianças para o brincar, sendo esses ocupados com outros tipos de atividades e em outros ambientes. Na maioria das vezes, sozinhas, confinadas dentro de suas casas ou apartamentos, permanecem por incontáveis horas, passivas e imersas no mundo digital, cheio de telas, luzes,

botões, máquinas, jogando videogames ou em redes sociais desde a mais tenra idade (CGI.br - Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2021, 2022, 2023; Pew Internet & American Life Project, 2022).

Para se ter uma ideia, estudos que fazem parte da obra *“A fábrica de cretinos digitais: os perigos das telas para nossas crianças”*, lançada no ano de 2019 pelo neurocientista Michel Desmurget, apontam que crianças de países ocidentais, com idade entre 2 e 8 anos, têm um consumo digital recreativo de aproximadamente 3 horas diárias, resultando em mais de 1000 horas (1, 4 mês) por ano de exposição às telas (Desmurget, 2022). Se bem que, provavelmente, houve um aumento no consumo de telas, após o planeta ter vivido a pandemia da COVID 19, pois uma das alternativas para enfrentar o isolamento social, consistiu no recurso às tecnologias digitais (Viana, Egypto e Sousa, 2022).

Nesse momento pandêmico, muitos brasileiros correlacionaram a pandemia à música de Raul Seixas: *“O dia em que a Terra parou...”*<sup>11</sup>, dizendo que o artista havia profetizado esse acontecimento.

Na verdade, muitas pessoas não puderam decidir se iriam ou não sair de casa, como remete um trecho da música (*No dia em que todas as pessoas do planeta inteiro resolveram que ninguém ia sair de casa*) e, infelizmente, milhões dessas já não estão mais entre nós, pois se viram obrigadas a voltar rapidamente ao trabalho para que a “Terra não parasse”, consequência de uma sociedade capitalista, mas também por irresponsabilidade de autoridades públicas em nosso país na época, que subestimavam a gravidade do problema e refutavam medidas e protocolos sanitários <sup>12</sup>recomendados pela Organização Mundial da Saúde – OMS. (BRASIL, 2020)

Por outro lado, a rotina das crianças foi consideravelmente afetada em todas as dimensões (afetivas, cognitivas, sociais e físicas), tendo em vista que o Brasil foi um dos países que permaneceu por mais tempo com a interrupção de aulas presenciais, de acordo com os dados da Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico – OCDE<sup>13</sup>. (OCDE, 2021).

---

<sup>11</sup> A canção “O dia em que a Terra parou”, foi lançada em 1977, pelo cantor e compositor baiano, Raul Seixas (1945-1989). Inspirada em um filme de ficção científica, norte-americano no início dos anos 50, mais precisamente, em 1951, a música tem o mesmo título da obra.

<sup>12</sup> Referimo-nos ao *Protocolo de Manejo Clínico do Coronavírus (COVID-19) na Atenção Primária à Saúde*, publicado pelo Ministério da Saúde do Brasil em 2020; e ao documento da Organização das Nações Unidas *The Impact of COVID-19 on Older Persons*, publicado em maio de 2020.

<sup>13</sup> Segundo relatório da OCDE, o Brasil ultrapassou 200 dias de fechamento total ou parcial das escolas entre 2020 e 2021, sendo um dos países com maior tempo de suspensão das atividades presenciais no mundo. Ver: OECD.

Em virtude disso, a finalidade das tecnologias de comunicação ganhou um outro viés nesse período, pois sem muitas alternativas, as ferramentas digitais como Google Meet, aulas online, plataformas digitais, WhatsApp, foram as formas que milhões de crianças e adolescentes, ao redor do planeta, confinados em suas casas, puderam ter acesso à educação, recreação e interação (Linne, 2021; Pinar, 2022; Barra, Fernandes e Sani, 2022).

E o resultado disso? Maior tempo de exposição às telas! E isso tanto para fins pedagógicos ou o consumo recreativo digital. Algumas pesquisas revelaram que a porcentagem de tempo para jogar videogame quase dobrou durante a pandemia: 37% das crianças e adolescentes relataram estar jogando videogame ou celular com mais frequência do que antes da Covid-19 e 43% aumentaram as horas de TV (Datafolha, 2021); jogar online (66%) representa as principais práticas de crianças e adolescentes com idade entre 9 e 16 anos, contudo, no ano de 2017, o percentual era de 38% (CGI.br - Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2021); pais de crianças com 11 anos ou menos de idade, que usaram um dispositivo de jogo portátil em 2020 e 2021, relataram que seu filho (a) passou demasiado tempo a jogar videogame, de 31% para 51%, durante o primeiro ano da pandemia (Pew Internet & American Life Project, 2022).

Na verdade, essa forma de divertimento eletrônico tem se popularizado cada vez mais, tanto que a indústria de jogos eletrônicos nos últimos anos já é considerada a mais rentável no campo do entretenimento, ultrapassando a do cinema (Sollitto, 2023). Na contramão dos interesses do mercado capitalista, Carneiro e Reis (2022) ressaltam que essa modalidade resulta em um empobrecimento da experiência do próprio jogo em si, tendo em vista que uma das etapas do ciclo do jogo é interrompida. Os autores ilustram com uma passagem do documentário Tarja Branca, nos dizeres de David Reeks:

Quando uma criança [ou mesmo um adulto] pensa ‘eu quero fazer um carrinho’ [...] quando ele pensa, tem esse estalo, ‘eu quero e consigo fazer’ [este] é o início do ciclo do brincar. Na sociedade onde vivemos, esse ciclo do brincar a criança só pega no final. Porque o desejo está dado pela indústria, a criação está dada pelos inventores. Os engenheiros fizeram o brinquedo, e a criança só pega o brinquedo pronto e brinca com ele, mas em seguida já quer outro. Ela não tem a coisa por completo. (Tarja Branca: a revolução que faltava, trecho 14:20 min apud Carneiro; Reis, 2022, p. 67)

Pois bem, algumas inquietações acerca do brincar na era digital e seus impactos no desenvolvimento infantil já ocupavam centralidade em debates de diversos segmentos da

sociedade, causando preocupação, como por exemplo, estaríamos vivendo o desaparecimento da infância (Kramer, 2007) ou o brincar estaria em risco (Friedmann, 2012)?

Não tão somente isso, mas infelizmente, o retrato da infância, na sociedade contemporânea, poderia ser resumido por um dos versos da canção de Legião Urbana: “*nos deram espelho e vimos um mundo doente...*”.<sup>14</sup>

Esse trecho da música vai ao encontro de uma das obras mais provocativas da atualidade, “*A sociedade do cansaço*” (2017), escrita pelo filósofo sul-coreano Byung-Chul Han, que, resumidamente, diz que cada época possui suas enfermidades e a do século XXI é marcada pelas doenças neuronais (depressão, ansiedade, transtornos de déficit de atenção, hiperatividade, síndrome de Bournout...) fazendo uma alusão ao esgotamento mental gerado pela cobrança demasiada por produtividade, desempenho, auto exploração e excesso de positividade, que levam a um infarto da alma.

Os adoecimentos psíquicos desta sociedade provocados, muitas vezes, em decorrência da imersão tecnológica, causam o que o autor chama de violência neuronal. Estamos sendo bombardeados a todo instante por informações, excesso de estímulos e realizando multitarefas no universo digital. Para o filósofo:

Também os novos meios de comunicação e as técnicas de comunicação estão destruindo cada vez mais a relação com o outro. O mundo digital é pobre em alteridade e em sua resistência. Nos círculos virtuais, o eu pode mover-se praticamente desprovido do “princípio de realidade”, que seria um princípio do outro e da resistência. Ali, o eu narcísico encontra-se sobretudo consigo mesmo. A virtualização e digitalização estão levando cada vez mais ao desaparecimento da realidade que nos oferece resistência. (Han, 2017, p. 91-92)

Difícil não concordar com a tese defendida por Byung-Chul Han, pois nos tornamos escravos da hiperconexão, em que somos ao mesmo tempo, “prisioneiro e vigia, vítima e agressor. Assim, acabamos explorando a nós mesmos” (Han, 2017, p. 47). Além de toda violência neuronal, a falta de relação com o outro pode provocar, acima de tudo, um ser humano egocêntrico e prisioneiro a uma realidade totalmente distorcida. Isso me fez pensar: não estaríamos revivendo o Mito da Caverna de Platão, aprisionados e acorrentados em uma caverna digital, alienados, acreditando que essa é a única realidade?

---

<sup>14</sup> O trecho faz parte da música “Índios”, lançada em 1986 por uma das bandas mais influentes do rock nacional nas décadas de 80/90, Legião Urbana, a qual tinha como porta-voz, o cantor, compositor, poeta e músico Renato Manfredini Junior (1960-1996), conhecido como Renato Russo. Assim como essa e tantas outras canções de sua autoria, são marcadas por letras com abordagens reflexivas, que expressam a insatisfação com a situação política, econômica e social do país naquele período. (OLIVEIRA, 2017)

Logo, toda essa situação reflete, é claro, em como a criança vive a sua infância, que por sua vez, tem se tornado cada vez mais refém do mau uso das tecnologias digitais, tendo em vista o que estudos científicos diversos vêm apontando acerca dos impactos negativos (que podem até se tornar irreversíveis) relacionados ao acesso precoce e tempo excessivo de exposição às telas por crianças e adolescentes.

Em síntese, sobre esses estudos, há desde o somático, como obesidade (Ferrari *et al*, 2019); o emocional, perpassando por desregulação e a menores rendimentos acadêmicos (Cerniglia *et al*, 2021), ansiedade, depressão (Zou *et al*, 2021), ou ainda, desenvolvimento de personalidade mais agressiva e antissocial, repertório imaginativo e interesses acadêmicos restritos (Singer; Singer, 2007), além do cognitivo como, por exemplo, afinamento precoce do córtex cerebral em crianças expostas a mais de 7 horas por dia conforme estudo desenvolvido pelo National Institute of Health (NIH) (SBP, 2018).

Sob essa ótica, em 2018, quando iniciei o mestrado, eu já retratava em meu trabalho as transformações no modo de agir do ser humano, ao mesmo tempo que também expressava preocupação com as novas configurações do brincar no século XXI, influenciadas pelo processo de aceleração das tecnologias digitais e de comunicação e me perguntava quais seriam os possíveis efeitos delas para o desenvolvimento infantil, na perspectiva da teoria piagetiana.

Para responder tal questão, foi realizado um estudo de delineamento quase experimental, com pré e pós-testes, o qual teve como propósito comparar se haveria diferença nas estruturas lógicas elementares e infralógicas de espaço de crianças com faixa etária entre 7 e 10 anos de idade, que participassem de um contexto de intervenções pedagógicas com jogos concretos e intervenções com os mesmos jogos, em versões eletrônicas (Gonçalves, 2020).

Em linhas gerais, os resultados confirmaram que embora a intervenção pedagógica tenha sido favorável à construção das estruturas cognitivas em ambos os grupos experimentais, se comparados ao grupo controle, houve maiores limitações na intervenção com jogos eletrônicos, impactando especialmente a construção das noções espaciais de crianças que participaram desse contexto, visto que tal modalidade não favoreceu assegurar princípios essenciais que explicam a construção do conhecimento, conforme a teoria de Piaget. Portanto, de modo algum, esse tipo de jogo pode substituir os jogos físicos (Gonçalves, 2020; Gonçalves, Saravali, 2021).

No entanto, independente da modalidade, o estudo revelou um ponto central no trabalho com jogos: o papel essencial que o profissional, seja ele professor, educador, pesquisador,

psicopedagogo, dentre outros, exerce na criação de um ambiente solicitador, tendo em vista que o grupo controle não apresentou avanços se comparado aos grupos experimentais. Sendo assim, esse é um dos pontos de interesse e que deve ser levado em consideração na problemática que se constrói no decorrer da presente pesquisa, isto é, a intencionalidade do profissional na construção de um ambiente lúdico e o impacto para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças.

Antes de mais nada, investigar o brincar no século XXI requer do pesquisador olhar para a questão de uma forma mais complexa, como propõe a teoria de Edgar Morin, isto é, olhar para um problema e levar em conta todas as suas múltiplas dimensões, não dicotomizando-as, mas religando os pontos (Morin; Andrade, 2015).

Sobre isso, Didonet (2012), ao prefaciando a obra de Friedmann salienta que, por um lado, as crianças não deixaram de brincar, o que fizeram foi incorporar novos meios lúdicos à cultura infantil, que por sua vez, a exclusividade ou excesso deles acabam por reduzir o movimento do corpo, as interações sociais, causando não só obesidade, mas também um desequilíbrio em todos os aspectos do desenvolvimento.

Por outro lado, o problema não está somente ao que é oferecido para a criança em casa, pois há outro lugar em que ela passa uma considerável parte de sua rotina diária, a escola, mas “a distorção da pedagogia cognitivista e conteudista, em instituições forçadas a transmitir informações, acumular conhecimentos prontos e treinar alunos para competir [...], está expulsando o brincar da escola” (Didonet apud Friedmann, 2012, p.12)

Com pensamento semelhante, Fortuna (2011) complementa que até dispensaria estudos científicos para legitimar a redução de condições favoráveis ao contato social real entre as crianças, considerando que as novas configurações familiares consistem em número de filhos cada vez menor; a rua, praças e parques são vistas como ameaças à segurança e integridade física das crianças; frequentar a casa de algum amigo ou colega, implica em deslocamentos e o tempo do adulto é cada vez mais escasso.

Há ainda, para além das relações sociais, o “Transtorno de Déficit de Natureza” (TDN) na infância, conceito que descreve os impactos negativos do afastamento de crianças do ambiente natural. Estudos como o de Oliveira e Velasques (2020) indicam que a desconexão com a natureza está relacionada ao aumento de problemas físicos, como obesidade e deficiência de vitamina D, e de distúrbios emocionais, como ansiedade e depressão. Esse distanciamento também interfere nos aspectos cognitivos e motores, comprometendo o desenvolvimento

integral das crianças. A reconexão com a natureza, por sua vez, é considerada um antídoto para todo esse mal.

Nesse sentido, o movimento “Desemparedamento da infância<sup>15</sup>”, propõe sair literalmente para fora das paredes (quicá das telas!), e reconectar as crianças com a natureza, investir em espaços ao ar livre como elementos essenciais para o desenvolvimento integral. Tiriba (2018), educadora e ambientalista, contribui significativamente para essa ideia ao ressaltar a urgência de transformar os espaços escolares em territórios que promovam vivências e aprendizagem em diálogo com a natureza.

Para ela, “nos pátios as crianças poderão exercitar a democracia necessária às sociedades sustentáveis e democráticas: em conexão com a natureza, livres em sua movimentação, potentes na alegria de brincar, criar, revolucionar! É desses seres que o mundo necessita!” (Tiriba, 2018, p. 5). Desse modo, é essencial que a natureza seja vista não apenas como pano de fundo para atividades, mas como um elemento ativo no processo educativo.

Essa perspectiva evidencia o contraste com a realidade de muitas escolas, onde o brincar e o contato com o ambiente externo são reduzidos a breves momentos no recreio, frequentemente disputado com outras necessidades da rotina, como destaca Fortuna (2014):

Em contrapartida, no tempo que passam na maioria das escolas, o único momento da rotina escolar permitido à brincadeira é o recreio, cujos 15 ou 20 minutos são, também, destinados a merendar, tomar água e ir ao banheiro. Como se pode perceber, a infância contemporânea é, cada vez mais, vivida indoor. (Fortuna, 2014, p. 22)

Corroborando essa crítica, outros estudos investigaram os tempos e espaços para o brincar (Paulino, 2023; Gonçalves, Pereira, 2018; Tattaro, 2019; Pereira, Gonçalves, Guimarães, 2018) e, ainda que exista um discurso enfático de muitos docentes valorizando o lúdico no processo de ensino e aprendizagem, “afinal, quem se atreveria a ser o primeiro a dizer que o jogo tem algo nocivo?” (Wassermann, 1990, p. 8), a realidade é bem diferente, e o brincar continua sendo negligenciado em muitas instituições escolares, principalmente, quando há o processo de transição da educação infantil para o ensino fundamental, tendo em vista que, com a mudança de etapa de ensino, quem chega naquele novo espaço é apenas o “aluno”,

---

<sup>15</sup> Este movimento é amplamente defendido por pesquisadores, educadores e organizações como o Instituto Alana, que promove a requalificação de espaços escolares e urbanos para fortalecer a conexão das crianças com ambientes naturais. Iniciativas globais, como a Children & Nature Network, também destacam os benefícios do contato com a natureza para a saúde integral das crianças (CHAWLA, 2015). O programa Criança e Natureza oferece uma biblioteca virtual gratuita sobre o tema: [https://criancaenatureza.org.br/pt/biblioteca/?sf\\_paged=2](https://criancaenatureza.org.br/pt/biblioteca/?sf_paged=2)

desconsiderando-se que por trás dele existe uma criança, que necessita ser respeitada em suas necessidades e especificidades dessa fase da vida.

Como não lembrar de Toquinho<sup>16</sup> nesse momento? Em uma de suas canções ele já dizia: *“Quando a gente cresce um pouco, é coisa de louco o que fazem com a gente: tem hora pra levantar, hora pra se deitar, pra visitar parente...”* Ou seja, mais uma vez, os versos de uma emblemática canção refletem as mudanças que ocorrem nas fases da vida, sobretudo, implicitamente revela que o “adulto em miniatura”, retratado na obra de Ariès (1986), ainda está presente em nossa sociedade e pode se manifestar por diferentes modos, dentre eles, a inserção da criança em uma rotina semelhante à do adulto, com responsabilidades e tarefas, muitas vezes desnecessárias para sua faixa etária, distanciando-a do seu universo infantil e resultando em um declínio da infância precocemente (Kalamar; Castilhos, 2020).

Diante deste panorama, parece-me que os tempos e espaços para o brincar na infância andam em descompasso com quem mais anseia por ele (a criança), cujas razões podem ser sintetizadas em três fatores: 1) diminuição do espaço físico em consequência da urbanização; 2) avanço das tecnologias digitais; 3) escassez de tempo nas escolas formais em virtude, principalmente, da concepção de criança, infância e posição epistemológica, que em grande parte, ainda são pautadas em práticas conteudistas e tradicionais.

Todavia, é preciso pensar em ações que possam reverter esse cenário, pois em concordância com Friedmann (2012, p. 81), “não podemos negar essa realidade nem as transformações que o brincar sofreu; devemos sim, tentar ‘trabalhar com elas’. Acredito que o caminho para isso está no resgate do brincar nos diferentes contextos socioculturais [...]”

Brincar é urgente! “Quem brinca experimenta o mergulho profundo na alma das coisas. E se torna livre para criar soluções, inovar caminhos, inventar o futuro.” (Didonet, 2012, p. 12).

Por essa razão, este estudo se propõe a pensar em como criar territórios para o brincar em outros ambientes, para além dos muros escolares ou familiares, que possam suprir as necessidades e interesses das crianças, tendo em vista que as situações desencadeadas por meio delas oportunizam explorar diversos tipos de conhecimento, experiências, interações, as quais podem vir a potencializar ainda mais o desenvolvimento e aprendizagem das crianças em uma perspectiva construtivista. Sobre isso:

---

<sup>16</sup> Antônio Pecci Filho (1946), conhecido como Toquinho, é cantor, compositor e violonista da Música Popular Brasileira - MPB. É conhecido pelas parcerias musicais com o poeta Vinicius de Moraes.

As brincadeiras tradicionais infantis têm qualidades bastante satisfatórias às necessidades de desenvolvimento das crianças de hoje. Oferecem ricas possibilidades de estímulo para as várias atividades físicas, motoras, sensoriais, sociais, afetivas, intelectuais, linguísticas etc., seja no tratamento de deficiências motoras (jogos com atividades motoras), seja para compensar a excessiva intelectualização da maior parte das atividades típicas da escola (jogos que envolvem o corpo e os sentidos); ou, ainda, para ajudar a superar o isolamento das nossas crianças de hoje (jogos em grupo) (Friedmann, 2012, p.84)

Nesse sentido, enquanto pedagoga que sou, compreendo que minha atuação não pode limitar-se apenas a contextos de educação formal, pois em concordância com Franco (2008, p. 79), “a pedagogia deve ter como um dos focos essenciais de seu trabalho o fazer educacional não só das escolas e de seus professores, mas das diversas instituições com possibilidades educativas.”

Partindo desse pressuposto, uma área que merece atenção é a educação não-formal (Gonh, 2016; 2023; Marques, Freitas, 2017; Lima, Fernandes, 2017) que, em síntese, não tem o caráter formal desenvolvido em escolas, com conteúdos prévios, currículo definido, legislação que normatiza procedimentos específicos. Ao contrário:

As práticas da educação não formal se desenvolvem usualmente extramuros escolares, por meio de organizações sociais, movimentos, programas de formação sobre direitos humanos, cidadania, práticas identitárias, lutas contra desigualdades e exclusões sociais. Elas estão no centro das atividades das Organizações Não governamentais (ONGs) nos programas de inclusão social, especialmente no campo das artes, da educação e da cultura. (Gonh, 2016, p. 61)

Normalmente, o público que frequenta os espaços de educação não-formal também está na escola formal, “mas lá não tem horário, nem condição de desenvolver uma série de projetos, como na área de informática, da música e do esporte” (Gonh, 2016, p. 69). Portanto, não seria uma alternativa investir em espaços e tempos para o brincar nesses contextos?

O brincar no âmbito da educação não formal é um tema que apresenta potencial para novas investigações e aprofundamentos. Friedmann (2012), ao analisar estudos realizados ao longo dos 25 anos que antecederam sua publicação, concluiu que temas relacionados ao brincar como recreio, observação do brincar, jogos cooperativos, jogos eletrônicos, moralidade, imaginação, brincadeiras tradicionais e educação não formal, estavam entre os menos explorados na época.

Quase doze anos se passaram do lançamento de sua obra e o cenário pouco mudou. Basta uma busca em repositórios e bases de dados como Biblioteca Digital Brasileira de Teses

e Dissertações (BDTD), CAPES, Oasis, com recorte entre o período de 2013 a 2023, utilizando os termos “*educação não-formal*” and “*brincar*”, “*educação não-formal*” and “*jogo*”, que o resultado evidenciará poucos trabalhos, como o de Fabiani (2016) que investigou a configuração do jogo no horário livre em uma instituição pública de educação não formal e o sentido atribuído a ele tanto pelas crianças quanto pelos educadores, por meio uma pesquisa descritivo-exploratória; o estudo de Pereira (2018), realizado em Lisboa, o qual propôs a construção de uma casa das brincadeiras para as crianças de até 12 anos desenvolverem competências sociais e cognitivas.

Outra possibilidade de ampliar os territórios para brincar são as chamadas brinquedotecas ou ludotecas, que consistem em um espaço criado para favorecer a brincadeira, “onde as crianças (e os adultos) brincam livremente, com todo o estímulo à manifestação de suas potencialidades e necessidades lúdicas” (Cunha, 2007, p.13). Dentre as suas inúmeras finalidades, ressalta-se que:

[...] há brinquedotecas com fins basicamente sociais. Entre seus objetivos, está oferecer, além da rua e do reduzido espaço das casas, uma oportunidade diferente para a criança brincar, ao mesmo tempo a criança tem oportunidade de se desenvolver, interagir com outras crianças e adultos e ter acesso a brinquedos raros para elas. (Friedmann, 1996, p. 16)

Posto isso, parece-me que um caminho na atualidade para oportunizar o brincar, seria buscar estabelecer um diálogo entre brinquedotecas e educação não-formal, visto que são ambientes propícios para a manifestação de atividades lúdicas.

Sendo assim, esta pesquisa parte da inquietação sobre como o brincar pode ser potencializado em espaços de educação não-formal, especialmente quando sustentado por uma perspectiva construtivista e intervenções lúdicas intencionais. Nesse sentido, questiona-se: de que modo a criação de uma brinquedoteca, aliada a vivências com jogos, brinquedos e brincadeiras, pode favorecer o brincar e contribuir para o desenvolvimento integral das crianças que frequentam esse espaço?

Portanto, o objetivo da tese é investigar de que modo a criação de uma brinquedoteca em um espaço de educação não-formal, aliada à realização de intervenções pedagógicas inspiradas em princípios construtivistas, por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras, pode favorecer o brincar e contribuir para o desenvolvimento integral das crianças envolvidas nesse contexto.

A apresentação e resultados deste estudo foram estruturados com base nos elementos centrais da pesquisa. A **introdução** teve como propósito contextualizar o tema por meio da problemática, justificativa e objetivos da investigação, evidenciando a relevância do brincar na atualidade. O **primeiro capítulo** discute concepções teóricas sobre o jogo e sua importância no desenvolvimento infantil, com base em autores clássicos e na perspectiva construtivista de Piaget. Aborda também os desafios contemporâneos que ameaçam sua legitimidade.

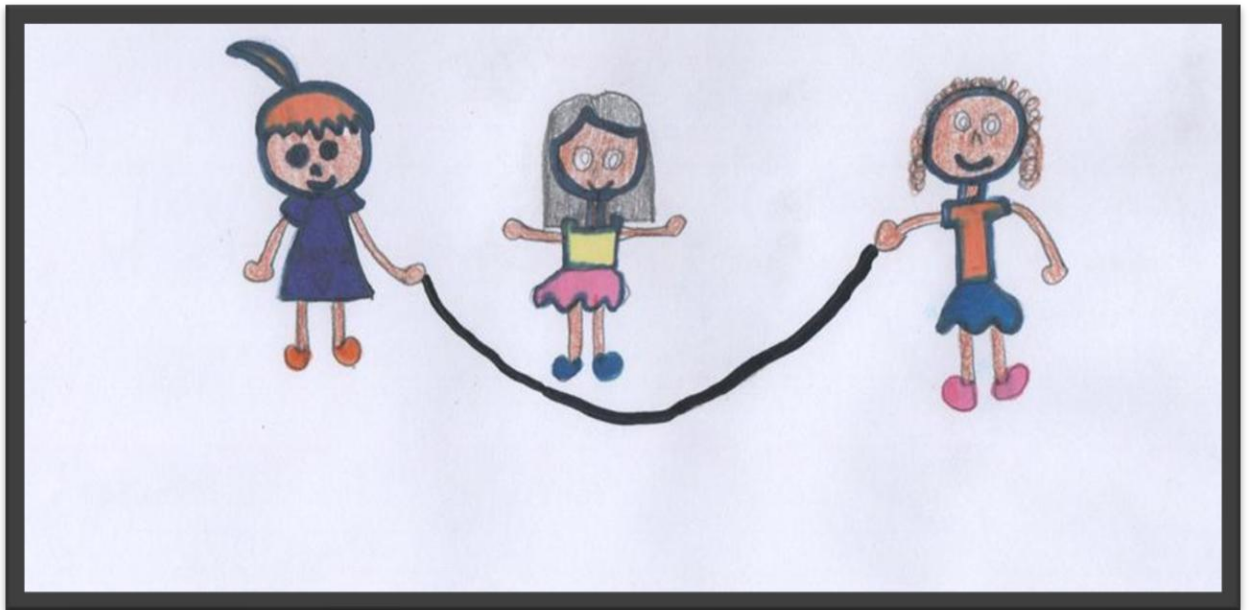
O **segundo capítulo** concentra-se no referencial teórico sobre a brinquedoteca, apresentando sua origem, conceito, terminologias, específicas, tipos de jogos, brinquedos e situações lúdicas, além de discutir o papel do profissional para atuar nesse ambiente. O **terceiro capítulo** traz uma revisão de literatura, analisando pesquisas realizadas sobre a temática central nos últimos dez anos. O **quarto capítulo** aborda os fundamentos da intervenção pedagógica na brinquedoteca, destacando o papel do profissional brinquedista na criação de um ambiente intencional e planejado, fundamentado na perspectiva construtivista. Explora princípios metodológicos como exploração ativa, interação social, autonomia e integração dos tipos de conhecimento (físico, lógico-matemático e social), enfatizando a brincadeira como atividade central, capaz de mobilizar estruturas cognitivas e promover o desenvolvimento integral.

O **quinto capítulo** descreve a metodologia da pesquisa, detalhando os procedimentos adotados, os instrumentos utilizados e as etapas de coleta e análise de dados. O **sexto capítulo** apresenta os resultados da pesquisa, com a caracterização do espaço da brinquedoteca e a escuta das crianças sobre suas rotinas e percepções. Em seguida, são descritos e analisados vinte e um casos resultantes das vivências lúdicas, organizados em seis eixos temáticos, que apontam possibilidades de intervenção construtivista. O capítulo se encerra com a sistematização dos indicadores de observação do brincar.

Por fim, o **sétimo capítulo** reúne as conclusões do estudo, ressaltando as contribuições da brinquedoteca para o desenvolvimento integral das crianças e apontando perspectivas para pesquisas futuras.

---

# CAPÍTULO I



## 1 O JOGO EM JOGO: CONCEPÇÕES, CONTRADIÇÕES E CAMINHOS TEÓRICOS

*Jogar é jogar sem saber o que será, é  
lançar-se no mistério, é realmente  
acreditar, é realmente crer, é viver a  
graça de não precisar sentir a tensão do  
que virá, a não ser as tensões internas do  
próprio jogo, de só viver...e confiar.*

(Freire, 2023, p.41)

Ah... o jogo! Por que o jogo? Porque onde tem jogo, tem gente, tem criança, tem interação, tem alegria, tem diversão, tem conflito, tem barulho, tem confusão e muito mais: raiva, tristeza, um misto de sentimentos e emoções, espontaneidade, liberdade de expressão, regras, competição, cooperação, pensamentos diversos, trocas de conhecimento, ação, prazer, dissabores, desequilíbrios, estratégias, improvisos, o certo e o incerto, o sagrado, o profano...enfim, o jogo e suas contradições!

Desde os primórdios da humanidade, o jogo acompanha o ser humano em suas expressões mais profundas: nos rituais sagrados, nos ritos de passagem, nas guerras simbólicas, nas brincadeiras de quintal. Muito antes de se tornar objeto de estudo, o jogo já era vida. Estava nos rituais, nos cultos, nas guerras simbólicas, nas brincadeiras de quintal. Acompanhou o ser humano desde os primeiros tempos, atravessando culturas, crenças e gerações. E mesmo diante das transformações do mundo, da industrialização à era digital, ele persiste. Ora exaltado, ora reprimido, ora reduzido a um meio para alcançar outros fins.

Este capítulo, parte da premissa de que compreender o jogo é, de algum modo, compreender também a infância, a cultura e a própria condição humana. Mas o que está em jogo... no próprio jogo? Para responder a essa pergunta, percorreu-se diferentes caminhos teóricos e históricos, buscando entender o jogo em suas múltiplas dimensões.

Na primeira seção, o jogo é abordado como experiência humana e cultural, resgatando sua presença ancestral e sua pluralidade de sentidos ao longo da história. A segunda seção problematiza as distinções, nem sempre claras, entre jogo, brinquedo e brincadeira, à luz de diferentes contribuições teóricas. Em seguida, recorre-se à epistemologia genética de Jean Piaget (1896-1980), refletindo sobre como o jogo se articula ao desenvolvimento do ser humano. Por fim, discutem-se os desafios contemporâneos do brincar, diante de tensões adultocêntricas, tecnológicas e consumistas, reafirmando o jogo como linguagem essencial da

infância... e da vida! Mais do que buscar uma definição, o que se propõe aqui é um olhar crítico sobre o fenômeno lúdico, em sua complexidade, em sua potência e em sua urgência.

### 1.1 A graça do jogo: entre o sagrado, o profano e a cultura

Reconhecer que o jogo esteve presente ao longo da história não basta para compreendê-lo. Sua permanência não se explica apenas por costumes, tradições ou práticas culturais. Há algo mais. Mesmo em meio a tantas transformações sociais, políticas, tecnológicas, o jogo continua a acontecer. Ele resiste, reaparece, se reinventa. Provoca, absorve, mobiliza. Há algo no jogo que nos atravessa, mesmo quando não sabemos nomear.

Mas por que, ainda assim, desde os primórdios o ser humano busca o jogo? Ou melhor: qual é “a graça do jogo”? Freire e Gomes-da-Silva (2023) respondem:

A gente joga quando faz algo sem se obrigar a receber nada em troca. É quando a gente faz sem compromissos externos. Quando age sem exigir pagamento. Joga gratuitamente. É de graça. Daí podermos dizer que jogar é viver em estado de graça. (Freire; Gomes-da-Silva, 2023, p. 07)

Essa entrega lúdica, gratuita e intensa, muitas vezes subestimada na lógica capitalista da sociedade, já fazia parte da vida humana muito antes de se tornar objeto de investigação. Jogar é coisa antiga.

Essa antiguidade do jogo não é apenas cronológica, mas simbólica. Desde muito cedo, ele tem sido expressão de múltiplos sentidos: espirituais, culturais, existenciais. E isso se revela em diversas práticas e registros ao longo do tempo, como mostra a obra *Os Melhores Jogos do Mundo* (1984), ao destacar que muitos jogos tradicionais <sup>17</sup> fazem parte do patrimônio cultural da humanidade, atravessando fronteiras geográficas e temporais. Em suas origens, estavam frequentemente associados ao sagrado, ao mágico, ao amor, à arte, aos costumes, à literatura.

O cabo de guerra, por exemplo, hoje visto como uma brincadeira infantil, já foi uma dramatização simbólica da luta entre as forças da natureza. Os povos antigos realizavam esse tipo de jogo como parte de rituais que buscavam equilíbrio entre opostos: luz e sombra, seca e colheita, vida e morte.

---

<sup>17</sup> Para Friedmann (2006), os jogos tradicionais são transmitidos de forma espontânea entre gerações, fora das instituições formais, e vivenciados em espaços como ruas e praças. Suas regras variam culturalmente, mas o conteúdo permanece, expressando valores, costumes e modos de pensar da infância.

Já a amarelinha, aparentemente ingênua e infantil, se relaciona com antigos mitos sobre os labirintos e as jornadas feitas pelas almas após a morte. Ao pular quadrado por quadrado, o corpo brinca, mas também revive uma simbologia ancestral de passagem da Terra ao Céu, como uma metáfora espiritual disfarçada de brincadeira.

A presença do jogo em práticas simbólicas e rituais revela que ele sempre esteve carregado de sentidos, ainda que muitas vezes não nomeados. No entanto, os significados atribuídos ao jogo nem sempre foram os mesmos, e, tampouco, consensuais. Como aponta Brougère (1994 [2010]), compreender o lugar do jogo na sociedade exige pensar suas transformações históricas, mas também as disputas simbólicas em torno de seu valor.

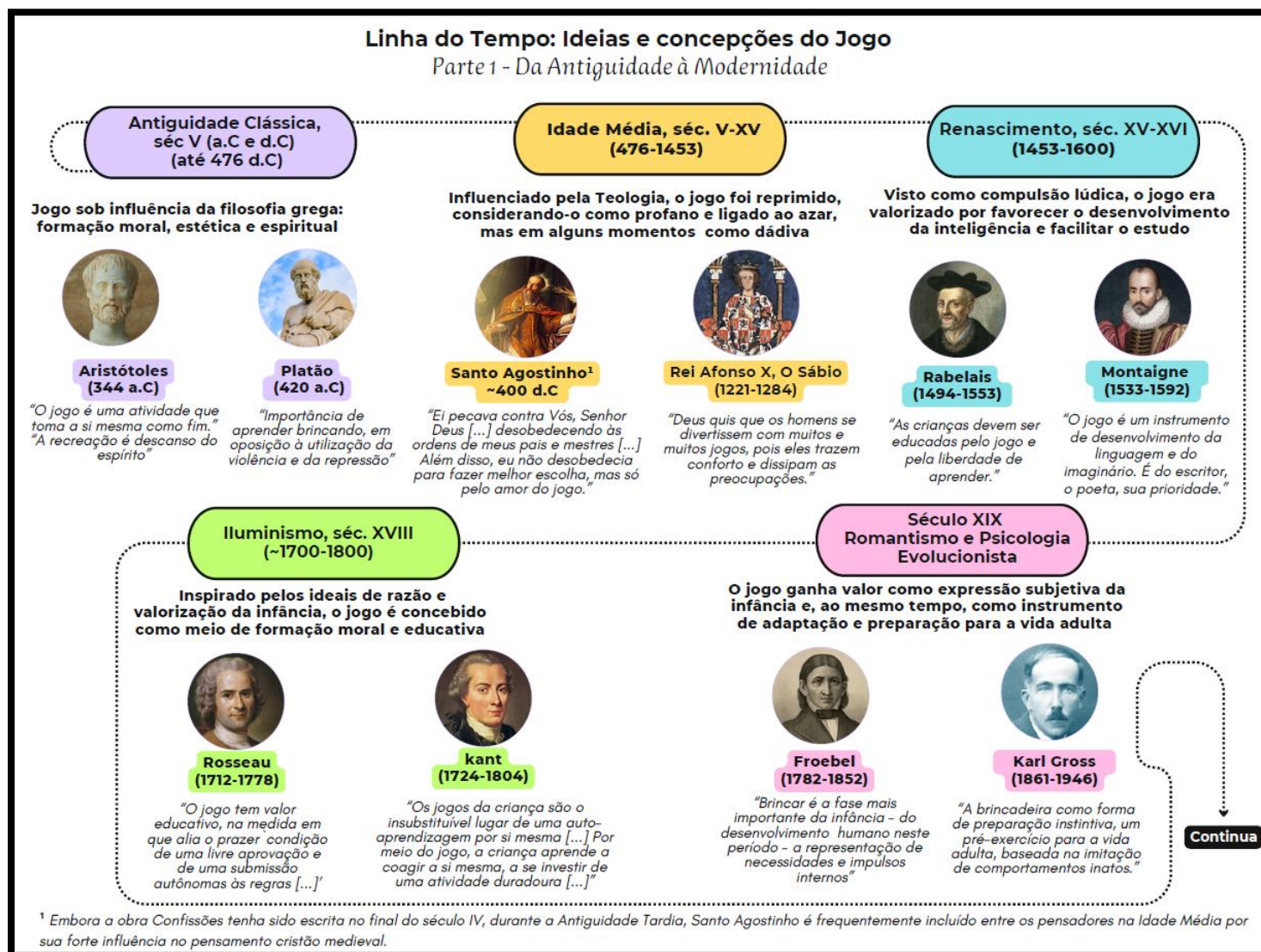
Ao longo do tempo, o jogo assumiu diferentes sentidos: já foi visto como linguagem própria da infância, mas também como distração inútil, prática a ser contida ou recurso reduzido a um meio para alcançar outros fins, como ensino de conteúdos, controle de comportamento ou reforço de normas. Esses olhares variaram conforme as épocas, influenciados por crenças religiosas, ideias filosóficas e interesses educacionais.

Para tornar visível essa trajetória, elaborou-se uma *Linha do Tempo* (ver figuras 2 e 3, a seguir), dividida em duas partes, com o objetivo de evidenciar como diferentes épocas e campos do saber influenciaram as interpretações sobre o fenômeno lúdico: do mundo antigo à contemporaneidade.

Embora a proposta deste capítulo não seja de caráter histórico, parte-se do entendimento que as concepções sobre o jogo, resultam de diferentes momentos históricos e correntes teóricas. A organização cronológica elaborada foi inspirada nas obras de Friedmann (2006) e Kishimoto (1996), cujas referências permitiram delinear os principais períodos, ideias e autores. Ainda que as autoras não tenham apresentado tal conteúdo em ordem cronológica, suas análises ofereceram subsídios para compor essa trajetória, posteriormente ampliada com outras contribuições teóricas e interpretações autorais.

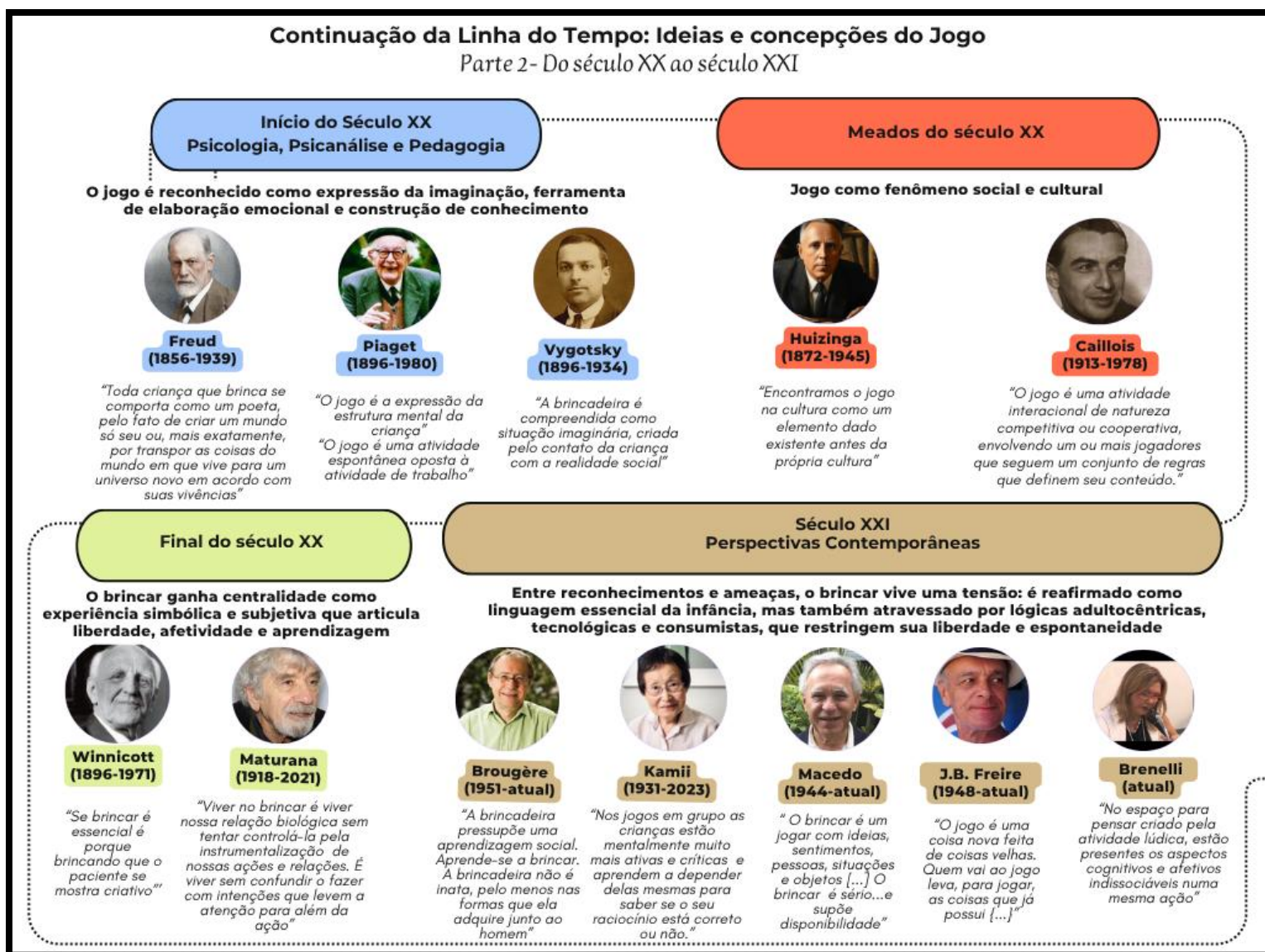
A parte 1 abrange da Antiguidade Clássica ao século XIX, destacando os períodos históricos e os campos que influenciaram a concepção de jogo, como Filosofia, Teologia, Pedagogia e Psicologia Evolucionista. A parte 2 percorre o século XX até a atualidade, com o aprofundamento dos estudos em áreas como Psicologia do Desenvolvimento, Psicanálise, Sociologia, Antropologia, Fenomenologia e Educação.

**Figura 2-** Linha do Tempo Ideias de Jogo ao longo do tempo parte 1 – Da Antiguidade à Modernidade



**Fonte:** Elaborado pela autora com base em Friedmann (2006); Kishimoto (1996) e Brougère (1994 [2010]).

**Figura 3-** Linha do Tempo Ideias sobre o Jogo ao longo do tempo parte 2 - Do século XX ao século XXI



**Fonte:** Elaborado pela autora com base em Friedmann (2006); Kishimoto (1996) e Brougère (1994 [2010]).

Como é possível observar na linha do tempo, diferentes períodos construíram sentidos sobre o jogo, ora o exaltando, ora o reprimindo, ora tentando explicá-lo cientificamente. Como afirma Brougère (1994 [2010]), atribuir hoje um valor positivo à brincadeira infantil, não é algo que simplesmente “caiu do céu”, mas resulta de uma longa história, marcada por mudanças de perspectivas, especialmente após as rupturas conceituais do século XIX, que colocaram a infância e o brincar em um novo lugar social e cultural. Para ele:

É importante lembrar a mudança de perspectiva, no início do XIX, sobre concepção da criança e, consequentemente, da brincadeira. De fato, devemos essa mudança de perspectiva à ruptura romântica. Antigamente, a brincadeira era considerada, quase sempre, como fútil, ou melhor, tendo como única utilidade a distração, o recreio (daí o papel delegado à recreação) e, na pior das hipóteses, julgavam-na nefasta. (Brougère, 1994 [2010], p.96)

Portanto, se ele já foi visto como pecado, distração, recurso educativo ou linguagem expressiva, é porque o que está em jogo nunca foi apenas o jogo, mas as concepções de infância, humanidade e cultura que cada época produziu. No entanto, para além das interpretações históricas e dos usos sociais atribuídos ao jogo, há autores que propõem um deslocamento mais profundo: e se o jogo não fosse apenas um reflexo da cultura, mas uma de suas condições de possibilidade? Em outras palavras, o que acontece quando se pensa o jogo não como consequência, mas como origem, como linguagem fundadora da experiência humana? É nesse caminho que se insere a reflexão a seguir.

## 1.2 Entre o jogo e a cultura: onde tudo começa?

A hipótese de que o jogo seja mais do que um reflexo da cultura, e sim uma de suas condições de possibilidade, não é recente. A relação entre jogo e cultura é profunda, mas também complexa. Em vez de situar o jogo como produto da cultura, alguns autores propõem uma inversão: e se o jogo fosse o que torna a cultura possível? Em outras palavras, o que acontece quando se pensa o jogo não como consequência, mas como origem?

Nesse direcionamento, é inevitável falar sobre o jogo na história da humanidade sem referenciar a emblemática obra de Johan Huizinga (1872–1945). Para quem se propõe pesquisar esse campo, tal obra é propedêutica como destacam Grillo et al (2022). Em *Homo Ludens*, publicada originalmente em 1938, o historiador e linguista holandês apresenta o jogo como uma das funções primordiais da vida, ou seja, jogar não é menos importante que qualquer outra atividade humana, assim como o *Homo Sapiens* pensa e o *Homo Faber* fabrica, o *Homo Ludens*,

joga. Huizinga (1938 [2014]) defende que o jogo não é apenas parte da cultura, mas condição para que ela exista. Como ele mesmo afirma:

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo. (Huizinga, 1938 [2014], p. 6)

Todavia, antes mesmo dessa consagrada obra *Homo Ludens*, outro intelectual já havia se debruçado sobre esse fenômeno lúdico e sua relação com a cultura e o simbolismo humano: o pensador holandês Frederik Jacobus Johannes Buytendijk (1887-1974). Sua obra, *A Teoria Geral do Jogo*, publicada originalmente em 1932 em holandês e, posteriormente, em alemão (1933) e espanhol (1935) – seis anos antes da publicação do livro de Huizinga - ganhou menos projeção fora das áreas especializadas e continua sendo um autor pouco referenciado no meio acadêmico, especialmente no Brasil, talvez pela dificuldade do idioma e acesso à sua produção original (Silva, 2014; Grillo et al., 2021; Grillo et al., 2022).

Em contraponto à tentativa de Huizinga conceituar o jogo como algo anterior à cultura, Buytendijk propôs uma compreensão do jogo a partir da perspectiva filosófica da fenomenologia, buscando descrever o fenômeno lúdico a partir da experiência vivida. Desse modo, na tentativa de analisar as condições em que surge o jogo e delimitar a extensão do jogo/jogar, o autor realizou uma comparação entre o jogo humano (crianças) com o dos animais e até mesmo os próprios adultos, evidenciando uma clara diferenciação do jogo humano em relação aos animais, sendo um ponto central na sua teoria. Na visão de Grillo et al (2022):

Uma das grandes contribuições de Buytendijk para as teorias de Jogo foi discutir o comportamento lúdico do ser humano e de animais. Para esse intelectual, embora o impulso lúdico seja biológico e motivado por questões ambientais e organizacionais (característica específica do ‘jogo dos animais’), ele é influenciado culturalmente no caso dos seres humanos. Assim como sublinha Buytendijk (1977, p.77), ‘[...] o jogo humano não é um acontecimento natural como no animal’. Em outros termos, o jogo humano difere do comportamento lúdico dos animais, já que é pelo jogo que o indivíduo descobre sua humanidade, pois sabe que executa algo (tem consciência de que joga com alguma coisa). (Grillo et al, 2022, p.89)

Resumidamente, essa capacidade do ser humano simbolizar, representar, jogar de forma consciente - sabendo que está jogando - e transitar entre realidade e fantasia são aspectos centrais da concepção de jogo humano na visão de Buytendijk. Sob essa ótica, o jogo não se apresenta como uma atividade isolada ou meramente instintiva, mas como uma expressão da própria existência, o que requer uma relação com algo ou com alguém.

Com pensamento semelhante, essa mesma inquietação reaparece décadas depois em João Batista Freire, que em sua obra *A graça do jogo* (2023), escrita em parceria com Gomes-da-Silva, retoma a crítica sobre o fato de tentar compreender a existência do jogo dissociado de quem joga e como se joga.

Com todo respeito aos mestres, há momentos em que preciso fechar os livros de Huizinga, Caillos e outros, para tentar compreender o que é jogo. Por vezes atrapalham meu entendimento. [...] Acho difícil lidar com o "jogo em si", algo que exista independentemente de quem joga. Acredito na existência das coisas somente quando acontecem. (Freire; Gomes-da-Silva, 2023, p. 31)

Nesse sentido, é possível tender-se a concordar com Buytendijk e Freire: se algo é reconhecido como jogo, é porque há alguém que joga e alguém que observa, interpreta e compartilha dessa experiência. Em outras palavras, o que sustenta o jogo é o ser humano que é capaz de viver e atribuir sentidos a ele.

Essas reflexões ajudam a compreender por que o jogo permanece como objeto de interesse em diferentes campos do saber. Não se trata apenas de buscar uma origem ou uma definição definitiva, mas de reconhecer que o jogo se transforma, ganha novos contornos, é ressignificado a cada tempo, a cada olhar, a cada contexto.

É justamente por isso que, ao longo da história, diferentes autores e perspectivas teóricas buscaram delimitar o que é ou o que não é jogo. Em meio a essas tentativas, surgem distinções, aproximações e até sobreposições entre termos como jogo, brinquedo e brincadeira. Compreender essas nuances é fundamental para avançar na reflexão proposta neste capítulo.

### **1.3 A polissemia do jogo: definições, distinções e caracterizações**

Se o jogo é constantemente ressignificado por diferentes autores, épocas e contextos, isso também se reflete na linguagem. A forma como se nomeia o jogo e os sentidos que se atribuem a esse nome, revela muito sobre as concepções que o cercam.

Partimos da premissa de que o jogo é um fenômeno universal: todos os povos jogam. No entanto, nem todas as línguas abarcam esse fenômeno com um conceito único, tampouco o nomeiam da mesma forma. As transformações semânticas atribuídas ao termo “jogo” variam conforme o contexto histórico, cultural e linguístico. Ao contrário de outros vocábulos com sentido mais fixo, “jogo” passou a incorporar, ao longo do tempo, novos significados e nuances, adquirindo uma flexibilidade semântica que o tornou aplicável a uma multiplicidade de situações.

Tomando como referência a etimologia latina, a palavra “jogo” tem origem em *jocus*, termo que originalmente designava brincadeiras verbais como piadas, enigmas, charadas, gracejos e zombarias. “Em latim, essa é a palavra originalmente reservada para as brincadeiras verbais: piadas, enigmas, charadas, etc.”, afirma Friedmann (2006, p. 41). Com o passar dos séculos, o termo passou a englobar sentidos ligados ao entretenimento, à competição, ao lazer e à recreação, ultrapassando os limites infantis e adentrando o campo das metáforas sociais, políticas e culturais.

Hoje, utilizamos a palavra “jogo” para nos referir a uma partida de futebol, a uma criança que brinca de faz de conta ou mesmo a um cão que corre atrás de um brinquedo. Mas também a utilizamos em expressões como “ter jogo de cintura” para lidar com situações difíceis, “jogo de interesses” na política, “jogo sujo” em contextos éticos e até mesmo para nomear objetos como um “jogo de xícaras” ou um “jogo de ferramentas”. Essa diversidade de uso dessas e de tantas outras expressões, ampliam a polissemia do termo.

Essa variedade de significados torna a definição de “jogo” um desafio conceitual, como ressalta Kishimoto (2016, p. 1): “Existem termos que, por serem empregados com significados diferentes, acabam se tornando imprecisos, como o jogo, o brinquedo e a brincadeira.”. A esse respeito, Carneiro e Reis (2022) observam que a lógica semântica do vocábulo é tão ampla quanto as diferentes formas de uso, tanto que Huizinga (1938) chegou a dedicar um capítulo inteiro de *Homo Ludens* à análise do termo “jogo” em diferentes idiomas, tamanha é sua complexidade.

Diante dessa multiplicidade de significados, torna-se necessário explicitar o recorte conceitual adotado neste trabalho. Em outras palavras, é preciso definir de que “jogo” estamos falando, já que o termo pode referir-se a experiências muito distintas entre si. Como ressalta Kishimoto (2016), embora jogo, brinquedo e brincadeira muitas vezes sejam utilizados de forma intercambiável no senso comum, seus sentidos e funções não são equivalentes. Grillo et al. (2022), ao comentarem a contribuição de Buytendijk, reforçam que mesmo em idiomas de origem latina, como o português, o espanhol e o francês — bem como em línguas anglo-saxônicas e germânicas; o termo “jogo” é empregado para nomear experiências que, entre si, não guardam relação comum evidente. Como afirmam os autores, trata-se de um vocábulo “utilizado para designar fenômenos muito distintos, que não têm entre si nenhuma relação comum” (Grillo et al, 2022, p. 79).

Posto isso, diversos autores buscaram, e ainda buscam, sistematizar os significados que essas palavras assumem, com base em suas áreas de estudo, posicionamentos teóricos,

influências filosóficas e contextos históricos. A dificuldade em traçar limites conceituais entre jogo, brinquedo e brincadeira não é apenas terminológica, pois como apontado por Kishimoto (2016), uma mesma conduta pode ser jogo ou não jogo, a depender da intencionalidade, do contexto e da cultura em que está inserida. A boneca, por exemplo, pode ser um brinquedo para a criança que brinca de “filhinha”, mas pode também representar um símbolo de devoção para determinados povos indígenas, conforme pesquisas etnográficas.

Diante dessa polissemia, interessa-nos reunir diferentes interpretações construídas por autores que, a partir de referenciais diversos, buscaram compreender o fenômeno jogo. Desde os clássicos Huizinga e Caillois, passando por interpretações contemporâneas como as de Kishimoto, Brougère, Friedmann, Freire e Macedo, diferentes leituras têm buscado delimitar o que se entende por jogo, brinquedo e brincadeira. Mais do que buscar uma definição única, busca-se compreender como cada autor interpreta esse fenômeno, que aspectos privilegia e de que modo suas concepções dialogam com os propósitos deste trabalho.

Ao discutir a noção de jogo, Huizinga 1938 [2014]) reconhece que ele está presente em todos os povos, manifestando-se sob formas extremamente semelhantes. No entanto, adverte que a tentativa de conceituá-lo está condicionada pelos limites da linguagem: enquanto algumas línguas sintetizam o termo em uma única palavra, outras o fragmentam em expressões distintas, o que evidencia a polissemia e a complexidade cultural do fenômeno. Diante disso, o autor propõe como ponto de partida uma definição baseada no uso mais familiar do termo nas línguas europeias modernas, formulando uma descrição ampla, capaz de contemplar diversas manifestações do jogo (entre animais, crianças e adultos) e tipos (força, destreza, sorte, adivinhação ou exibição). Para ele:

Parece-nos que essa noção poderá ser razoavelmente bem definida nos seguintes termos: o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida cotidiana". (Huizinga, 1938 [2014], p. 35)

Caillois (1958 [2017]), por sua vez, parte da polissemia da palavra “jogo” para discutir suas expressões e significados, ao destacar sua diversidade e riqueza semântica, ampliando sua compreensão. Embora com formas variadas (jogos de azar, de destreza, de construção, de paciência, ao ar livre ou simbólicos), a ideia de “jogo” costuma evocar certas características recorrentemente associadas ao termo: o risco, a liberdade, a habilidade, o divertimento, o repouso. Para o autor, o jogo se opõe ao trabalho por sua gratuidade e improdutividade, mas

não por isso é menos exigente, tendo em vista que mobiliza cálculo, estratégia, inteligência e inventividade.

Além dessa abordagem semântica, Caillois (1958 [2017]) aprofunda a reflexão iniciada por Huizinga, destacando seis características essenciais do jogo. Para ele, o jogo é, antes de tudo, uma ação **livre**, pois ninguém joga por obrigação. É **separado**, já que ocorre em espaços e tempos específicos, com início, meio e fim próprios. É **incerto**, tendo em vista que seu desfecho não é dado, depende da ação dos jogadores. É **improdutivo** porque não transforma o mundo material. É regido por **regras próprias** à medida que suspendem provisoriamente as leis habituais. E é **fictício**, dado que é sustentado pela consciência de se estar em uma realidade outra, paralela à vida cotidiana. (Caillois, 1958 [2017])

Apesar das contribuições relevantes de Huizinga e Caillois, ainda persiste o desafio de definir o jogo de forma universal. Ao longo do tempo, tornou-se evidente que não há uma só forma de nomear, compreender ou experienciar o jogo. É justamente nesse ponto que a abordagem contemporânea de Brougère (1994 [2010]) amplia o debate. Inspirado nas investigações filosóficas de Ludwig Wittgenstein<sup>18</sup>, Brougère propõe que a questão não é o que o jogo é, mas sim como e por que certas práticas são chamadas de jogo em determinados contextos sociais e culturais.

Para Brougère (1994 [2010], p. 27) “o jogo tal como o expressamos é o jogo tal como é pensado por nossa sociedade”, destacando que a palavra “jogo” é, antes de tudo, um fato de linguagem. Trata-se de uma construção social sustentada por uma lógica de nomeação: não jogamos porque a atividade é jogo em si, mas porque ela é reconhecida como tal em uma determinada forma de vida, indicando que a nomeação transforma o olhar sobre a ação. Quando chamamos algo de jogo, passamos a tratá-lo de forma distinta, com outra disposição, outra leitura, outro sentido.

Essa forma de entender o jogo, mais ligada à linguagem e à cultura, afasta-se da ideia de uma definição única e aproxima-se da diversidade de sentidos que o termo pode assumir. Isso permite entender também por que, em muitos contextos, os termos *jogo*, *brinquedo* e *brincadeira* acabam sendo usados de forma imprecisa ou sobreposta. Embora Brougère (1995 [2020]) não estabeleça uma distinção explícita entre esses conceitos, é possível inferir, a partir

---

<sup>18</sup> Ludwig Joseph Johann Wittgenstein (1889-1951), foi um filósofo da linguagem austríaco, com atuações no campo da filosofia e da linguística durante a primeira metade do século XX. O autor elaborou o conceito de “jogos de linguagem” para indicar que o significado das palavras depende de seus usos em contextos específicos, ligados a formas de vida. (Ferraro, 2021).

de outra obra do autor - *Brinquedo e Cultura* (1994 [2010]) - alguns elementos que permitem diferenciá-los. Segundo o autor:

[...] Para que existam brinquedos é preciso que certos membros da sociedade deem sentido o fato que se produza, distribua e se consuma [...] O brinquedo é antes de tudo, o suporte de uma representação. A criança que manipula um brinquedo possui entre as mãos uma imagem a decodificar. A brincadeira pode ser considerada como forma de interpretação dos significados contidos no brinquedo” (Brougère, 1994 [2010], p. 8-9).

Com base nessa ideia, o brinquedo estaria ligado à lógica da produção e do consumo, que só se sustenta porque certos membros da sociedade lhe atribuem sentido, enquanto a brincadeira se apresentaria como uma ação de interpretação e ressignificação desses objetos culturais. Já o jogo, embora possa estar presente tanto no brinquedo quanto na brincadeira, parece ser algo maior: uma construção social que se transforma conforme o contexto, as palavras que usamos e o modo como vivemos.

No Brasil, essa multiplicidade de sentidos atribuídos ao termo jogo ganha contornos ainda mais complexos. Em nossa língua, as fronteiras entre *jogo*, *brinquedo* e *brincadeira* muitas vezes se misturam, o que pode dificultar a delimitação conceitual e gerar usos imprecisos no cotidiano e mesmo na literatura especializada.

Se, por um lado, as contribuições de autores como Huizinga, Caillois e Brougère oferecem importantes fundamentos históricos, culturais e linguísticos sobre o jogo, por outro, é no contexto brasileiro que essas discussões assumem novos contornos. Isso porque, além das especificidades socioculturais, a própria língua portuguesa contribui para que os termos jogo, brinquedo e brincadeira sejam frequentemente empregados de maneira imprecisa ou indistinta. Nesse cenário, autores como Kishimoto (2016), Friedmann (2006), Macedo (2005) e Freire (2005) reconhecem as distinções entre esses conceitos, ao mesmo tempo em que apontam aproximações possíveis em suas definições. Ainda que partam de referenciais distintos, suas contribuições favorecem uma compreensão mais ampliada desses fenômenos no contexto brasileiro.

Kishimoto (2016), referência consolidada nos estudos do brincar no Brasil, propõe uma distinção didática entre os termos, embora reconheça a sobreposição de sentidos no uso cotidiano. Para a autora, o **brinquedo** é compreendido como objeto, o suporte material da brincadeira; a **brincadeira**, como a descrição de uma conduta estruturada, regida ou não por regras definidas; e o **jogo** infantil aparece como um termo abrangente, que pode designar tanto o objeto quanto as ações da criança em situações lúdicas. Sua contribuição está em demarcar

os diferentes usos possíveis desses termos, sem engessá-los, mas buscando clareza para fins analíticos e pedagógicos.

Na mesma direção, Friedmann (2006), pedagoga e pesquisadora do brincar, propõe distinções que partem de uma observação sensível da infância. Para a autora, o **jogo** diz respeito tanto a uma atitude quanto a uma atividade estruturada, caracterizada pela presença de regras. A **brincadeira**, por sua vez, refere-se à **ação espontânea de brincar**, originada de atividades não estruturadas e movida por liberdade criativa. Já o **brinquedo** é compreendido como o suporte material dessa experiência, um objeto cultural carregado de significados, que ganha vida nas mãos da criança. Friedmann (2006) também amplia esse campo ao afirmar que a **atividade lúdica** atravessa o brincar e pode se manifestar nas mais diversas expressões humanas, como o movimento, a arte, a música e a linguagem. De forma mais poética, ela insere o **brincante** no centro da experiência, revelando o brincar como um espelho da alma infantil:

O Brincar traz de volta a alma da nossa criança: no ato de brincar, o ser humano se mostra na sua essência, sem sabê-lo, de forma inconsciente. O brincante troca, socializa, coopera e compete, ganha e perde. Emociona-se, grita, chora, ri, perde a paciência, fica ansioso, aliviado. Erra, acerta. Põe em jogo seu corpo inteiro: suas habilidades motoras e de movimento vêm-se desafiadas. No brincar, o ser humano imita, medita, sonha, imagina. Seus desejos e seus medos transformam-se, naquele segundo, em realidade. O brincar descortina um mundo possível e imaginário para os brincantes. O brincar convida a ser eu mesmo. (Friedmann, 2006, p. 39-40)

Em diálogo com essa perspectiva, Macedo (2005), ancorado na epistemologia genética, também propõe distinções entre os termos, destacando suas relações e evoluções possíveis. conceituais entre brincar, jogar e o próprio jogo, enfatizando a continuidade entre essas experiências. Para ele, o **jogar é o brincar** inserido em um contexto de regras e com um objetivo predefinido. É uma brincadeira organizada, com papéis definidos, estrutura convencional e desafios estabelecidos. O **brincar**, por sua vez, é compreendido como um jogar com ideias, sentimentos, pessoas, situações e objetos, uma forma mais livre, não estruturada, de experimentar o mundo.

Nesse sentido, o **jogo** seria uma brincadeira que evoluiu, uma forma mais elaborada e sistematizada do ato de brincar. A **brincadeira**, portanto, é vista como a condição primordial do jogo, sua origem e antecipação. “A brincadeira é o que será do jogo, é sua antecipação, sua condição primordial. A brincadeira é uma necessidade da criança; o jogo, uma de suas possibilidades à medida que nos tornamos mais velhos” (Macedo, 2005, p. 14).

Essa distinção é retomada e aprofundada em obra mais recente, escrita em coautoria com Rodrigo Bressan, em que o autor busca explicitar as diferenças entre **brincar**, **brinquedo**,

**brincadeira** e **brincalhão**. Para Macedo e Bressan (2018), **brincar** é ação — seja física, simbólica ou imaginativa. É a atividade lúdica propriamente dita. Já **o brinquedo é o objeto**, o suporte material dessa experiência: a bola, por exemplo, é o brinquedo; com ela, é possível realizar diversas **brincadeiras**, dependendo de como é apropriada por cada cultura ou grupo social. E o **brincalhão** é aquele que brinca, que inventa, que propõe.

Os autores chamam atenção, ainda, para um fenômeno contemporâneo: o das tecnologias que, ao contrário dos brinquedos tradicionais (como bonecas ou bolas), propõem elas mesmas as brincadeiras, reduzindo a margem de invenção por parte da criança. “A criança se torna passiva. Se antes era quem inventava as brincadeiras, agora apenas reage a elas” (Macedo; Bressan, 2016, p. 39). A crítica recai sobre a possível perda de autonomia e criatividade da criança, à medida que as brincadeiras passam a ser determinadas por comandos algorítmicos e não mais por sua imaginação.

Com isso, a contribuição de Macedo permite compreender o jogo como uma organização da brincadeira, que se enriquece com regras e objetivos, sem, no entanto, perder o vínculo com a experiência lúdica mais ampla e espontânea do brincar.

Cada um dos autores apresentados, a seu modo, busca compreender o que sustenta o jogo para além de uma definição fixa. Nessa direção, Freire (2005), em sua obra *O jogo: entre o riso e o choro*, reconhece a dificuldade de conceituar esse fenômeno de forma conclusiva. Para ele, “o jogo é tudo que minha percepção disser que é jogo.” (FREIRE, 2005, p. 115).

Sob essa ótica, nem sempre conseguimos nomear ou explicar o que é o jogo, mas certamente há muito o que dizer sobre ele: sobre o modo como nos afeta, o que nos mobiliza, o que nos propicia. Afinal, como o próprio autor enfatiza em parceria com Gomes-da-Silva (2023, p. 82), “o jogo parece recusar explicações”.

Para organizar e visualizar com mais clareza os diferentes modos como os autores discutem os conceitos de jogo, brinquedo e brincadeira, elaborou-se o quadro<sup>1</sup>, a seguir, que sintetiza as distinções e aproximações mais relevantes apresentadas ao longo da seção:

**Quadro 1-** Diferenciações entre jogo, brinquedo e brincadeira segundo autores selecionados

| <b>Autor</b>                        | <b>Jogo</b>                                                                           | <b>Brinquedo</b>                                                     | <b>Brincadeira</b>                                                  |
|-------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| Huizinga (1938 [2014])              | Atividade voluntária, separada da vida cotidiana, com regras e finalidade em si mesma | ----                                                                 | ----                                                                |
| Caillouis (1958 [2017])             | Ação livre, separada, incerta, improdutiva, regida por regras e fictícia              | ----                                                                 | ----                                                                |
| Brougère (1994 [2010]; 1995 [2021]) | Construção social e cultural; fato de linguagem                                       | Suporte de representação                                             | Forma de interpretação dos significados contidos no brinquedo       |
| Kishimoto (2016)                    | Termo abrangente que pode referir-se a objetos e ações infantis                       | Objeto material                                                      | Conduta estruturada ou não, com ou sem regras                       |
| Friedmann (2006)                    | Atividade com regras; atitude estruturada e funcional                                 | Objeto cultural com significado simbólico                            | Ação espontânea e criativa; atravessa diversas expressões humanas   |
| Macedo (2005; 2022)                 | Organização da brincadeira com regras e objetivos; forma elaborada de brincar         | Suporte material da experiência; objeto com múltiplas possibilidades | Ação simbólica e imaginativa; forma livre e primordial do jogo      |
| Freire (2005; 2023)                 | Fenômeno que escapa a definições; depende da percepção de quem observa e de quem joga | ----                                                                 | A própria experiência lúdica vivida, mais do que uma definição fixa |

**Fonte:** Elaboração própria com base em Huizinga (1938 [2014]), Caillouis (1958 [2017]), Brougère (1994 [2010]), Kishimoto (2016), Friedmann (2006), Freire (2005) e Macedo (2005).

Apesar de suas diferenças, todos os autores reconhecem que as experiências lúdicas não podem ser reduzidas a classificações rígidas. Mais do que fixar fronteiras entre jogo, brinquedo e brincadeira, suas contribuições ajudam a compreender os múltiplos sentidos que essas práticas assumem, a depender de quem joga, como joga e em que contexto joga.

Diante disso, este estudo reconhece a importância de múltiplas abordagens, mas delimita seu recorte teórico a partir da epistemologia genética de Jean Piaget. Para compreender o lugar do jogo em sua teoria, é preciso, antes de tudo, entender de onde ele partiu e o que buscava responder. É a partir dessa perspectiva que se inicia a análise que segue.

#### 1.4 O lugar do jogo na epistemologia genética de Jean Piaget

Após explorar a diversidade de sentidos atribuídos ao jogo e suas distinções conceituais em diferentes autores, torna-se necessário delimitar o ponto de vista teórico que orienta este estudo. Dentre as múltiplas abordagens analisadas, opta-se por aprofundar a compreensão do jogo a partir da epistemologia genética de Jean Piaget.

Essa escolha não desconsidera a relevância de outras contribuições, ao contrário, parte do reconhecimento de que o fenômeno lúdico é complexo e multifacetado. No entanto, é na teoria piagetiana que este trabalho encontra fundamentos relevantes para pensar o jogo como uma conduta funcional e estruturante do desenvolvimento humano.

Para tanto, antes de examinar o papel do jogo propriamente dito em sua teoria, é preciso considerar os pressupostos epistemológicos que sustentam sua proposta e as indagações que motivaram sua construção teórica. Trata-se de compreender de onde Piaget partiu e o que buscava responder ao abordar o jogo como objeto de investigação.

Entre suas clássicas produções que tratam diretamente do jogo (Piaget, 1932; 1945; 1980), uma obra menos conhecida e recentemente traduzida para o português, que, embora retome conceitos já presentes em textos anteriores, oferece ampliações importantes, permitindo compreender o fenômeno lúdico de forma mais integrada na perspectiva piagetiana.

Trata-se de *Relações entre a afetividade e a inteligência no desenvolvimento mental da criança*<sup>19</sup> (1953), texto originado de um curso ministrado por Piaget na Sorbonne<sup>20</sup>, no qual ele propõe uma abordagem articulada entre razão e emoção, pensamento e ação. Ainda que o jogo não constitua o foco exclusivo da obra, é nela que se delineiam com mais clareza os limites do problema: o jogo como conduta dotada de valor funcional no desenvolvimento, tanto mental quanto físico.

Logo no início de sua análise, Piaget (1953 [2014]) coloca em evidência o equívoco de abordagens que, ao compararem o jogo da criança ao do adulto, incorreram em uma forma de “adultomorfismo”, isto é, uma leitura distorcida que, segundo ele, “fez o maior mal à Psicologia da criança”. Atribuir ao jogo infantil a mesma posição de lazer e descanso típico do adulto, ou considerá-lo uma conduta de pouca importância, de “baixa tensão psicológica”, é desconsiderar sua função essencial no desenvolvimento. Em contraposição a essas interpretações reducionistas, Piaget afirma que o jogo da criança “apresenta um significado funcional, do ponto de vista do desenvolvimento inteiro, tanto mental quanto físico” (Piaget, 1953 [2014], p. 293).

---

<sup>19</sup> Esta obra tem origem em um curso ministrado por Jean Piaget na Sorbonne, em 1954, nunca publicado por ele em vida. O texto foi estenografado e, décadas depois, confiado por Piaget a Cláudio Saltini, que assumiu sua tradução com apoio de Doralice B. Cavenaghi. Após autorização dos filhos de Piaget em Genebra, foi publicada no Brasil em 2014 pela Wak Editora. A obra articula afetividade e inteligência, abordando conceitos fundamentais da epistemologia genética.

<sup>20</sup> A Sorbonne refere-se a uma das instituições mais antigas e prestigiadas da França, originalmente parte da Universidade de Paris, fundada no século XIII. Jean Piaget lecionou entre 1952 e 1963, durante parte de sua trajetória acadêmica.

Tal entendimento sustenta sua posição epistemológica diante do fenômeno. Diferentemente de outros estudiosos que tentaram definir o jogo em sua essência, Piaget adotou outro caminho. Como ele mesmo explicou:

Mas, antes de mais nada, o que é jogo e como iremos defini-lo? Eu não procuro uma ‘definição real’, como diziam os lógicos, mas uma definição nominal, ou seja, uma definição do problema do jogo com relação ao que não é o jogo. (Piaget, 1953 [2014], p. 294)

Ou seja, seu interesse não estava em determinar o que o jogo é em essência, por meio de uma definição fixa ou universal, mas em compreendê-lo por contraste, isto é, a partir daquilo que o diferencia de outras formas de atividade, como o trabalho ou a obrigação. Essa distinção torna-se ainda mais complexa no caso da infância, em que o jogo se entrelaça com outras condutas e mobiliza, de forma simultânea, tanto mecanismos de pensamento quanto de afetividade.

Ao compreender o jogo como uma conduta funcional e estruturante do desenvolvimento, Piaget distancia-se das concepções que o reduzem a um passatempo ou a uma manifestação exclusivamente cultural. Seu interesse epistemológico não reside em definir o jogo em sua essência, mas em compreender os limites que o diferenciam de outras atividades. Para isso, Piaget (1953 [2014]) propõe discutir os critérios que orientam tal delimitação sobre o que é, de fato, um jogo, dentro da perspectiva piagetiana. É nesse percurso que se insere a reflexão que se segue.

#### **1.4.1. Delimitações conceituais: o que é (ou não é) jogo para Piaget**

Ao reconhecer a complexidade do fenômeno lúdico, Piaget (1953 [2014]) parte do pressuposto de que nenhuma definição isolada é suficiente para abranger a totalidade de suas manifestações. Por isso, em vez de buscar uma definição essencialista, ele recorre à análise de critérios historicamente mobilizados por outros pensadores, como Gross, Baldwin, Bühler, Freud e Claparède, para confrontá-los à sua própria perspectiva estrutural.

Ao longo de seu curso ministrado na Sorbonne em 1954, transcrito na obra *Relações entre a afetividade e a inteligência no desenvolvimento mental da criança*, o epistemólogo suíço apresenta quatro critérios clássicos que ajudam a delimitar o jogo como fenômeno, embora nenhum deles seja, por si só, suficiente, como veremos a seguir.

### 1º - Atividade autotélica: o jogo como fim em si mesmo

Ao tratar do problema da delimitação do jogo, Piaget (1953 [2014]) reconhece a multiplicidade de critérios propostos por diferentes psicólogos — o que já indica a complexidade do fenômeno. O primeiro deles, considerado clássico, é o do autotelismo: o jogo seria uma atividade desinteressada, sem finalidade utilitária, cujo fim está nela mesma. Trata-se de uma ideia retomada por Baldwin<sup>21</sup> a partir de Kant, aplicada ao campo da arte, mas que encontra eco também nas ações lúdicas da criança.

Nesse sentido, quando uma criança corre simplesmente por correr, sem outro objetivo além do movimento em si, há jogo. Mas se ela corre para alcançar alguém ou buscar algo, já não se trata mais de uma conduta lúdica, e sim funcional. O mesmo raciocínio se aplica ao brincar de comidinha, que não visa alimentar-se ou às fabulações imaginativas que têm como fim a própria criação, em oposição a relatos com objetivo informativo.

Contudo, como o próprio Piaget (1953 [2014]) alerta, esse critério não basta para distinguir de forma clara o que é ou não é jogo. “Somente as condutas de um certo nível de desenvolvimento podem comportar um fim extrínseco e permitem que possamos opô-las ao jogo” (Piaget, 1953 [2014], p. 296). Em outras palavras, só conseguimos reconhecer se uma conduta tem ou não um fim exterior quando a criança já atingiu certa coordenação entre meios e fins, algo que não ocorre nas primeiras formas de ação.

É justamente aí que o critério do autotelismo se torna impreciso. A criança que brinca de empilhar blocos sem nenhuma intenção específica está jogando. Mas e aquela que empilha para ver quantos cabem, para testar qual estrutura cai primeiro, ou para mostrar ao adulto que consegue fazer uma torre “bem alta”? Ainda é jogo? Nesse ponto, Piaget (1953 [2014]) chama atenção para a existência de situações intermediárias, em que brincar e aprender se entrelaçam de forma quase inseparável. Ele mesmo propõe um exemplo mais complexo:

Quando a criança brinca com sombras sem nada descobrir, e pelo simples prazer de agir, diremos que há aí um prazer funcional [...]; e no momento em que ela estabelecer combinações para aprender, em que fizer a experiência para ver, em que houver então adaptação real, não iremos falar de jogo” (Piaget, 1953 [2014], p. 297).

Ou seja, o jogo, nesse primeiro critério, se apresenta como uma atividade que busca o prazer de agir, mas não se confunde com qualquer conduta espontânea. Sua delimitação exige

---

<sup>21</sup> James Mark Baldwin (1861–1934), foi um psicólogo e filósofo norte-americano que contribuiu significativamente para a psicologia do desenvolvimento e a epistemologia. Destacou-se por suas ideias sobre reação circular, estágios de desenvolvimento e a interação entre sujeito e meio, tendo influenciado diretamente Jean Piaget em sua formulação da epistemologia genética. (Chakur, 2005)

cuidado, pois, como Piaget (1953 [2014]) pontua, se ampliarmos demais o conceito, incluindo toda curiosidade e toda conduta espontânea da criança, corremos o risco de diluir a noção de jogo a ponto de que quase tudo o que a criança faz passe a ser considerado lúdico, e, esse não é o caso.

## **2º - Atividade espontânea: livre de imposições**

Outro critério comumente utilizado para tentar definir o jogo é a ideia de que ele se configura como uma atividade espontânea, em oposição a qualquer tipo de imposição externa. De fato, esse entendimento parece funcionar bem em certas situações. Como afirma Piaget, “a partir do momento em que haja imposição escolar, todo aluno concorda em dizer que ele não brinca em sala, mas sim fora dela” (Piaget, 1953 [2014], p. 297). Nesse sentido, a espontaneidade estaria associada ao caráter livre, voluntário, descompromissado da ação lúdica, algo que ocorre fora das exigências formais ou obrigações.

No entanto, esse critério, à primeira vista tão evidente, revela-se limitado quando aplicado ao início da vida mental. Afinal, seria possível considerar todo o desenvolvimento da inteligência sensório-motora como jogo, já que ele se dá de maneira espontânea nos primeiros anos? Toda reação circular, todo gesto repetido por prazer, todo balbúcio e descoberta precoce poderiam ser classificados como atividades lúdicas?

Piaget (1953 [2014]) alerta que isso seria um exagero. Nem tudo que é espontâneo é, por definição, jogo. O fato de uma ação não estar submetida a uma regra ou obrigação não basta para torná-la lúdica. Ele afirma com clareza: “Seria, entretanto, muito exagerado considerar como um jogo todo o desenvolvimento da inteligência sensório-motora, todas as primeiras manifestações da função simbólica, da representação etc.” (Piaget, 1953 [2014], p. 297).

Embora essas manifestações não sejam impostas e ocorram de modo livre, não se pode automaticamente classificá-las como jogo. “Esse critério não funciona da mesma forma. Ele vale, de maneira geral, mas não é válido no início da vida mental, nem na sua descrição detalhada” (Piaget, 1953 [2014], p. 297). Ou seja, a espontaneidade pode estar presente, mas não basta para configurar uma conduta lúdica.

Piaget reconhece que o jogo demanda algo a mais: uma certa estrutura cognitiva, uma forma específica de assimilação funcional da realidade, que começa a se delinear apenas em fases mais avançadas do desenvolvimento. Por isso, o critério da espontaneidade é válido em muitos casos, sobretudo quando há possibilidade de escolha e liberdade da criança, mas não

serve como delimitador absoluto do que é ou não jogo, especialmente nos estágios iniciais da infância.

### **3º- Princípio do prazer (Buhler e Freud)**

O terceiro critério frequentemente associado ao jogo é o princípio do prazer. De acordo com a tradição psicanalítica, especialmente nas contribuições de Freud e Bühler, o jogo seria uma atividade movida por uma busca específica de prazer funcional. Essa concepção diferencia o jogo do trabalho, que estaria subordinado ao princípio de realidade, voltado à adaptação objetiva e utilitária ao mundo externo.

Piaget (1953 [2014]) reconhece essa distinção e observa que há paralelos interessantes entre as teorias do jogo e as teorias do sonho. Tal como nos sonhos, no jogo a criança pode expressar desejos, angústias ou emoções reprimidas. Porém, mesmo admitindo que o prazer está fortemente presente na atividade lúdica, o epistemólogo adverte: não há apenas prazer no jogo.

Há situações em que o brincar envolve a repetição de cenas dolorosas, emocionalmente intensas, que não podem ser reduzidas à busca de prazer ou à simples compensação simbólica. Nesses casos, o jogo adquire uma função de ab-reação — ou seja, um mecanismo espontâneo pelo qual a criança revive simbolicamente uma experiência que a impactou, buscando compreendê-la e assimilá-la tanto do ponto de vista afetivo quanto cognitivo. Piaget ilustra esse ponto com um relato pessoal, ao descrever a reação de seu próprio filho diante de uma experiência impactante:

Recordo, de um dos meus filhos, que [...] ficou transtornado quando viu sobre a mesa um pato, em parte depenado, mas com o pescoço e a cabeça não depenados, um ‘pato morto’, como ele dizia. [...] Depois veio à minha sala de trabalho, onde eu estava trabalhando e deitou-se encolhido no sofá, imóvel [...] eu disse: ‘Você está doente?’. Ele me respondeu, então, emocionado: ‘Não fale comigo, eu sou o pato morto’ (Piaget, 1953 [2014], p. 299).

Nesse tipo de situação, o jogo não busca o prazer, nem pode ser explicado por um princípio de compensação. Trata-se de uma forma singular de assimilação simbólica, uma tentativa de processar internamente uma vivência difícil, utilizando o brincar como linguagem mediadora entre emoção e pensamento. Como aponta o próprio autor: “A criança que sofreu uma emoção do ponto de vista afetivo e que está interessada do ponto de vista cognitivo [...] revive a coisa pelo jogo, já que não há meio de revivê-la de outra forma” (Piaget, 1953 [2014], p. 299).

Portanto, o critério do prazer, embora comum na literatura sobre o jogo, não é suficiente para defini-lo. O brincar pode, sim, ser prazeroso, mas também pode expressar sofrimento, conflito ou elaboração interna de sentidos. O que importa, para Piaget (1953 [2014]), é o jogo como uma forma ativa de assimilação, que integra dimensões afetivas e cognitivas em uma estrutura de significação própria.

#### **4º - Realização imediata das necessidades (Claparède)**

Outro critério frequentemente associado à delimitação do jogo remete à ideia de realização imediata das necessidades, proposta por Claparède. A lógica é simples: ao contrário das condutas utilitárias, em que há articulação consciente entre meios e fins, o jogo permitiria uma satisfação simbólica direta, ou seja, a necessidade se expressa e se realiza na própria ação lúdica, sem depender de uma finalidade externa.

Em determinadas etapas do desenvolvimento, Piaget (1953 [2014]) reconhece a validade desse critério. De fato, quando a criança brinca “de casinha”, por exemplo, não está cozinhando para se alimentar, mas encenando simbolicamente uma situação que mobiliza desejos e representações, sem que haja um objetivo real a ser alcançado.

No entanto, ele adverte que essa explicação é insuficiente, especialmente nos primeiros anos de vida. Em atividades como as reações circulares típicas do estágio sensório-motor, embora ocorra uma espécie de “solução imediata” dos problemas, não se pode afirmar com segurança que tais condutas são jogos. Falta-lhes uma estrutura simbólica mais clara, que permita diferenciar o brincar de uma simples repetição motora ou reação exploratória.

A distinção, para Piaget (1953 [2014]), exige mais sutileza: nem toda satisfação espontânea é lúdica. O que caracteriza o jogo, nesse caso, é o fato de ele envolver, de forma simultânea, uma estrutura de pensamento e um mecanismo afetivo, elaborados em paralelo, e não subordinados um ao outro. “O jogo e o pensamento simbólico são, ao mesmo tempo, estruturas de pensamento e mecanismos afetivos [...] os dois sendo elaborados ou transformados de uma só vez” (Piaget, 1953 [2014], p. 301).

Por essa razão, o autor insiste que as fronteiras entre o jogo e outras formas de conduta não são rígidas. Se, por um lado, a ideia de satisfação simbólica ajuda a explicar o valor funcional do jogo, por outro, ela não basta para definir sua essência. Há jogos que expressam necessidades emocionais profundas, sem se reduzirem a elas; e há atividades espontâneas e prazerosas que não configuram, propriamente, uma ação lúdica.

Ao examinar os quatro critérios comumente utilizados para definir o que é o jogo - a atividade autotélica, a espontaneidade, o princípio do prazer e a realização imediata das necessidades - Piaget (1953 [2014]) não apenas os problematiza, como também revela sua insuficiência para delimitar com precisão o fenômeno lúdico na infância. Se, em um primeiro olhar, tais critérios parecem oferecer pistas consistentes, uma análise mais minuciosa mostra que eles se tornam imprecisos diante da complexidade das condutas infantis, especialmente nos primeiros anos de vida.

Esse modo de compreender o jogo mostrou-se essencial para a pesquisa desenvolvida, pois permitiu olhar para as brincadeiras das crianças na brinquedoteca de forma mais atenta e significativa. Em vez de observar apenas o que faziam, foi possível considerar como pensavam, sentiam e se relacionavam por meio do jogo.

Com base nessa perspectiva mais crítica e estrutural, Piaget propõe então um novo caminho: a classificação dos jogos fundamentada na evolução das estruturas cognitivas, sendo esse o foco da próxima seção.

#### **1.4.2 Estrutura e Desenvolvimento: A Classificação dos Jogos em Piaget**

Ao reconhecer a insuficiência das definições funcionais sobre o jogo, como diversão, preparação para a vida adulta ou descarga de energia, Piaget (1945 [2015]) propõe um caminho diferente: em vez de perguntar “para que serve o jogo?”, ele busca compreender como o jogo se organiza do ponto de vista do pensamento infantil. Sua proposta de fundamenta-se, portanto, nas estruturas cognitivas que sustentam a atividade lúdica. Para construí-la, o epistemólogo suíço recorreu a um método empírico: observou sistematicamente entre mil e dois mil jogos reais vivenciados por crianças pequenas em contextos familiares, evitando tanto generalizações abstratas quanto exemplos isolados. Como ele próprio afirma:

Existem duas maneiras de fazer classificação de fenômenos psicológicos. Existe a maneira que consiste em partir de um sistema básico, de uma teoria do jogo, em construir uma classificação no abstrato e, em seguida, buscar no real uma série de exemplos que ilustram os diferentes casos. Esse método é fácil [...]. Pelo contrário, o que proponho fazer, a título de verificação, é o que procuramos fazer outrora: partir de uma coleção real de jogos observados nas mesmas crianças [...] Então, em presença de tal coleção que comportará algumas centenas, ou seja, de 1.000 a 2.000 jogos, podemos nos entregar a uma classificação que nos ensinará alguma coisa, isto é, que nos obrigará a classificar todos os termos e a encontrar uma “gaveta” para cada uma das variedades encontradas. (Piaget, 1953 [2014], p. 303- 304).

Antes de apresentar sua proposta de classificação dos jogos, Piaget (1945 [2015]; 1953 [2014]) dedica-se a revisar criticamente algumas das principais teorias que marcaram o campo dos estudos sobre o jogo. Seu objetivo não é simplesmente descartá-las, mas demonstrar porque essas abordagens, ainda que relevantes em seus contextos históricos, são insuficientes para explicar a gênese e o desenvolvimento da atividade lúdica do ponto de vista da construção do pensamento infantil. Ao longo de seu percurso teórico, o epistemólogo analisa autores como Gross<sup>22</sup>, Bühler<sup>23</sup>, Schiller<sup>24</sup>, Hall<sup>25</sup>, Claparède<sup>26</sup>, Buytendijk<sup>27</sup>, entre outros, identificando nelas uma tendência comum: compreender o jogo a partir de suas funções adaptativas, afetivas ou sociais, e não de suas estruturas cognitivas.

Embora reconheça suas contribuições, Piaget (1945 [2015]; 1953 [2014]) demonstra que elas permanecem ancoradas em explicações funcionais, que tentam justificar o brincar como meio para atingir outros fins. Em geral, essas abordagens adotam uma lógica teleológica, segundo a qual o jogo serviria como mecanismo de descarga de energia excedente (como sugerem Spencer<sup>28</sup> e Schiller), como ensaio preparatório para funções adultas (segundo Hall e Gross), ou como compensação simbólica de desejos não realizados (como propõe Bühler).

O epistemólogo suíço argumenta, no entanto, que tais teorias não dão conta da especificidade do jogo enquanto forma de assimilação da realidade pelo sujeito, pois tratam o fenômeno como um epifenômeno, ou seja, um efeito secundário de algo externo a ele, seja a maturação biológica, seja a frustração afetiva. Em contraposição, Piaget propõe uma abordagem estrutural, centrada na lógica interna da atividade lúdica e em sua articulação com os processos de desenvolvimento cognitivo.

Nesse cenário crítico, Piaget (1953 [2014]) reconhece na teoria de Buytendijk uma exceção importante. Para ele, o autor não reduz o jogo a funções externas ou instintivas, mas o compreende como expressão da própria estrutura psíquica infantil. Buytendijk sustenta que o

---

<sup>22</sup> Karl Groos (1861–1946), psicólogo e filósofo alemão, via o jogo como um exercício preparatório para a vida adulta, particularmente no contexto instintivo e biológico.

<sup>23</sup> Charlotte Bühler (1893–1974), psicóloga austríaca, interpretava o jogo como uma forma de expressão e compensação de desejos ou tendências internas.

<sup>24</sup> Friedrich Schiller (1759–1805), poeta e filósofo alemão, propôs uma visão estética e energética do jogo, como expressão da liberdade interior.

<sup>25</sup> G. Stanley Hall (1844–1924), psicólogo e pedagogo norte-americano, associava o jogo ao ensaio de comportamentos ancestrais, segundo a teoria da recapitulação.

<sup>26</sup> Édouard Claparède (1873–1940), médico e psicólogo suíço, vinculava o jogo à necessidade funcional de repetir certos atos para consolidar condutas úteis, aproximando-se de uma visão adaptativa do comportamento infantil.

<sup>27</sup> Frederik J. J. Buytendijk (1887–1974), antropólogo e psicólogo holandês, rompe com as interpretações funcionais e propõe que o jogo é expressão da estrutura mental infantil, refletindo uma dinâmica própria da infância e não um simples preparo para a vida adulta.

<sup>28</sup> Herbert Spencer (1820–1903), filósofo e sociólogo inglês, defensor da ideia de que o jogo seria uma forma de descarga de energia excedente acumulada no organismo.

jogo existe porque há infância, e não o contrário, como pensavam os funcionalistas, o que sinaliza uma compreensão mais próxima da epistemologia genética. Nas palavras dele:

Gostaríamos, enfim, de lhes assinalar uma teoria que, única entre as precedentes, procura explicar o jogo da criança por considerações estruturais e não exclusivamente funcionais. É a teoria do jogo que foi elaborada por um grande psicólogo holandês, que se especializou nas questões da Psicologia animal, mas que fez um pouco de Psicologia da criança e que publicou um belo livro sobre o jogo. A teoria de Buytendijk. [...] que diz que há um jogo porque há infância. O jogo é a expressão da estrutura mental da criança, mais precisamente, é a manifestação exterior do que Buytendijk chama dinâmica infantil ou dinâmica juvenil em geral, quer dizer, uma estrutura e um funcionamento a uma só vez, que são distintos na criança e no adulto. (Piaget, 1953 [2014], p.341)

Ao reconhecer em Buytendijk uma exceção entre as teorias funcionais, Piaget consolida o ponto de partida de sua própria proposta: compreender o jogo a partir de sua estrutura, e não de suas finalidades externas. Para tornar mais visível essa ruptura, apresenta-se a seguir no quadro 2, uma síntese com as principais teorias clássicas e as críticas formuladas pelo autor.

**Quadro 2-** Teorias clássicas sobre o jogo e críticas propostas por Piaget

| Autor (es)                | Teoria                                            | Proposta Teórica                                                                                                                                           | Crítica de Piaget                                                                                                                                                                                                                                   |
|---------------------------|---------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Spencer e Schiller</b> | Teoria do supérfluo de energia                    | O jogo é uma forma de descarga do excesso de energia ou de expressão do prazer pela forma.                                                                 | Embora a criança se canse ao brincar, isso não justifica o jogo como mero descarrego de energia. A teoria falha especialmente ao explicar o jogo simbólico, que envolve representação e ignora a estrutura do jogo, considerando apenas sua função. |
| <b>Hall</b>               | Teoria da recapitulação das atividades ancestrais | O jogo é um ensaio de comportamentos ancestrais herdados, revivendo a evolução da espécie.                                                                 | Crítica a explicação do jogo como repetição de atividades ancestrais. Hall foca no conteúdo simbólico, mas ignora a estrutura. Para Piaget, o simbolismo da criança não repete o passado humano, mas expressa a lógica própria da infância.         |
| <b>Gross</b>              | Teoria do exercício preparatório                  | O jogo como exercício preparatório para a vida adulta                                                                                                      | Refuta a ideia de que o jogo seja apenas um treino de instintos. Para ele, o jogo envolve múltiplas funções e deve ser compreendido por sua estrutura, não como preparo para a vida adulta.                                                         |
| <b>Bühler</b>             | Teoria funcional das categorias de jogos          | Classifica os jogos em funcionais (sensório-motores), de imaginação (simbólicos), de construção e sociais, considerando a transição entre jogo e trabalho. | Questiona a imprecisão dos limites entre jogo e trabalho, afirmando que a classificação não delimita com clareza a finalidade lúdica. Além disso, as categorias propostas não captam adequadamente as estruturas do jogo infantil.                  |
| <b>Pérez</b>              | Teoria da classificação estrutural dos jogos      | Classifica os jogos como regulares (com regras), irregulares (livres) e exercícios de lazer (construção e coletivos).                                      | Crítica a falta de distinção entre jogos simbólicos e não simbólicos, e o foco no conteúdo em vez da estrutura do jogo. A classificação não revela a lógica interna das ações infantis.                                                             |

|                   |                                                               |                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                   |
|-------------------|---------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Stern</b>      | Teoria da classificação estrutural por tipo de relação social | Divide os jogos em individuais (como conquista, destruição, desempenho de papel) e sociais (imitação, papéis complementares e jogos de guerra). | Apesar de mais detalhada, Piaget considera a classificação insuficiente por ignorar os jogos de regras como categoria própria e por não evidenciar claramente as estruturas que organizam o brincar.                              |
| <b>Claparède</b>  | Interpretação ampliada da teoria do pré-exercício             | O jogo estimula funções cognitivas e sociais em geral, com papel indireto na preparação para a vida adulta.                                     | Reconhece a ampliação da teoria, mas questiona se o jogo simbólico pode ser considerado pré-exercício. Para ele, a imaginação é o próprio instrumento do jogo, e não algo a ser exercitado futuramente.                           |
| <b>Freud</b>      | Teoria da sublimação e do recalcado                           | O jogo simbólico representa conteúdos censurados, recalcados e inconscientes, revelando conflitos internos.                                     | Considera que Freud valoriza o conteúdo, mas ignora a estrutura. O jogo não deve ser explicado apenas pelo que simboliza, mas por como se organiza estruturalmente na infância.                                                   |
| <b>Buytendijk</b> | Teoria da dinâmica infantil                                   | O jogo é expressão da estrutura mental da criança e da dinâmica própria da infância, distinta do adulto.                                        | Piaget elogia a abordagem de Buytendijk por romper com o funcionalismo e defender que há jogo porque há infância. Valoriza-se a forma e o funcionamento, não o instinto ou o conteúdo. É uma exceção entre as teorias analisadas. |

**Fonte:** Elaboração própria com base em Piaget (1945 [2015]; 1953 [2014]).

Superada a revisão crítica das teorias clássicas, Piaget (1945 [2015]) apresenta sua própria proposta de classificação dos jogos infantis. Ao invés de explicar o jogo por motivos externos, como sua utilidade prática ou seu papel social, o autor explica como o jogo se organiza a partir do modo como a criança pensa, age e constrói sentido sobre o mundo enquanto brinca. É com base nesse movimento que delineia três estruturas fundamentais do jogo: exercício, símbolo e regras.

#### 1.4.2.1 A gênese do jogo: exercício, repetição e prazer funcional

O jogo de exercício constitui o primeiro tipo de organização lúdica, emergindo nos estádios iniciais do desenvolvimento infantil. Trata-se de uma forma primitiva de jogo, caracterizada pela repetição de ações motoras ou sensório-motoras pelo puro prazer funcional que proporcionam. Não envolvem ainda símbolos ou regras como estruturas organizadoras da ação: são, antes, manifestações espontâneas da assimilação<sup>29</sup>, nas quais o sujeito repete, prolonga e consolida esquemas que já domina, como bater, balançar, sacudir, lançar, girar, empilhar. É por isso que Piaget os denomina jogos sem estrutura lúdica particular, pois sua

<sup>29</sup> Segundo Piaget, a assimilação é o processo pelo qual o sujeito integra objetos ou acontecimentos a seus esquemas de ação já existentes, interpretando o novo a partir do que já é conhecido. Trata-se de uma coordenação funcional entre sujeito e objeto, que permite transformar ou reinterpretar o mundo segundo estruturas internas. (PIAGET, 1936).

lógica interna ainda não é simbólica nem normativa, embora represente, a gênese de todas as demais formas de jogo, como ele mesmo explica:

Esses jogos sem estrutura lúdica especial serão por nós chamados de *jogos de exercício*. Eles consistem, simplesmente, em utilizar para prazer funcional (trata-se de jogos funcionais de Bühler) uma conduta qualquer, qualquer que ela seja, mas sem que a utilização lúdica desta conduta a modifique na sua estrutura. (Piaget, 1953 [2014], p. 310).

Esses jogos se manifestam desde os primeiros meses de vida e marcam o início do desenvolvimento lúdico na infância. Embora se originem de esquemas motores e perceptivos rudimentares, não se confundem com simples reflexos ou instintos. A especificidade do jogo de exercício reside no modo como a criança transforma esses gestos em ações repetidas pelo prazer funcional, ou seja, pela assimilação ativa do real.

Segundo Piaget (1945 [2015], p. 126), “esse jogo de exercício, sem intervenção de símbolos ou ficções nem de regras, caracteriza especialmente as condutas animais”. No entanto, o que distingue a criança do animal não é a presença dessa forma elementar de jogo, mas a possibilidade de ultrapassá-la: no ser humano, a repetição não é mera repetição instintiva, mas a abertura para um agir que se renova, expande e se prolonga para além da necessidade imediata.

Como explica o próprio autor, “a atividade lúdica supera amplamente os esquemas reflexos e prolonga quase todas as ações, daí resultando a noção mais vasta de ‘exercício’ funcional de que nos serviremos” (Piaget, 1945 [2015], p. 127). O jogo de exercício, portanto, é mais que movimento: é a gênese de um agir prazeroso, que antecipa, prepara e estrutura formas futuras de simbolização e de regras.

Se o jogo de exercício se inicia como uma repetição funcional de condutas adquiridas, ele não permanece estático. No início, ele se manifesta como simples repetições funcionais de esquemas recém-adquiridos, cujo único objetivo é o prazer de exercê-los. Essa primeira classe, que Piaget (1945 [2015]) denomina *jogos de exercício simples*, é marcada pela ausência de finalidade além do próprio ato, como quando uma criança repete o movimento de empilhar blocos ou de empurrar um carrinho. Tais jogos permanecem no plano sensório-motor e revelam apenas o uso reiterado de condutas adaptadas, uma assimilação funcional, ainda desvinculada de representações ou de metas externas.

Com o tempo, no entanto, essas atividades repetitivas passam a ceder lugar a formas mais organizadas. O autor propõe, então, uma segunda classe: os jogos de combinações sem finalidade. Neles, as crianças já não se limitam à repetição de um mesmo esquema, mas começam a manipular objetos de forma mais variada, combinando elementos entre si, ainda

que sem um propósito definido. São jogos marcados pela experimentação livre, em que o sujeito busca novas formas de agir ou criar. A construção de pilhas, alinhamento de peças ou disposição de cores e formas ilustram bem esse tipo de jogo, que, embora permaneça lúdico, revela um avanço em relação ao exercício puro e simples, como é possível observar no exemplo ilustrado por Piaget (1945 [2015], p. 132) “[...] alinha os palitos de boliche dois a dois; depois, alinha (sem tê-la procurado intencionalmente) uma fila perpendicular à outra; finalmente, constrói filas simples sem nenhum intuito de conjunto.”

Por fim, Piaget (1945 [2015]) identifica uma terceira forma de jogo de exercício, a mais elaborada e próxima dos limiares simbólicos e adaptativos: *os jogos de combinações com finalidade*. Nessa etapa, a criança já direciona suas ações a um objetivo, ainda que lúdico, e o prazer passa a residir não apenas na ação em si, mas naquilo que ela produz. São exemplos os jogos de construção, em que se busca formar algo reconhecível ou funcional, como construir uma ponte, uma casa, ou seguir uma lógica compositiva. Nesse ponto, o jogo de exercício aproxima-se do jogo simbólico (quando incorpora representações imaginárias) ou dos jogos de regras (quando envolve a colaboração e a alternância social de papéis).

Embora o jogo de exercício surja precocemente e tenda a perder importância ao longo do desenvolvimento, ele não desaparece por completo. Permanece, ainda que em formas residuais, ao longo de toda a vida, como quando um adulto se diverte explorando um novo celular, repetindo movimentos com uma caneta nas mãos, girando objetos distraidamente ou brincando de fazer embaixadinhas com a bola. São condutas repetitivas que não visam um fim prático imediato, mas expressam o prazer funcional de experimentar ações já dominadas.

Piaget (1953 [2014]), aponta três razões principais para o declínio dos jogos de exercício ao longo do desenvolvimento infantil. A primeira delas é que esse tipo de jogo tem uma função supletiva, isto é, provisória: ele cumpre um papel importante nos estágios iniciais, mas, com o tempo, vai sendo naturalmente substituído por formas de jogo mais complexas. A segunda razão é que, em muitos casos, o jogo de exercício serve como preparação para jogos de construção, aqueles que envolvem manipulações mais elaboradas e que, progressivamente, se aproximam de atividades com finalidade prática, como o trabalho.

Por fim, Piaget destaca o papel decisivo do jogo simbólico no processo de substituição. Uma vez que a criança descobre o prazer da imaginação e da representação, ela tende a se interessar muito mais por esse novo tipo de jogo, o que leva à diminuição dos jogos puramente funcionais. Como afirma o autor: “Eis porque, na primeira infância, o jogo simbólico prevalecerá em muito sobre o jogo de exercício.” (Piaget (1953 [2014], p. 325). A seguir,

analisaremos essa nova estrutura de jogo que surge posteriormente àquela que acabamos de discutir.

#### **1.4.2.2 O Jogo Simbólico: símbolo, imaginação, representação**

Diferente da repetição prazerosa que caracteriza os jogos de exercício, o jogo simbólico desencadeia uma nova forma de relação da criança com o mundo. A partir do final do segundo ano de vida, a criança já não se limita a agir sobre os objetos concretos, mas passa a representá-los, substituí-los e reinventá-los por meio da imaginação. Essa segunda grande estrutura lúdica, conforme propõe Piaget (1945 [2015]), introduz um elemento essencial ao desenvolvimento cognitivo: o símbolo.

O símbolo, tal como definido por Piaget, não é uma simples cópia da realidade nem uma imitação idêntica. Ele implica a possibilidade de representar, ou seja, de evocar mentalmente um elemento que está ausente, marcando a entrada da criança no campo da representação. O jogo simbólico, portanto, supõe uma estrutura mental mais elaborada do que a que sustenta os jogos de exercício, como o autor elucida no trecho a seguir:

Tal jogo, prolonga, por certo, o jogo de exercício, no sentido que a criança reproduz inteiramente, segundo nossa definição do jogo de exercício, uma conduta que, em outras condições, não é lúdica, mas que a conduta habitual que lhe serve para adormecer e ele reproduz tudo isto pelo prazer funcional. Todavia, o que é novo é que essa reprodução é feita não na situação habitual, em presença de seu travesseiro, no berço, mas sim em outra situação, assimilando um novo objeto a seu travesseiro e retirando, então, do contexto habitual, todo um conjunto de gestos que, desta vez, servem-lhe para evocar uma situação não atual [...]. (Piaget, 1953 [2014], p.313)

Portanto, nesse tipo de jogo, a ação dá lugar à representação, de modo que, um gesto, uma imagem ou uma palavra passa a representar outra coisa: o travesseiro vira um bebê; o cabo de vassoura, um cavalo; a caixa, um automóvel. Trata-se, portanto, de uma forma de assimilação representativa, diferente daquele presente no jogo de exercício. Ou seja, nessa forma de jogo, a criança deforma a realidade, reinterpretando-a de maneira subjetiva, de acordo com seus próprios esquemas de ação e pensamento.

Desse modo, Piaget (1945 [2015]) afirma que o jogo simbólico é caracterizado por uma assimilação deformante, não por distorcer a realidade de forma arbitrária, mas por recriá-la conforme as necessidades internas do sujeito. A criança não apenas copia o mundo, ela o reinventa a partir de suas vivências afetivas, cognitivas e imaginativas. Importante dizer que, inicialmente, o jogo simbólico pode se desenvolver de forma individual, sem a presença de outros participantes. Assim, a criança pode brincar sozinha em seu quarto ou, mesmo estando

entre outras, elaborar um jogo próprio e particular. No entanto, com o tempo, o jogo simbólico tende a se tornar progressivamente coletivo, sendo compartilhado com outras crianças em brincadeiras que despertam o prazer de jogar junto, como "casinha", "escolinha", "super-heróis", entre outras.

De acordo com Macedo (1995), o jogo simbólico desempenha funções importantes no desenvolvimento da criança, possibilitando elaborar compreensões, tanto no campo afetivo quanto no cognitivo, em consonância com seus limites intelectuais, como resolver conflitos, expressar desejos, reorganizar experiências e experimentar diferentes papéis sociais, favorecendo, assim, sua integração progressiva a um mundo social cada vez mais complexo.

Considerando as particularidades do estágio de desenvolvimento em que o jogo simbólico se insere, Piaget (1945 [2015]), mantendo o princípio adotado na análise dos jogos de exercício, também propõe uma classificação para sua evolução. Assim como o jogo de exercício não se limita à sua forma inicial, mas se transforma à medida que a criança avança em seus esquemas de assimilação, o jogo simbólico revela uma evolução interna marcada por significativas transformações estruturais. Desde suas manifestações mais precoces, Piaget (1945 [2015]) três grandes fases nesse processo: a gênese do símbolo individual, o simbolismo coletivo e, por fim, as construções simbólicas cada vez mais elaboradas, que anunciam o declínio do jogo de faz de conta e a transição para formas de representação mais objetivas.

A **Fase I** do jogo simbólico, segundo Piaget (1945 [2015]), corresponde ao momento em que o símbolo começa a se constituir no plano da ação individual, a partir da projeção de esquemas sensório-motores em objetos ou situações ausentes. Trata-se de uma etapa em que o jogo simbólico ainda se apresenta de forma rudimentar, mas já indica um deslocamento significativo em relação ao jogo de exercício: a ação deixa de ser apenas funcional ou repetitiva e passa a operar por deformação simbólica.

Piaget (1945 [2015]) identifica nessa fase três grandes momentos evolutivos. O primeiro envolve a projeção do próprio eu sobre objetos inanimados (tipo I A); em seguida, observa-se a projeção de ações observadas em outras pessoas (tipo I B). Posteriormente, o jogo simbólico avança para formas mais complexas de imitação deformante (tipos II A e II B), nas quais a criança começa a assumir papéis e a articulá-los com maior intencionalidade. Por fim, surgem as combinações simbólicas (tipos III A, B e C), que integram diferentes elementos do brincar e ampliam o campo de significação do jogo. Essa fase, que se estende aproximadamente do segundo ao quarto ano de vida, revela a progressiva autonomia do símbolo em relação ao objeto

real, ao mesmo tempo em que prenuncia o surgimento de formas de representação mais estruturadas.

Quanto à **Fase II** do jogo simbólico, segundo Piaget (1945 [2015]), representa uma importante transição no desenvolvimento da função simbólica, caracterizando-se pelo surgimento de formas coletivas de representação. Três novas características distinguem essa etapa das precedentes. A primeira é a organização progressiva das construções simbólicas, que passam a apresentar coerência interna e sequências ordenadas, em contraste com a combinação simbólica mais desordenada da fase anterior (tipo III).

A segunda é a preocupação crescente com a verossimilhança e a imitação do real, o que provoca a criança a integrar ações construtivas aos jogos simbólicos, como na construção detalhada de casas, cidades e objetos de cena. A esse respeito, Piaget explica que a assimilação simbólica é cada vez menos deformante: “Por outras palavras, o símbolo lúdico evolui no sentido de uma simples cópia do real, ficando os temas gerais meramente simbólicos e propendendo os detalhes das cenas e das construções para acomodação precisa” (Piaget, 1945 [2015], p. 155).

Por fim, surge o simbolismo coletivo propriamente dito, marcado pela diferenciação e ajustamento de papéis entre parceiros, como nos jogos de faz de conta a dois ou em grupo, em que se estabelecem funções, regras e encadeamentos narrativo. Por fim, surge o simbolismo coletivo propriamente dito, marcado pela diferenciação e ajustamento de papéis entre parceiros, como nos jogos de faz de conta a dois ou em grupo, em que se estabelecem funções, regras e encadeamentos narrativo.

No que concerne à **Fase III** do jogo simbólico, que ocorre entre os sete e doze anos, o jogo simbólico começa a declinar, dando lugar a formas mais organizadas de representação e à cooperação social nos jogos. Piaget (1945 [2015]) observa que, nessa fase, o simbolismo torna-se menos deformante e mais próximo da lógica e da realidade. As brincadeiras passam a envolver roteiros mais definidos, como pequenas peças de teatro, com começo, meio e fim, que são discutidos e preparados com antecedência. A criança já não brinca só por brincar: ela planeja, coordena, representa com mais precisão. Além disso:

É necessário assinalar também o desenvolvimento das construções, trabalhos manuais, desenhos, cada vez mais bem adaptados ao real e que marcam o coroamento final do simbolismo lúdico. [...] que assim, parece chegar ao fim com o próprio final da infância, ao passo que o jogo de regras, ignorado das crianças menores, durará até a idade adulta. (Piaget, 1945 [2015], p. 158)

Ressalta-se, portanto, que o jogo simbólico não desaparece: ele se transforma e passa a integrar formas mais objetivas de representação, como o desenho, a escrita, o teatro e, principalmente, os jogos de regras. Mas antes de nos dirigirmos a eles, Piaget (1945 [2015]) também reconhece dentre as formas de transição, os jogos de construção, que, embora não tenham sido considerados pelo epistemólogo como uma estrutura autônoma na grande classe dos jogos, desempenham um papel significativo no desenvolvimento infantil. Segundo o autor, “esses jogos não caracterizam uma fase entre as outras, mas assinalam uma transformação interna na noção de símbolo, no sentido de representação adaptada” (Piaget, 1945 [2015], p. 129).

A construção, nesses casos, vai além da simples imitação ou do faz de conta: ela envolve ações cada vez mais coordenadas, nas quais o pensamento simbólico se entrelaça com formas iniciais de raciocínio lógico e organização prática. Ao representar um barco com madeira, por exemplo, a criança escava, modela, encaixa e organiza os materiais, não apenas evocando o objeto, mas recriando-o de forma adaptada à realidade. Como observa Piaget, trata-se de uma posição situada “entre o jogo e o trabalho inteligente, ou entre o jogo e a imitação” (Piaget, 1945 [2015], p. 129), ocupando sobretudo o segundo e o terceiro níveis de desenvolvimento.

Portanto, os jogos de construção embora não constituam uma estrutura autônoma, cumprem um papel importante nesse processo de transição: entre o simbolismo mais livre e as formas mais organizadas de ação. Ao construir, a criança já começa a planejar, coordenar e adaptar seus esquemas, antecipando, assim, os elementos que estarão presentes nos jogos de regras, cuja estrutura específica será analisada a seguir.

#### **1.4.2. 3 Os jogos de regras: cooperação, reciprocidade e coordenação de perspectivas**

A terceira grande estrutura do jogo, conforme descrita por Piaget (1945 [2015]), conserva elementos fundamentais das formas anteriores, mas os reorganiza a partir de uma nova lógica. Do jogo de exercício, permanece a regularidade funcional; do jogo simbólico, mantém-se a convenção do simbolismo. No entanto, o que, de fato, diferencia o jogo de regras é a intervenção de uma coordenação entre indivíduos, que confere ao jogo um valor coletivo.

Sobre isso, Piaget (1945 [2015], p. 128) diz que “a regra supõe, necessariamente, relações sociais ou interindividuais” destacando que a regra, nesse caso, não é mais algo apenas inventado ou mantido por um único sujeito. Trata-se de um acordo construído entre parceiros de jogo, sustentado pela cooperação e pela necessidade de se organizar em função do outro. Como observa Macedo (1995), trata-se de uma estrutura em que o jogo só se sustenta na medida

em que cada jogada é pensada em função da jogada do outro, o que exige do jogador a coordenação entre diferentes pontos de vista, a antecipação de possibilidades e a regulação contínua das próprias ações em resposta às ações do outro.

Além disso, Piaget (1945 [2015]) destaca que os jogos de regras não são ensinados diretamente pelos adultos, mas transmitidos espontaneamente entre as próprias crianças, o que reforça seu caráter essencialmente infantil. Embora se articule a partir das estruturas anteriores, o jogo de regras se diferencia por sua organização própria, marcada pela reciprocidade, pela aceitação de normas e pela construção coletiva da situação lúdica.

O jogo de regras, diferentemente do jogo de exercício e do jogo simbólico, não surge nos primeiros anos de vida, mas se constitui gradualmente, no decorrer dos quatro a sete anos e, sobretudo, entre os sete e os onze anos. Piaget (1945 [2015]) observa que, ao passo que os jogos de exercício e os jogos simbólicos declinam com a idade, o jogo de regras, ao contrário, não apenas permanece, mas tende a crescer cada vez, inclusive na vida adulta. Nos dizeres do autor: “constatamos que, contrariamente aos precedentes, o jogo de regras cresce em importância com a idade.” (Piaget, 1953 [2014], p.329)

Inicialmente, a criança ainda não possui o sentido de obrigação nem a consciência de que a regra é algo compartilhado: há apenas resíduos de regularidades motoras, como atirar objetos à mesma distância ou repetir gestos de forma constante, sem que isso represente uma regra propriamente dita.

A primeira forma de crescimento do jogo de regras pode ser compreendida a partir da distinção proposta por Piaget (1945 [2015]) entre dois tipos de regras: as *espontâneas* e as *transmitidas*. As primeiras surgem da própria interação entre crianças e se transformam à medida que ajustam suas condutas umas às outras. No exemplo descrito pelo autor, durante o jogo do banco, os menores iniciam com ações desordenadas, pulando, correndo, empurrando-se; enquanto os mais velhos passam a observar certos princípios de reciprocidade, como saltar em duplas ou manter a mesma distância. Já as regras transmitidas correspondem àquelas socialmente estabilizadas e ensinadas de uma geração para outra, como ocorre nos jogos de bolinha, cartas ou xadrez.

Com o avanço do desenvolvimento, o jogo de regras passa a reorganizar estruturas anteriores, como os jogos simbólicos, que perdem seu conteúdo imaginativo e se transformam em jogos de perseguição regulados por normas. Esse crescimento está associado à adaptação da criança ao real, à valorização do simbolismo partilhado e à ampliação da capacidade de representação e coordenação das ações. Por volta dos sete anos, a criança já consegue prever

jogadas, ajustar condutas e sustentar o funcionamento coletivo do jogo, o que exige maior reciprocidade. É nesse momento do desenvolvimento que, segundo Piaget (1945 [2015]), o jogo de regras se estrutura plenamente e passa a predominar entre as formas lúdicas. O autor descreve:

Vemos no jogo de regras um começo, antes um pouco estruturado, ao nível do pensamento pré-operatório, quando a criança pequena se limita a imitar os jogos de regras dos mais velhos, mas jogando, na realidade, cada um à sua maneira, sem se dobrar ainda a uma disciplina coletiva. A partir dos sete ou oito anos, porém, o jogo de regras prevalece, cada vez mais, com a socialização da criança, até o ponto em que, no adulto, o jogo de regras se torna a forma essencial do jogo. Todos os esportes, todos os jogos intelectuais, como o xadrez, os jogos de cartas e outros jogos que supõem combinações de quaisquer pensamentos, são jogos de regras.” (Piaget, 1953 [2014], p. 330)

Essa permanência se dá porque o jogo de regras já não se sustenta apenas no prazer de repetir ou imaginar, mas na possibilidade de agir com o outro, de reconhecer e construir acordos, de respeitar combinações que fazem sentido para todos. Por isso, ele não desaparece com o tempo.

Em conclusão, as três estruturas descritas por Piaget (1945 [2015]) - exercício, simbolismo e regras - contribui para compreender o brincar como uma atividade essencial no desenvolvimento da inteligência. Mais do que uma classificação, trata-se de compreender o modo como a criança constrói conhecimento a partir da ação, da representação e da interação com o outro. Essa compreensão sustenta os princípios desta pesquisa, voltada à criação de uma brinquedoteca em um espaço não formal de educação, pautada na perspectiva construtivista. Nesse contexto, o brincar é compreendido como um princípio central e estruturante para desenvolver-se plenamente, principalmente, considerando os desafios que ameaçam o jogo na contemporaneidade.

### **1.5 Devolver o jogo ao jogador: desafios do tempo presente**

O estudo do fenômeno jogo parece por si só, um jogo de quebra-cabeças inacabado, daqueles que, a cada tentativa de compreensão, sentimos que falta uma peça. Talvez por isso ele nos provoca tantas inquietações. Como observa Reverdito (2022, p. 497): “Toda vez que pensamos estar chegando perto da resposta para alguma das suas questões, ele nos oferece um novo desafio. Logo, nos faz querer continuar jogando.”

Nessa perspectiva, o conhecimento sobre o jogo não se encerra, ao contrário, se reconfigura constantemente diante dos desafios do tempo presente. A epistemologia genética,

que nesta tese sustenta o olhar sobre o desenvolvimento humano, também se vê confrontada por novas situações que perpassam a infância e o brincar: a aceleração do tempo, o declínio das interações presenciais, a expansão do digital, o distanciamento entre crianças e o mundo real, entre outras. Ainda que os efeitos dessas transformações estejam em curso, as crianças continuam desejando jogar.

Ao longo deste capítulo, percorreu-se diferentes caminhos teóricos, revisitou-se períodos históricos e discutiram-se os diversos sentidos atribuídos ao jogo. Por hora, o que se reafirma é sua legitimidade enquanto linguagem própria da infância, prática cultural e possibilidade de desenvolvimento pleno do ser humano.

No entanto, essa legitimidade tem sido ameaçada por diferentes pressões sociais, econômicas, políticas, tecnológicas, midiáticas e educacionais que, não raramente, distorcem o jogo em sua essência. Como argumentam Leonardo e Scaglia (2022), ao se afastar da experiência real de quem joga, o jogo corre o risco de perder seu sentido, tornando-se algo mecânico, que se faz para atender expectativas externas. Devolver o jogo ao jogador, como propõem os autores, é restituir-lhe o direito de jogar com liberdade, desejo e autoria; condição fundamental para que o jogo continue sendo o que é: espontâneo, livre.

Essa advertência se estende para além dos muros escolares, onde o jogo frequentemente aparece como pausa, recompensa, gasto de energia ou, no máximo, como recurso a serviço de algo considerado “mais sério”. Como já alertava Piaget (1969 [2017]), o jogo é muitas vezes desvalorizado por não ser reconhecido em seu valor funcional e formativo. Quando instrumentalizado apenas para “ensinar”, ele perde a força simbólica que o constitui, desconsiderando o significado que a própria criança atribui à experiência lúdica. Dito de outro modo, o jogo perde sua “graça”, e, com ela, seu sentido.

Mas o jogo também pode ser retirado das mãos da criança por outras vias, menos visíveis, porém igualmente poderosas: a colonização da infância pelas telas, a compressão do tempo livre, a hiperestimulação, a substituição da presença pela conexão, a cultura da performance e o consumo disfarçado de entretenimento. Como adverte Duflo (2024), vivemos a era da “miséria do jogo”: um tempo em que o jogo é amplamente usado como recurso para ensinar, vender, entreter, engajar ou lucrar, mas frequentemente esvaziado de sentido.

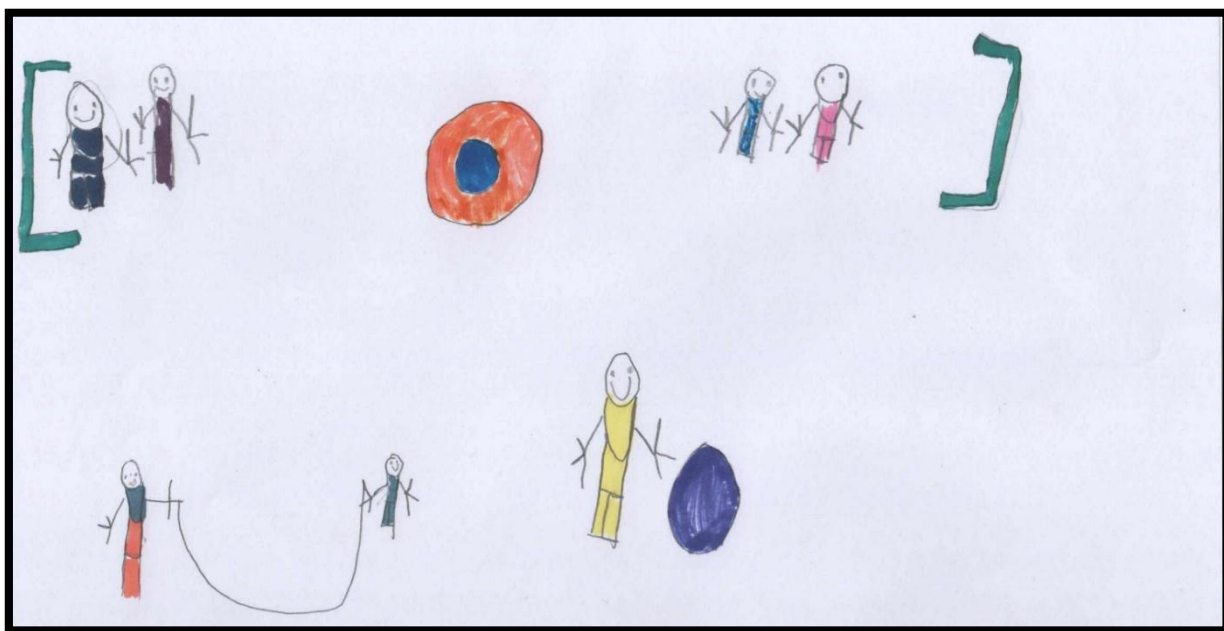
Essa reflexão torna-se ainda mais urgente diante da popularização das chamadas *bets*, os jogos de aposta digital que se difundem rapidamente entre jovens e adultos, muitas vezes sem qualquer reflexão crítica sobre seu impacto subjetivo e social. Como pontua Oliveira (2024), a regulação dessas práticas é conduzida sob uma ótica predominantemente econômica,

descolada de qualquer compromisso com a proteção da infância e da juventude. O que está em jogo, nesse caso, não é o jogo, mas sua apropriação por lógicas de mercado que o transformam em mercadoria, esvaziando-o de sentido.

É nesse contexto que se torna fundamental proteger espaços em que o ato de jogar possa manter-se em sua essência. A brinquedoteca, tema do próximo capítulo, representa essa possibilidade. Um ambiente propício, em um espaço não formal, onde o jogo pode ser vivido em sua forma mais potente e legítima. Um lugar onde o tempo não atropela a imaginação, onde brincar é, antes de tudo, um direito. Talvez seja isso o que nos cabe, por fim: devolver o jogo ao(à) jogador(a). E com ele, a infância ao seu tempo de ser.

---

# CAPÍTULO II



## 2. O ESPAÇO DO BRINCAR: A BRINQUEDOTECA EM HISTÓRIA, MOVIMENTO E TRANSFORMAÇÃO

*Certamente muita “coragem criativa” é necessária a quem adere à proposta de uma brinquedoteca, mas também é certo de que quem foi tocado por essa proposta é uma pessoa especial. [...] optou por construir um mundo melhor*

(Cunha, 1997, p.20)

### 2.1 Origem e conceitos

A brinquedoteca é uma instituição que surgiu no início do século XX, especificamente em 1934, em meio a um período de grande depressão econômica nos Estados Unidos, em Los Angeles (EUA). Nessa época, um comerciante de brinquedos percebeu que as crianças estavam furtando seus produtos e decidiu criar um sistema de empréstimo de brinquedos (*Toy Libraries*), dando origem à primeira brinquedoteca (Carneiro, 2003).

Depois disso, esse sistema se expandiu na década de 1960 pela Europa, primeiramente na Suécia, em 1963, como *Lekoteks* (ludotecas), cujo serviço ampliou-se para atendimentos de pessoas com deficiências e orientação às famílias sobre como estimular a aprendizagem através do brincar. Esse tipo de ação funciona até os dias atuais semelhante a uma clínica, com hora marcada e atendimento individualizado (Azevedo, 2014). Posteriormente, outros países da Europa, como a Inglaterra, implementaram as *Toy libraries* – bibliotecas que emprestam brinquedos para as crianças levarem para casa.

Assim, essa primeira ideia de brinquedoteca, pautada apenas em empréstimos de brinquedos, gradualmente foi se tornando cada vez mais abrangente e, ainda que com objetivos semelhantes (assegurar o direito ao brincar), assumiu em cada país, um nome e formas de atendimento distintas. Na figura 4, pode-se observar as diferentes finalidades e nomes adotados ao redor do mundo.

A esse respeito, Kishimoto (2011, p. 15) salienta que “um histórico evidencia a diferença entre *toy library* e *lekotek*, ludotecas, *play matters* (brincar importa) e brinquedotecas e mostra a diversidade das denominações e classificações.”

No Brasil, por exemplo, esse movimento iniciou-se por volta dos anos 70, influenciado pelos estudos da professora Tizuko Morshida Kishimoto, com a criação de uma ludoteca em uma APAE. Mas, foi somente em 1981 que a primeira brinquedoteca brasileira foi criada em uma escola de São Paulo (Indianópolis), trazendo uma perspectiva diferente do que comumente acontecia em outros países.

Figura 4- Brinquedotecas ao redor do mundo



**Fonte:** Elaborado pela autora adaptado de Azevedo (2014); Cunha (1996).

Etimologicamente, o termo brinquedoteca é uma combinação de brinquedo + teca. O primeiro, é originado do verbo “brincar”, o qual tem suas raízes latinas, “vincicare”, derivada do verbo “vincere”, que significa “vencer” ou “ganhar”. No português arcaico, “brincar” significava “lutar”, mas com o tempo, o sentido mudou para “divertir-se” ou “jogar”.

Quanto ao sufixo “-teca-”, este por sua vez, vem do grego (thékē), que quer dizer depósito, armazenamento. Utiliza-se essa terminação quando se pretende indicar um lugar onde algo é guardado ou até mesmo colecionado. No caso da língua portuguesa, o sufixo “-teca-” é habitualmente utilizado para formar palavras que remetem à ideia de coleção, como por exemplo, “biblioteca” (coleção de livros), “discoteca” (coleção de discos) e “videoteca” (coleção de vídeos).

Portanto, a palavra “brinquedoteca” é um termo específico do contexto brasileiro, que significa, literalmente, um lugar de coleção de brinquedos e surgiu com a criação da Associação Brasileira de Brinquedotecas<sup>30</sup> - ABBri, substituindo a denominação inicialmente utilizada “ludoteca”, tendo em vista que uma escola privada já havia registrado esse nome, tornando inviável o seu uso. (Kishimoto, 2011).

O enfoque principal de uma brinquedoteca brasileira é o próprio ato de brincar, em outros dizeres, é um lugar projetado para proporcionar estímulos ao brincar livre e valorização da atividade lúdica da criança. Um lugar que convida a explorar, sentir, experimentar, interagir, conviver ... (Cunha, 1997, 2007; Azevedo, 2014).

Evidentemente que “como toda ideia nova, apesar do encantamento que desperta, tem que enfrentar dificuldades não somente para conseguir sobreviver economicamente, mas também para se impor como instituição reconhecida e valorizada a nível educacional” (Cunha, 1997, p. 13).

Para se ter uma ideia, inicialmente, a maioria das brinquedotecas criadas na década de 80 em escolas públicas, com o apoio do governo de São Paulo e em parceria com a empresa Estrela, foram desativadas por falta de manutenção dos brinquedos e mudanças constantes de políticas na área de educação. No caso de brinquedotecas em espaços escolares, há ainda um outro problema a ser enfrentado, que diz respeito à resistência dos professores em frequentar esse lugar, alegando que existem outras atividades “mais importantes”, resultando na desvalorização do brincar e de brinquedotecas nesse espaço. (Fortuna, 2011)

---

<sup>30</sup> Fundada em 1985, trata-se de uma entidade sem fins lucrativos, qualificada como OSCIP (Organização de Sociedade Civil de Interesse Público) e filiada à Associação Internacional das Brinquedotecas (ITLA).

Em contrapartida, Cunha (1996) ressalta que a inauguração da brinquedoteca da Faculdade de Educação de São Paulo – FEUSP – conhecida atualmente como a LABRIMP – Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos – no ano de 1985, contribuiu para o reconhecimento da importância do brinquedo no desenvolvimento infantil.

Contudo, foi somente a partir de 2005 que houve uma expansão significativa de brinquedotecas, principalmente nos anos de 2009, decorrente da valorização de órgãos públicos e privados, especialmente nas universidades, visto que a inclusão de laboratórios didáticos com brinquedoteca no projeto pedagógico tornou-se um importante critério de qualidade dos cursos de Pedagogia, conforme estabelecido pela Secretaria de Ensino Superior do Ministério da Educação – Sesi/MEC, reconhecendo a importância do brincar como um princípio primordial para organizar situações didáticas na educação infantil e fundamental (Kishimoto, 2011).

A tabela 1 mostra os dados de pesquisa realizada entre os anos de 2008 e 2009 pelo Pontão de Cultura, um programa do Ministério da Cultura, sobre a quantidade e tipos de brinquedotecas no Brasil nesse período:

**Tabela 1 - Tipos de Brinquedotecas no Brasil em 2008 e 2009**

| <b>Tipos</b>                                                         | <b>Quantidade</b> | <b>Porcentagem</b> |
|----------------------------------------------------------------------|-------------------|--------------------|
| 1) Laboratórios, centros de pesquisa, extensão e estudos de práticas | 212               | 37,5%              |
| 2) Hospitalares e terapêuticas                                       | 109               | 19%                |
| 3) Escolas                                                           | 98                | 17%                |
| 4) Centros comunitários, culturais e esportivos                      | 78                | 14%                |
| 5) ONGs                                                              | 17                | 3%                 |
| 6) Itinerantes                                                       | 10                | 2%                 |
| 7) Instituições penais                                               | 08                | 1,5%               |
| 8) Outras                                                            | 33                | 6%                 |
| <b>Total de brinquedotecas</b>                                       | <b>565</b>        | <b>100%</b>        |

**Fonte:** Adaptado de LABRIMP, FEUSP; PONTÃO DE CULTURA, 2009 apud KISHIMOTO, 2011, p. 21)

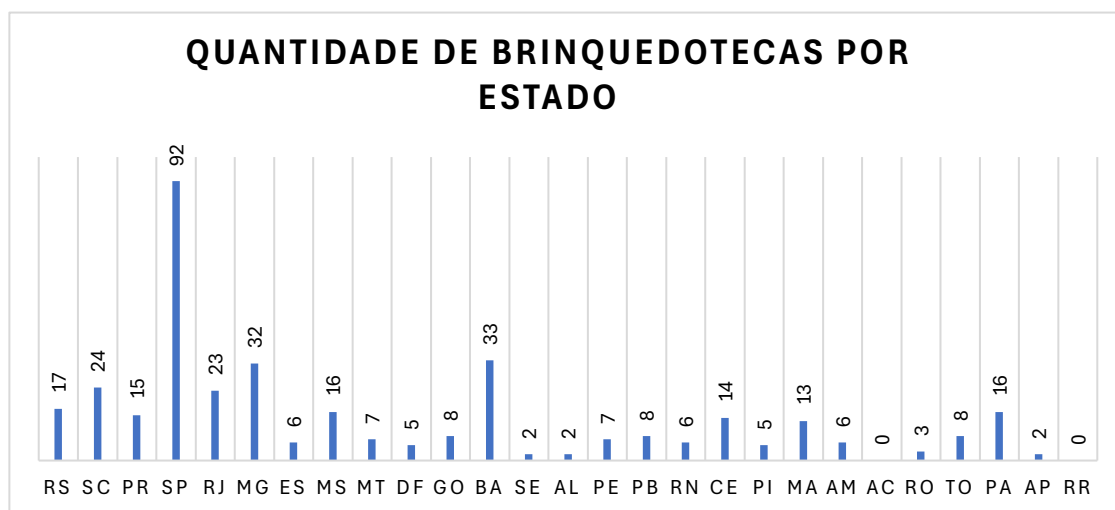
Como pode ser observado na tabela 1, a maior parte das brinquedotecas estão concentradas em universidades e hospitais. No primeiro caso, a justificativa já foi exposta anteriormente. Quanto ao segundo, a explicação consiste na promulgação da Lei nº 11.104, de 21 de março de 2005 (Brasil, 2005), a qual estabelece que os hospitais devem contar, obrigatoriamente, com brinquedotecas em suas dependências, visando garantir o direito ao brincar, em um ambiente mais lúdico e acolher as crianças hospitalizadas, reconhecendo a importância do lúdico para o processo de recuperação durante o tratamento.

Além disso, a Associação Brasileira de Brinquedotecas– ABBri - desempenhou um papel essencial no crescimento desse movimento pelo país, atuando como fonte de informação, apoio e formação na criação de brinquedotecas em diferentes estados brasileiros.

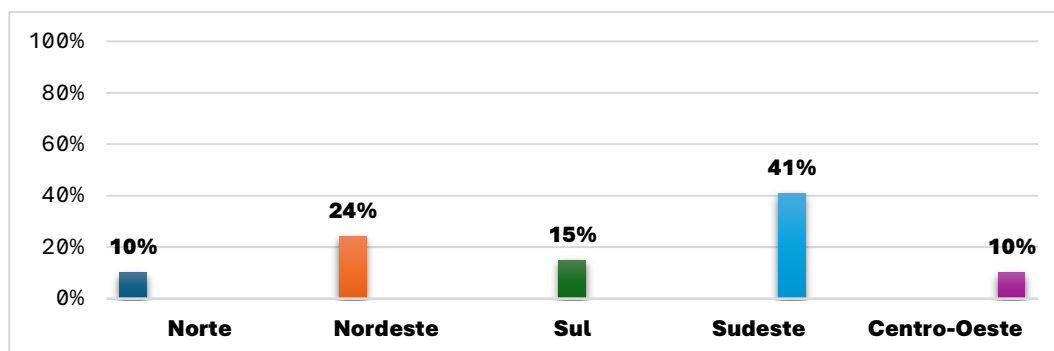
Vale ressaltar que a ABBri continua ativa até os dias atuais e caracteriza-se como uma Organização da Sociedade Civil de Interesse Público (OSCIP), ou seja, trata-se de entidades privadas que atuam em áreas específicas do setor público, sem fins lucrativos e com interesse social, que podem receber recursos financeiros tanto do Estado quanto de iniciativas privadas, para desenvolver e manter ações de acordo com suas finalidades, bem como a oferta de serviços aos membros associados.

Assim, ao mesmo tempo que uma qualificação OSCIP traz vantagens à entidade, também não se pode desconsiderar os desafios, como por exemplo, para se tornar um afiliado da ABBri, é necessário contribuir financeiramente com taxas anuais para ter o direito à participação em eventos, formações, acesso a periódicos, consultorias, publicação de artigos, dentre outros, limitando o acesso a esse movimento. Sobre isso, Rodrigues (2022) incentiva investigar o porquê o espaço público não está mais envolvido na discussão sobre brinquedotecas, tendo em vista que sua pesquisa evidenciou uma escassez de estudos na Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação – ANPED.

Tal apontamento se faz pertinente, tendo em vista a dificuldade que um pesquisador interessado no tema pode encontrar na busca de dados fidedignos que permitam analisar a progressão das brinquedotecas no Brasil até os dias atuais. A esse respeito, foi realizada uma busca no site da ABBri para o presente trabalho, em junho de 2024, com o intuito de obter dados atualizados. Foram encontrados 370 cadastros de brinquedotecas instaladas em todo território nacional. Desse total, aproximadamente 42% estão localizadas na região sudeste, principalmente no estado de São Paulo, como mostram os gráficos 1 e 2, a seguir.

**Gráfico 1-** Quantidade de Brinquedotecas Cadastradas na ABBri até junho de 2024

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora com base nas informações do site da Associação Brasileira de Brinquedotecas - ABBri.

**Gráfico 2-** Porcentagem de Brinquedotecas por Região no Brasil até junho de 2024

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora com base nas informações do site da Associação Brasileira de Brinquedotecas - ABBri.

Contudo, não é possível considerar tais dados confiáveis, visto que as informações para manutenção do banco de dados disponibilizados no site da ABBri são de inteira responsabilidade dos representantes das brinquedotecas, inclusive, a comunicação de qualquer alteração posterior ao cadastro. Sendo assim, é possível que muitas outras brinquedotecas devam existir sem estarem registradas no site da ABBri, seja pela não efetivação da associação ou por não haver ciência da importância desse registro para fins de pesquisa e fortalecimento do movimento das brinquedotecas, resultando em subnotificações. Há de se considerar também

que algumas registradas no site podem ter sido desativadas e não existam mais, caso seus responsáveis não tenham atualizado o cadastro.

Em síntese, não é possível estimar precisamente a quantidade de brinquedotecas atualmente em funcionamento no país. Contudo, ao analisar a história de propagação delas ao redor do mundo e no Brasil, notoriamente é possível observar o esforço para se manterem ativas, assim como a luta constante para criar condições favoráveis ao brincar a todas as crianças, apesar das adversidades que enfrentam. A esse respeito, Cunha explica:

A brinquedoteca é um esforço no sentido de salvaguardar a infância, nutrindo-a com elementos indispensáveis ao crescimento saudável da alma e da inteligência da criança. Não representa apenas oportunidade de acesso aos brinquedos. Mais do que isso, expressa uma filosofia de educação voltada para o respeito ao “eu” criança e às potencialidades que precisam de espaço para se manifestarem. (Cunha, 1996, p.42)

## **2.2 Categorias e finalidades de uma brinquedoteca**

As brinquedotecas podem variar de acordo com diversos fatores e finalidade, como localização geográfica, tradições culturais, sistemas educacionais e recursos disponíveis. No entanto, independentemente do tipo, o aspecto lúdico é sempre um fator considerado fundamental para garantir o direito da criança ao brincar (Azevedo, 2014).

Dessa forma, o propósito de uma brinquedoteca existir é para atender as necessidades lúdicas e afetivas das crianças. Contudo, Cunha (2007) ressalta que existe uma diversidade de crianças e contextos e, para atender essa demanda, há diferentes tipos de brinquedotecas:

Hoje elas existem em favelas, museus, circos, creches, escolas, presídios, hospitais e caminhões. Pelo mundo afora, diversos tipos de brinquedoteca têm surgido como resultado do esforço de proporcionar condições adequadas para que as crianças brinquem bem, apesar das dificuldades que possam existir. Mesmo que esteja hospitalizada, possua qualquer deficiência ou viva em situação de pobreza, a criança precisa brincar; caso contrário, o seu desenvolvimento global poderá ficar comprometido. (Cunha, 2007, p. 93).

Sob essa ótica, o quadro 3, a seguir, sintetiza as categorias mais comuns de brinquedotecas e suas finalidades.

**Quadro 3-** Diferentes categorias de brinquedotecas

| <b>Categoria</b>                               | <b>Finalidade</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Brinquedoteca Escolar</b>                   | Com dinâmica semelhante à biblioteca, as brinquedotecas escolares situam-se, geralmente, em escolas de educação infantil e tem objetivo pedagógico, dispondo de materiais que possam contribuir para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças, estimulando interação entre pais e filhos, oferecendo acesso à variedade de brinquedos. Normalmente, é criado um acervo de brinquedos que pode ser explorado dentro da própria sala de aula e utilizados durante o período de brincadeira, sem empréstimo.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Brinquedoteca Hospitalar</b>                | Tem como objetivo auxiliar no tratamento durante o período em que a criança estiver hospitalizada, de modo a amenizar traumas decorrentes da internação, propiciando um ambiente mais alegre, acolhedor e prazeroso para sua recuperação. Nesse tipo de brinquedoteca, a criança pode se dirigir a um espaço em que encontrará a sua disposição um leque de opções de brinquedos, como também os brinquedos são levados a ela em caso de não poder deixar o leito.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Brinquedoteca Circulante</b>                | Conhecidas como brinquedotecas ambulantes, itinerantes ou móveis, são muito comuns na Europa e Canadá. Sua finalidade é levar o brincar a diferentes lugares, como igrejas, creches, orfanatos, centro comunitários, entre outros, principalmente, comunidades mais distantes. Assim, são adaptadas a um veículo que pode ser um ônibus, caminhão, trailer ou até mesmo malas, estantes com rodas, etc. Nesse espaço são inseridos brinquedos, móveis e materiais necessários para montagem da brinquedoteca circulante.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Brinquedoteca Terapêutica</b>               | Esse tipo de brinquedoteca tem como finalidade oferecer atividades lúdicas e por meio delas, auxiliar crianças com dificuldades específicas. Nesse sentido, há uma diversidade de projetos para esse fim, mas dois tipos são os mais comuns: 1) Atender pessoas com deficiências mentais, visuais, físicas ou auditivas; 2) Atender crianças com dificuldades escolares. Nesses casos, é preciso considerar a necessidade de uma equipe profissional, como professora especializada ou psicopedagoga, para acompanhar e desenvolver as atividades lúdicas, organizar o ambiente, selecionar materiais e brinquedos adequados. Além dessas, há ainda as brinquedotecas em clínicas psicológicas, as quais visam colaborar no tratamento de crianças com transtornos ou distúrbios de comportamento.                                                                     |
| <b>Brinquedoteca de Comunidades ou Bairros</b> | Geralmente são brinquedotecas construídas com a participação da comunidade e mantidas por associações, prefeituras ou organizações filantrópicas. Atendem o público de um ou mais bairros e oferecem serviços de empréstimos, espaços de convivência e até mesmo oficinas diversas, como pintura, construção, modelagem, teatro, entre outras. Nesse tipo de brinquedoteca, as crianças têm oportunidade de interagir com seus amigos, familiares e crianças de diferentes faixas etárias, níveis socioeconômicos e etnias, favorecendo a diversidade. Seus objetivos principais consistem em criar espaço para expressão da cultura infantil por meio da descoberta de novos jogos, propiciar atividades que enriqueçam as experiências das crianças, favorecer a autonomia na escolha de brinquedos e estimular a interação social com jogadores de todas as idades. |
| <b>Brinquedoteca Universitária</b>             | Brinquedotecas universitárias partiram de iniciativas no Brasil e África do Sul, com a finalidade de contribuir para a formação de profissionais que valorizem o brincar, desenvolver pesquisas relevantes acerca do jogo para educação e prestação de serviços para a comunidade. Trata-se de um espaço em que alunos e docentes de diversos cursos podem utilizar para observar crianças, desenvolver atividades formativas, conduzir pesquisas, divulgar experiências, oferecer assessorias, emprestar brinquedos, dispor de acervo para colaborar com a formação docente.                                                                                                                                                                                                                                                                                          |

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora adaptado de Cunha (2007); Kishimoto (1996); Azevedo (2014).

Ainda, de acordo com Kishimoto (1996), temos também:

- **Brinquedotecas para teste de brinquedos:** auxiliam os fabricantes no aperfeiçoamento dos seus produtos conforme normas de segurança vigentes no país;

- **Brinquedotecas em Centros Culturais:** oferecem ao público serviços como exposições, eventos musicais e teatrais, feiras, livrarias e brinquedotecas, como oportunidade de transmissão da cultura. Além disso, costuma-se promover concursos e competições de jogos;
- **Brinquedotecas junto a bibliotecas:** geralmente só emprestam brinquedos e funcionam junto de bibliotecas públicas;
- **Brinquedotecas temporárias:** projetadas para eventos realizados em espaços amplos e que reúnem muitas pessoas, tem como objetivo oferecer espaço para o desenvolvimento de atividades lúdicas, como também dispensar pais para participar tranquilamente de eventos ou para compras, visto que também podem ser encontradas em lojas e shoppings centers;
- **Brinquedotecas em prisões:** destinadas a crianças que visitam pais detidos.

Como se pode observar, os objetivos de uma brinquedoteca são diversos e ainda que possuam especificidades no tipo de trabalho de cada uma delas, é um espaço que, resumidamente, privilegia o brincar calmo, de modo que a criança não sinta que está atrapalhando ou perdendo tempo; favorece o desenvolvimento da inteligência, criatividade e sociabilidade; promove o acesso a um acervo de jogos, brinquedos e brincadeiras, valorizando a cultura infantil; potencializa o convívio entre pares e familiares; propicia vivenciar experiências e descobertas (Cunha, 2007).

Para Kishimoto (1996), significativas experiências são coordenadas em diferentes países, evidenciando a importância social das brinquedotecas e cada uma delas responde às necessidades emergentes de suas instituições sociais, educacionais e culturais. Por exemplo, em países anglo-saxônicos, a brincadeira é um recurso para prevenção, tratamento e auxílio na educação de crianças com deficiências ou problemas psicológicos, enquanto nas brinquedotecas francesas, a brincadeira é vista como uma ação livre, prazerosa, desinteressada em que participam todas as crianças. Já nos países latinos, privilegia-se a animação cultural. Portanto, a autora sugere que ao se criar uma brinquedoteca, é necessário dar a ela o perfil que melhor se adequa às necessidades do espaço e da comunidade onde será implementada.

## **2.3 Organização, estruturação e atividades em uma brinquedoteca: algumas considerações**

Ao construir e implementar uma brinquedoteca, faz-se necessário considerar diferentes aspectos como diversidade, contexto, objetivos e finalidades, assim como as necessidades das crianças em diferentes fases do desenvolvimento. Fortuna (2011) ressalta que para se ter uma brinquedoteca, não é suficiente apenas reunir alguns brinquedos em um local específico. Mais que isso, é essencial planejar a organização, a manutenção e a reposição dos brinquedos, o que exige tempo e recursos materiais e humanos especializados. A brinquedoteca deve ser um ambiente que não apenas acomoda brinquedos, mas também incentiva ativamente o ato de brincar.

Diversos estudiosos destacam a importância da organização e estruturação dos espaços, materiais e atividades em uma brinquedoteca para promover o desenvolvimento infantil e o brincar, considerando, inclusive, as contribuições da teoria construtivista (Cunha, 2007; Oliveira, 2011; Santos, 1997; Friedmann, 1996).

### **2.3.1 A organização dos espaços**

No que diz respeito aos espaços, Cunha (2007) enfatiza que quando a criança entra em uma brinquedoteca, ela deve ser imediatamente impactada pela expressividade da decoração e pela sensação de acolhimento, alegria, afeto e magia do local. Esse ambiente precisa transmitir uma mensagem de singularidade, respeito ao ser humano e valorização do lúdico.

Dessa forma, os espaços de uma brinquedoteca devem ser planejados para serem convidativos e seguros, permitindo que as crianças explorem livremente e se sintam motivadas a brincar, explorar e realizar descobertas. A autora sugere a criação de áreas temáticas, como cantos de leitura, faz de conta, invenções, sucateira, teatro, mesa de atividades, oficinas de construção de brinquedos, áreas para jogos de construção, prateleiras com acervos diversos de jogos e quebra-cabeças, assim como espaços ao ar livre e para jogos motores, incentivando diferentes tipos de brincadeiras.

Nessa mesma perspectiva, Oliveira (2011) complementa que a organização espacial deve ser flexível, permitindo adaptações conforme as necessidades e interesses das crianças. Dessa forma, a disposição dos móveis e equipamentos deve facilitar a movimentação, autonomia e a interação entre as crianças. Elementos como tapetes macios, almofadas e

iluminação adequada ajudam a criar um ambiente convidativo. Medidas de segurança, como a proteção de tomadas e cantos arredondados nos móveis, são indispensáveis.

Os brinquedos precisam estar dispostos de forma acessível, possibilitando que as crianças realizem escolhas, guardem os materiais utilizados com autonomia, além de considerar a rotatividade dos brinquedos, trocando-os periodicamente para manter o interesse dos frequentadores. Além disso, o mobiliário precisa considerar o público que frequentará este espaço, como por exemplo, mesas e cadeiras em tamanhos apropriados para crianças.

### **2.3.2 Os diferentes tipos de materiais**

No que diz respeito aos materiais, Santos (1997) destaca a importância de uma seleção criteriosa dos materiais disponíveis na brinquedoteca, de modo que sejam variados, seguros, resistentes e apropriados para diferentes faixas etárias, incluindo tanto brinquedos estruturados quanto não estruturados, permitindo que as crianças usem sua criatividade e imaginação.

Com pensamento semelhante, Aflalo (1996) enfatiza que os brinquedos escolhidos para uma brinquedoteca devem não apenas proporcionar diversão, mas também atender às diversas necessidades de cada fase do desenvolvimento infantil, considerando aspectos físicos e intelectuais. Para a autora, uma ampla gama de brinquedos, como aqueles industrializados, artesanais, feitos de diferentes materiais e construídos pelas próprias crianças, além de brinquedos antigos e modernos, oriundos de várias regiões do país e do mundo, podem oferecer aos brincantes variedade rica e diversificada de opções, permitindo com que cada um possa expressar suas preferências,

Com aporte na teoria piagetiana, Cunha (2007) apresenta uma indicação de materiais e brinquedos de acordo com cada estágio de desenvolvimento cognitivo, levando em consideração as características e necessidades específicas de momento. O quadro 4, a seguir, sintetiza algumas sugestões.

**Quadro 4-** Tipos de brinquedos de acordo com os estádios do desenvolvimento, segundo Piaget

| <b>Estádio do Desenvolvimento segundo Piaget</b>              | <b>Principais Características</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | <b>Materiais e Brinquedos</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|---------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Sensório-Motor</b><br><br><b>(0-2 anos)</b>                | Esse período é marcado pela inteligência prática e a construção de uma inteligência complexa antes da linguagem, evoluindo do funcionamento dos reflexos à aparição de representações simbólicas. Ao longo dessas fases, a criança desenvolve noções de objeto permanente, espaço perceptivo, causalidade e tempo, consolidando suas primeiras estruturas lógico-matemáticas fundamentais para o desenvolvimento cognitivo posterior.                                                                                           | Móveis coloridos, que se movimentam, sonoros, improvisados com tecidos coloridos, chocalhos, brinquedos de morder, bolas de diferentes texturas; martelos de borracha, brinquedos de puxar e de empurrar, livros de pano, argolas de plástico para encaixar, bichos de pelúcia, caixas com vários objetos para por e tirar, blocos de construção e brinquedos de desmontar grandes, escorregadores e túneis.                                                                                               |
| <b>Pré-Operatório</b><br><br><b>(2-7 anos)</b>                | Nesse período, a criança desenvolve a capacidade de representar objetos e eventos ausentes por meio de significantes variados, marcando a transição da ação para a representação. Piaget chamou essa fase de função simbólica ou semiótica, caracterizada por cinco novidades: linguagem, imitação, jogo simbólico, imagem mental e desenho. Contudo, o pensamento da criança ainda apresenta algumas limitações, por exemplo, centrado em apenas um ponto de vista, irreversibilidade de pensamento.                           | Livros de histórias, telefone, utensílios de cozinha, mobílias e objetos domésticos, bonecas, máscaras, chapéus, fantasias, fantoches, bichos de pelúcia, miniaturas, massa de modelar, quebra-cabeças simples, instrumentos musicais, meios de transporte diversos (carros, caminhões, aviões, trem..), cabanas, casinhas, baldes, pазinhas, material para fazer bolha de sabão, blocos de construção, materiais para pintura e desenho, jogos como dominó e loto, jogos de circuito, carrinho de boneca. |
| <b>Operatório Concreto</b><br><br><b>(7-12 anos)</b>          | É marcado pela conquista da reversibilidade lógica, permitindo um pensamento mais móvel e descentralizado. Nesse período, a criança desenvolve uma lógica baseada em objetos manipuláveis, capaz de realizar operações reversíveis e coordenadas em sistemas de conjunto. As principais estruturas desenvolvidas são as classificações, seriações e conservações operatórias, bem como a compreensão do espaço projetivo e euclidiano. Predomina o interesse por jogos de regras, que requer necessariamente, outros parceiros. | Jogos de tabuleiro como xadrez, damas, jogos de cartas, quebra-cabeças, jogos de construção mais complexos, boliche, futebol de botão, jogos de montar que sejam desafiantes, jogos de perguntas e respostas, bolas, raquetes, minilaboratórios, ferramentas para a construção de brinquedos, materiais esportivos que possam ser utilizados ao ar livre, materiais para atividades artísticas (desenho, escultura).                                                                                       |
| <b>Operatório Formal</b><br><br><b>(A partir dos 12 anos)</b> | O adolescente desenvolve a capacidade de raciocinar sobre hipóteses e deduções, caracterizando uma lógica das proposições. Essa fase permite a transposição do concreto para o abstrato, possibilitando a construção de ideias gerais sem depender de percepções imediatas. Piaget descreve essa evolução como um "pensamento de segundo grau" que considera todas as hipóteses possíveis para resolver problemas complexos, permitindo um raciocínio mais objetivo e autônomo.                                                 | Jogos estratégicos e de lógica, livros desafiadores e de ficção científica, atividades de programação e robótica, projetos de ciência e tecnologia, debates e discussões filosóficas, criação de brinquedos e jogos, ferramentas para reparos de brinquedos.                                                                                                                                                                                                                                               |

**Fonte:** (Cunha, 2007; Gonçalves, 2020)

Cunha (2007) enfatiza que a escolha de brinquedos não deve se basear exclusivamente em critérios de faixa etária, pois isso seria um grande equívoco. Cada criança tem seu próprio ritmo, e embora os estádios do desenvolvimento sejam semelhantes para todos, a forma como cada indivíduo os vivência pode diferenciar bastante. Essas variações podem resultar em atrasos ou acelerações nas etapas de desenvolvimento, reforçando a necessidade de considerar as particularidades de cada criança ao selecionar brinquedos.

Outro ponto destacado pela autora em relação à seleção de brinquedos é que nem todos eles são indicados para fazer parte de uma brinquedoteca, como por exemplo, os muito frágeis, brinquedos de guerra ou que incitem violência e até mesmo restrições ao uso de videogames, pois podem prejudicar o tipo de convivência e interação que se pretende cultivar naquele espaço.

### 2.3.3 A classificação de jogos e brinquedos

A organização e classificação de jogos e brinquedos em brinquedotecas são essenciais para maximizar os benefícios do brincar no desenvolvimento infantil. “De nada serve termos um milhão de jogos se não soubermos onde encontrá-los, quais as características de cada um e quais recursos pedagógicos oferecem” (Cunha, 2007, p.103).

Sistemas como o ICCP (International Classification of Children's Play) e o ESAR são amplamente utilizados para estruturar o acervo de brinquedos catalogados e classificados, facilitando a localização do brinquedo propício para diferentes contextos.

De acordo com Michelet (1996), o ICCP (International Classification of Children's Play) é um sistema que classifica os jogos e brinquedos com base em quatro critérios fundamentais:

1. **Valor funcional:** refere-se às qualidades intrínsecas do brinquedo e sua adaptação ao corpo, como o tamanho adequado para a criança brincar. Ex: brinquedos de construção, como blocos grandes adaptados para serem manuseados com facilidade pelas mãos de crianças pequenas.
2. **Valor experimental:** envolve o que a criança pode fazer ou aprender com o brinquedo, em todos os níveis, abrangendo desde fazer ruído, encaixar, até construir, medir e classificar. Ex: Kit de ciências, maleta de médico, jogos didáticos.
3. **Valor de estruturação:** relaciona-se ao desenvolvimento da personalidade da criança, englobando o conteúdo simbólico do jogo e brinquedo, como projeção, imitação e

expressão de emoções. Ex: fantasias e acessórios de vestir, como capas de super-heróis ou trajes de médicos, bonecas, carrinhos.

4. **Valor de relação:** enfatiza como o brinquedo facilita a interação com outras crianças e adultos, ensinando regras e comportamentos. Ex: jogos de tabuleiro, cartas. “O jogo de damas é o único campo onde um filho pode vencer o pai e resolver assim situações familiares conflituosas” (Michelet, 1996, p.163).

Cada brinquedo possui essas qualidades em diferentes níveis, com uma delas geralmente sendo dominante, usada para sua classificação básica. Esta classificação foi desenvolvida e verificada por estudos práticos na Itália pelo CIGI e na França pelo CNIJ, resultando em esquemas de análise abrangentes.

A versão atualizada da classificação de brinquedos pelo ICCP leva em consideração diversos fatores que contribuem para o desenvolvimento integral da criança. Essa classificação abrange faixas etárias, componentes da personalidade e categorias de brinquedos, proporcionando uma análise abrangente e prática.

Quanto ao segundo sistema, desenvolvido por Garon (1996), o ESAR classifica os brinquedos e jogos com base nas etapas do desenvolvimento infantil. Inspirado nos estudos das diferentes categorias de jogos de Jean Piaget, a sigla ESAR, descreve a evolução das formas lúdicas fundamentais: **E** para jogos de exercício, **S** para jogos simbólicos, **A** para jogos de acoplagem e **R** para jogos de regras simples ou complexas. Posteriormente, na versão mais recente, Garon (1996) sinaliza que foram acrescentadas duas outras facetas para complementar o modelo, habilidades de linguagem e dimensão afetiva dos objetos lúdicos.

A primeira faceta do sistema ESAR distingue os tipos de expressões lúdicas e identifica quatro principais famílias de jogos:

1. **Jogos de exercício:** Desde os primeiros meses de vida, as crianças repetem movimentos e gestos, obtendo prazer com a repetição e os efeitos imediatos. Esses jogos incluem atividades sensoriais e motoras simples, como puxar fios, abanar objetos sonoros, bater em objetos moles, fazer rodar piões, entre outros. Embora esses jogos possam continuar até a idade adulta, eles geralmente envolvem poucas aquisições novas e tendem a diminuir em intensidade e importância com o tempo.

2. **Jogos simbólicos:** Caracterizados pela representação de um objeto por outro e pela simulação, esses jogos envolvem a criança em atividades de faz-de-conta, imitando papéis e situações do mundo adulto.
3. **Jogos de acoplagem:** Incluem atividades de construção e ordenação, onde a criança junta elementos para criar algo novo, servindo de fronteira entre as formas principais de jogo.
4. **Jogos de regras simples e complexas:** Desenvolvem-se progressivamente a partir dos quatro anos e incluem jogos com regras definidas que exigem raciocínio lógico e estratégico, podendo evoluir em complexidade até a idade adulta.

A utilização desses sistemas de classificação permite uma organização eficiente dos brinquedos, assegurando que todas as áreas do desenvolvimento infantil sejam contempladas e que as crianças tenham acesso a uma variedade de experiências lúdicas. Isso facilita a escolha dos brinquedos pelos educadores e garante que o ambiente seja inclusivo e estimulante para todas as crianças (Garon, 1996; Michelet, 1996).

#### 2.3.4 Tipos de Atividades

Uma das funções principais da brinquedoteca é oferecer às crianças um espaço para brincar. No entanto, brincar vai além da interação com objetos ou brinquedos. O objetivo fundamental de qualquer espaço de jogo deve ser criar um ambiente de recreação. A brinquedoteca, sendo um espaço aberto com atividades lúdicas, promove a interação entre crianças e adultos, estimula a expressão artística e permite a descoberta de novos significados através do brincar. Essas atividades lúdicas são o que dá a vida à brinquedoteca e atraem as crianças. Para manter essa dinâmica, é necessária muita criatividade por parte dos responsáveis (Friedmann, 1996).

Para Cunha (2007), a essência básica da brinquedoteca é oferecer liberdade à criança para que ela possa realizar escolhas dos seus brinquedos e suas brincadeiras. No entanto, para dar mais vida a esse espaço, a autora sugere fomentar atividades diferentes programadas, inclusive, ouvir as ideias das crianças sobre proposições de eventos.

Friedmann (1996) salienta que o planejamento e a organização dessas atividades são essenciais e requer considerar dia, horário, quantidade de crianças e/ adultos, frequência, espaço flexível que permita adaptar diferentes tipos de atividades, entre outros aspectos. O quadro 5

apresenta algumas sugestões de atividades que podem ser desenvolvidas, a partir das indicações de Friedmann (1966).

**Quadro 5-** Sugestões de Atividades para serem desenvolvidas no contexto da brinquedoteca

| <b>Atividade</b>                               | <b>Considerações</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Oficinas</b>                                | É uma estratégia que permite oferecer diferentes experiências lúdicas e geralmente, são necessários materiais específicos, o que requer um planejamento antecipado do profissional que irá dirigir a oficina. Nesse contexto, podem ser planejadas oficinas de marcenaria, conserto de brinquedos, pipas, origami, sucata, brincadeiras tradicionais e contemporâneas, teatro de fantoches, tintas, construção de bonecas, reciclagem de papel, artes, máscaras, fantasias... |
| <b>Tarde de histórias</b>                      | Propicia entrar no mundo da fantasia a partir de literaturas diversas. É interessante convidar contadores de histórias, escritores ou pessoas da comunidade para esse tipo de atividade.                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Tarde de mágicas</b>                        | A magia e o circo encantam as crianças, transportando-as, por alguns momentos, para um universo de fantasias e irrealdade, onde ilusionistas misteriosos estimulam sua imaginação e preenchem seus corações com alegria e deslumbramento.                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Sessões de vídeos</b>                       | Esse recurso pode ser utilizado para diversas finalidades, como proporcionar simples lazer ou servir como ponto de partida para promover discussões sobre novas temáticas e questões, ampliando assim os conhecimentos dos participantes.                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Teatro infantil</b>                         | Oportunizar espaços para que grupos de teatro infantil apresentem na brinquedoteca, permitindo que as crianças entrem em contato com o mundo do faz de conta, conheçam artistas.                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Feiras de trocas de brinquedos ou gibis</b> | Esse tipo de atividade pode atrair a comunidade e também ser um meio de arrecadar fundos para a brinquedoteca, além de incentivar um consumo consciente e sustentável.                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Excursões, passeios e visitas</b>           | Buscando ampliar as vivências e experiências de mundo das crianças, promover visitas à fábrica de brinquedos, museus, parques, entre outros, são estratégias eficazes para enriquecer seu aprendizado, estimular a curiosidade, e fomentar a compreensão de diferentes contextos culturais e históricos.                                                                                                                                                                      |
| <b>Concursos</b>                               | A partir de experiências nas diferentes oficinas, podem ser organizados concursos, sempre com um fim lúdico, incentivando a participação ativa e criativa das crianças em atividades que combinam diversão e aprendizado.                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Exposições</b>                              | Fomentar uma conexão com diversas culturas e períodos históricos, como brinquedos artesanais, ecológicos, antigos, juntamente com fotos e histórias sobre brinquedos, enriquece o entendimento das crianças sobre a evolução e o significado dos brinquedos ao longo do tempo.                                                                                                                                                                                                |
| <b>Jornal</b>                                  | As crianças podem se interessar em produzir um jornal da brinquedoteca ou da comunidade, visando estimular a criatividade, aprimorar habilidades de escrita e comunicação, e promover o senso de comunidade ao compartilhar histórias e notícias locais.                                                                                                                                                                                                                      |

**Fonte:** Friedmann (1996).

### 2.3.5 Atuação do Profissional em brinquedotecas

Quem deve atuar na brinquedoteca? Essa pergunta tem sido debatida há muito tempo, envolvendo diferentes perspectivas sobre o perfil ideal do profissional nesse ambiente. Diversos estudiosos (Cunha, 2007; Negrine, 1997; Andrade 1996) defendem que o sucesso das brinquedotecas não se limita à estrutura física ou à disponibilidade de brinquedos; ele depende,

sobretudo, da presença de profissionais com formação teórica específica e competências para criar experiências lúdicas significativas. Esse profissional deve ser capaz de proporcionar situações que despertem na criança a motivação, o interesse e o desejo de retornar a esse espaço. Como observa Andrade (1996):

A existência de um espaço bem montado, com muitos recursos lúdicos disponíveis, não é suficiente para garantir à criança a potencialização máxima da brincadeira, nem para assegurar a orientação familiar a respeito dessa. É preciso que existam profissionais com boa formação prática e teórica, com conhecimentos de técnicas de animação lúdica, de jogos, brincadeiras e, sobretudo, com suficiente clareza do seu papel junto à criança, no contexto da sua brinquedoteca. (Andrade, 1996, p. 89-90)

O funcionamento de uma brinquedoteca envolve uma diversidade de responsabilidades, que vão desde a organização dos brinquedos e a criação de atividades até o atendimento ao público e a supervisão do espaço. Nesse contexto, Cunha (2011) sugere que o ideal é contar com uma equipe, composta por profissionais como coordenador, brinquedotecário, secretário, brinquedistas, animador, encarregado de limpeza e voluntários, para garantir o bom funcionamento desse ambiente. O quadro 6 apresenta as funções específicas de cada membro da equipe, destacando suas contribuições para o sucesso da brinquedoteca.

**Quadro 6** - Equipe de uma brinquedoteca

| <b>Membro da Equipe</b>                | <b>Função</b>                                                                                                                                                                                                             |
|----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Coordenador</b>                     | Planejar o funcionamento geral, elaborar orçamentos, prover recursos financeiros, contratar e supervisionar uma equipe, comprar e organizar os brinquedos, manter relações públicas, atender visitas e organizar eventos. |
| <b>Brinquedotecário ou Ludotecário</b> | Registrar, classificar, controlar a circulação e restaurar brinquedos, além de manter o arquivo de regras, instruções de jogos e catálogos.                                                                               |
| <b>Secretário</b>                      | Atender o telefone e o público, controlar a agenda, gerenciar correspondências e atualizar murais de informações.                                                                                                         |
| <b>Brinquedista</b>                    | Atender diretamente as crianças, avaliar e organizar as atividades lúdicas, supervisionar o uso dos brinquedos e manter o espaço preparado para as interações infantis.                                                   |
| <b>Animador</b>                        | Planejar e realizar atividades recreativas, como festas, teatro, gincanas e eventos especiais, enriquecendo o ambiente da brinquedoteca.                                                                                  |
| <b>Encarregado de Limpeza</b>          | Limpar o espaço e higienizar os brinquedos, garantindo um ambiente seguro e agradável para as crianças.                                                                                                                   |
| <b>Voluntários</b>                     | Auxiliar em diversas tarefas conforme a necessidade, incluindo atendimento ao público, organização do espaço e apoio nas atividades lúdicas.                                                                              |

**Fonte:** Cunha (2007)

Embora o ideal seja contar com uma equipe completa para garantir o bom funcionamento da brinquedoteca, na prática, isso nem sempre é possível, muitas vezes apenas uma única pessoa acaba assumindo todas as responsabilidades. Cunha (2007) destaca que, em

vários casos, uma brinquedoteca é mantida pelo esforço de um único profissional, alguém que acredita na importância de brincar e se dedica intensamente, mas que enfrenta o desafio de acumular múltiplas funções. Esse profissional precisa conciliar o atendimento às crianças, a organização e manutenção dos brinquedos, a gestão administrativa e o atendimento ao público, entre outras tarefas essenciais. Apesar das limitações impostas pela falta de uma equipe, com organização, envolvimento e liderança, é possível realizar um bom trabalho; contudo, a presença de uma equipe permite uma qualidade e eficiência muito maiores no funcionamento da brinquedoteca.

Essa realidade evidencia a centralidade do brinquedista como o principal agente no funcionamento da brinquedoteca. Na ausência de uma equipe completa, é o brinquedista quem assume a responsabilidade de garantir que o espaço continue cumprindo sua função educativa e lúdica, mesmo com recursos limitados. Sob essa ótica, entra em pauta uma outra questão: qual deve ser a formação de um brinquedista?

A necessidade de uma formação especializada para esse profissional foi tema central no III Encontro Sul-brasileiro e I Encontro Internacional sobre Brinquedotecas, realizados em 1996, pelo Núcleo de Desenvolvimento Infantil do Centro de Educação da Universidade Federal de Santa Maria. Ainda que outros eventos tenham ocorrido posteriormente, esse encontro é aqui destacado pela relevância de sua temática, pois discutiram-se os desafios e dilemas da formação do brinquedista, ou “ludotecário” como outros preferem nomear, visto como uma profissão emergente. Naquela época, os pedagogos começavam a valorizar as atividades lúdicas no processo de desenvolvimento humano e propunham a disseminação de espaços lúdicos como uma nova abordagem pedagógica (Negrine, 1997).

Tais debates foram sintetizados e revertidos no livro “*Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos*”, lançado em 1997. Em um trecho, um dos autores destaca a relevância da formação específica para profissionais que atuam com ludicidade, considerando o papel do jogo no desenvolvimento humano e cultural:

Se entendemos o jogo como uma possibilidade e necessidade humana, que se deve desenvolver em todas as idades e diversidades; como atividade que cobre a necessidade de diversão, que tem muita relevância no desenvolvimento cultural da humanidade – cultura lúdica – e que no momento atual tem a missão de divertir, a de facilitar a aprendizagem e com isso o desenvolvimento pessoal e social, é fundamental que devemos apelar para a ludologia, ludoteconomia, animação lúdica, ludotécnica e ludoterapia, etc., e ir desenvolvendo formação específica e configurando postos de trabalho como ludólogos, ludotecários ou brinquedistas generalistas, especializados em idades, divergências ou tipos de jogos, ludoterapeutas etc. (Negrine, 1997, p. 83-84)

Essa citação reforça a necessidade de qualificação específica para atuar nas brinquedotecas e propõe a criação de áreas especializadas de conhecimento e atuação profissional, como ludotecários e ludoterapeutas, para atender de forma abrangente às demandas lúdicas e de desenvolvimento integral de diferentes públicos. Essa perspectiva se alinha ao pensamento de diversos estudiosos considerados pós-modernos “que falam que o terceiro milênio é o da ludicidade, já que esta é uma necessidade efetivamente humana.” (Negrine, 1997, p.84).

Entretanto, Cunha (2007) ressalta que, embora seja essencial ter formação técnica, é igualmente importante que o profissional possua certas características pessoais, como sensibilidade, entusiasmo, determinação e competência, que permitem interações significativas com as crianças. Para a autora, “é indispensável conhecer como a criança pensa, desenvolve-se e, quais as suas necessidades nas diferentes etapas do seu desenvolvimento. O brinquedista é um educador e, como tal, precisa de formação acadêmica” (Cunha, 2007, p. 74).

Com pensamento semelhante, Negrine (1997) defende que a formação do brinquedista deve estar fundamentada em três pilares: **formação teórica**, que fornece o conhecimento das principais teorias sobre desenvolvimento infantil, jogo e aprendizagem; **formação pedagógica**, que complementa o conhecimento teórico com vivências concretas do lúdico, permitindo uma postura crítica e prática; e **formação pessoal**, que abrange qualidades como sensibilidade e empatia, indispensáveis para uma atuação genuína e envolvente. Esses três pilares combinam-se para formar um profissional completo, capaz de promover um ambiente de desenvolvimento integral na brinquedoteca.

Em conclusão, a profissão de brinquedista, considerada “emergente” há quase 30 anos, ainda enfrenta desafios significativos devido à falta de regulamentação que define claramente sua atuação, valorização e formação no contexto da brinquedoteca. Atualmente, a Associação Brasileira de Brinquedotecas (ABBRI) contribui para a formação desses profissionais por meio de cursos presenciais e a distância, além de incentivar sua participação em congressos, seminários e outros eventos. No entanto, esses esforços são insuficientes para consolidar o brinquedista como uma profissão plenamente reconhecida e valorizada.

Ainda assim, em 2024, o Ministério do Trabalho deu um passo importante ao incluir o brinquedista na Classificação Brasileira de Ocupações (CBO), um marco que representa um avanço significativo na valorização desse profissional no Brasil. Essa inclusão oficial fornece maior visibilidade à função do brinquedista, destacando sua importância no mercado de trabalho e facilitando o acesso a dados sobre sua atuação, o que pode auxiliar na criação de

políticas públicas externas para o setor. No entanto, embora seja um reconhecimento formal, a inclusão na CBO ainda não corresponde à regulamentação completa da profissão, que continua a depender de uma lei específica para definir direitos e garantias adequadas de trabalho. (Brasil, 2024)

---

# CAPÍTULO III



### 3 ESTUDOS ACERCA DO TEMA: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Para compreender melhor as demandas e a atuação do brinquedista, é fundamental considerar os estudos que fundamentam sua prática e as contribuições da brinquedoteca no desenvolvimento infantil. Este capítulo apresenta uma revisão bibliográfica sobre investigações relacionadas ao tema, abrangendo perspectivas que discutimos desde o brincar como ferramenta de desenvolvimento cognitivo e social, até a formação e os desafios enfrentados por profissionais que atuam em contextos de brinquedoteca.

Inicialmente, foi realizada uma busca em bancos de dados <sup>31</sup>da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDBT) e do Catálogo de Teses e Dissertações (CAPES), além de bases científicas como SciELO e Oásis, com restrição de trabalhos publicados no período de 2014 a 2024. Esse levantamento visou compreensão mais aprofundada do estado atual do conhecimento sobre a temática nos últimos dez anos, identificando metodologias, conceitos, terminologias e abordagens teóricas relacionadas ao tema. O objetivo foi fundamentar o estudo e definir ações adequadas para seu desenvolvimento, bem como identificar tendências e lacunas existentes na literatura.

As buscas foram orientadas por palavras-chave como *brinquedoteca*, *brinquedoteca e intervenção pedagógica*, *brinquedoteca e espaços não-formais* e *brinquedoteca e Piaget*. A partir dos trabalhos encontrados, foram estabelecidos critérios de seleção que consideraram a atualidade (teses e dissertações publicadas entre 2014 e 2024), a disponibilidade em meio digital, o idioma (português) e a relação direta com a temática das brinquedotecas em contextos educativos, abrangendo espaços formais, não formais e, em alguns casos, hospitalares e comunitários. Foram excluídos estudos duplicados, documentos não acadêmicos e pesquisas cujo foco não estivesse diretamente vinculado à brinquedoteca, bem como trabalhos de caráter exclusivamente clínico-terapêutico, que não dialogavam com o escopo deste estudo.

Os documentos foram então organizados conforme subtemas recorrentes identificados na análise preliminar, como: história e evolução das brinquedotecas, desenvolvimento infantil, diversidade, gênero e relações étnico-raciais, educação inclusiva, brinquedotecas universitárias, brinquedotecas hospitalares, formação docente e profissional, entre outros – foram

---

<sup>31</sup> As bases consultadas podem ser acessadas nos links a seguir:

**BDTD** – <https://bdtd.ibict.br>

**CAPES** - <https://catalogodeteses.capes.gov.br>

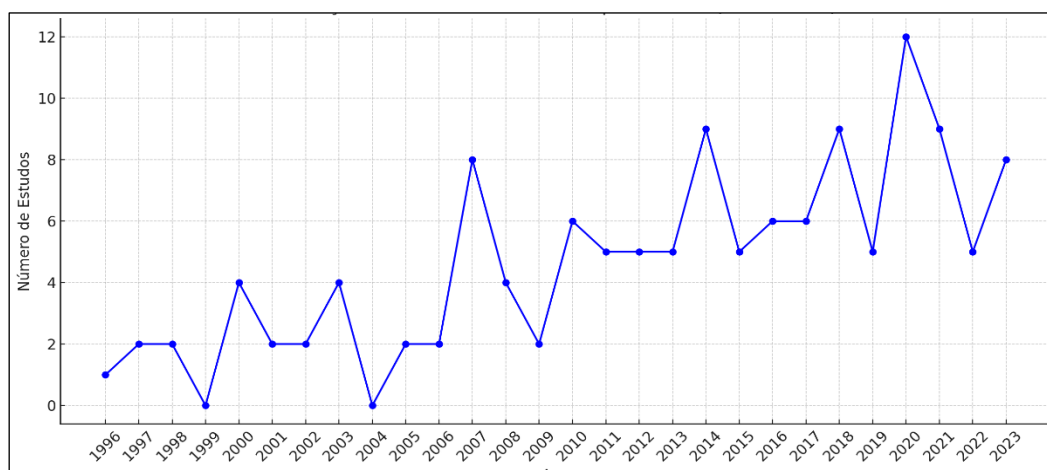
**SciELO** – <https://www.scielo.org>

**Oasisbr** – <https://oasisbr.ibict.br>

identificados a partir da análise inicial da literatura, que destacaram essas áreas como representativas e relevantes para o entendimento do campo.

A pesquisa acadêmica sobre brinquedotecas tem mostrado uma evolução significativa ao longo dos anos, refletida tanto na quantidade quanto na diversidade dos estudos. Dados da CAPES indicam que, ao se buscar pela palavra "brinquedoteca", sem restrição de período, há um total de 132 estudos, entre teses e dissertações. No entanto, ao restringir o período de 2014 a 2024, esse número é reduzido para 74 estudos. Essa análise recente permite observar as tendências atuais e identificar avanços e lacunas específicas no campo, conforme ilustrado no gráfico 3.

**Gráfico 3-** Evolução de quantidade de estudos sobre brinquedotecas no período de 1996 a 2023



**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora com base nos dados da CAPES.

O gráfico 3 ilustra a evolução da quantidade de estudos sobre brinquedotecas ao longo dos anos, de 1996 a 2023. Nos primeiros anos, o número de estudos foi relativamente baixo, com uma média de aproximadamente de 2 estudos por ano.

Entre 2003 e 2006, houve um aumento modesto, mas consistente, seguido por uma estabilização em torno de 2-4 estudos por ano. Podemos observar algumas tendências e picos de interesse em determinados anos, refletindo a crescente atenção acadêmica sobre o tema. Em 2007 e 2020, houve um número significativamente maior de estudos, indicando anos de maior produção acadêmica sobre a temática.

O ano de 2020 destaca-se com 12 estudos publicados, o maior número registrado no período analisado. Esse aumento pode estar relacionado a um maior interesse acadêmico no papel das brinquedotecas em contextos diversos, possivelmente influenciado por novas abordagens pedagógicas e pesquisas emergentes. Nos anos mais recentes, há uma leve queda,

mas ainda assim mantendo um nível relativamente alto de publicações, com média de 7 estudos por ano.

Esses dados mostram uma tendência crescente na pesquisa sobre brinquedotecas, refletindo sua importância e relevância contínua no campo da educação e outros contextos. No entanto, uma análise mais específica revela algumas lacunas importantes, como por exemplo, ao combinar o termo "brinquedoteca" com "educação não-formal", o resultado é escasso: nenhum estudo foi encontrado na base de dados da Capes. Esse dado sugere uma significativa lacuna na literatura sobre o uso das brinquedotecas em ambientes educativos não formais, como projetos sociais, centros comunitários e outras iniciativas de educação fora do ambiente escolar tradicional, como é o caso do presente estudo.

Adicionalmente, uma busca no banco de dados da BTDB revelou apenas um estudo que aborda brinquedotecas, mas este se concentra em músicas e elementos sonoros em espaços educativos, não atendendo diretamente ao foco em contextos não formais. Ao associar brinquedoteca com projetos sociais, os resultados são ainda mais limitados, com apenas dois estudos identificados, que já haviam sido mencionados anteriormente.

Desse modo, optou-se por realizar uma análise dos principais estudos realizados entre 2014 e 2024 visando não apenas mapear o estado atual da pesquisa, mas também incentivar novas abordagens e práticas que possam enriquecer o campo de debate. O Quadro 7, a seguir, apresenta uma síntese das principais informações de 39 estudos selecionados, a partir da busca inicial, escolhidos por sua relevância e contribuição significativa para o tema, abrangendo dissertações e teses.



| Nº | Título do Estudo                                                                                                      | Autores                                  | Ano de Publicação | Tipo        | Objetivo do Estudo                                                                                                                                                              | Metodologia                                                                                                                                                                                                      | Amostra                                                                                                                                                                                                         | Principais Resultados                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|-------------------|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5  | A brinquedoteca universitária e o lúdico nos processos formativos na contemporaneidade                                | Jociane Cajado da Silva                  | 2023              | Dissertação | Investigar o papel das brinquedotecas universitárias na formação de educadores e na pesquisa acadêmica                                                                          | Pesquisa qualitativa, do tipo Etnopesquisa crítica e multirreferencial a partir de análise de documentos e roda de memórias e conversas                                                                          | Monitores extensionistas                                                                                                                                                                                        | Concluiu-se que a presença do lúdico nos processos formativos da Brinquedoteca Universitária Paulo Freire é relevante, pois busca respeitar a voz dos participantes. No entanto, é necessário repensar sua abordagem lúdica de forma mais abrangente, centrando ainda mais o sujeito nas formações e ampliando as possibilidades e efeitos da ludicidade. |
| 6  | A Brinquedoteca e sua Potencialidade para o Desenvolvimento da Infância                                               | Brenda Leyre Oliveira da Silva Rodrigues | 2022              | Dissertação | Compreender os sentidos discursivos dados ao conceito de brinquedoteca nos trabalhos da ANPED, e no diálogo com os autores que trataram do assunto                              | Pesquisa bibliográfica, com abordagem qualitativa, a partir do método dialético                                                                                                                                  | Trabalhos publicados na ANPED com o recorte temporal de 2012 a 2021.                                                                                                                                            | A pesquisa revelou que a temática das brinquedotecas está presente em diversos grupos de trabalhos da ANPED. Embora essas produções não abordem diretamente a brinquedoteca, há um entendimento implícito de que esse espaço é fundamental para o bom desenvolvimento da criança.                                                                         |
| 7  | Crianças, brincadeiras, brinquedos e a brinquedoteca: possibilidades de (trans?) formação com estudantes de Pedagogia | Tatiani Rabelo Lopa Santos               | 2022              | Tese        | Discutir a formação de estudantes de Pedagogia, focando na compreensão, valorização e atuação junto às crianças na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental. | Pesquisa bibliográfica e de pesquisa-ação, com observação participante, produção de notas de campo, fotografias e filmagens das atividades realizadas na brinquedoteca e nos encontros online com as estudantes. | Estudantes do curso de Pedagogia matriculadas na disciplina optativa Expressão Lúdica, durante o ensino remoto, desenvolvi do no período de suspensão das aulas presenciais motivado pela pandemia do Covid-19. | Os resultados indicaram a importância das temáticas "crianças, infâncias, brincadeiras e brinquedos" na formação de pedagogos, pois uma abordagem que valorize esses temas promove uma formação crítica e criativa. Evidenciou a relevância da brinquedoteca na formação presencial dos estudantes de Pedagogia.                                          |







[illegible]



| Nº | Título do Estudo                                                                                       | Autores                             | Ano de Publicação | Tipo        | Objetivo do Estudo                                                                                                                                         | Metodologia                                                                                    | Amostra                                                                                                                                                                                                    | Principais Resultados                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|-------------------|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 24 | A importância da criação de uma brinquedoteca para os(as) acadêmicos(as) do Instituto Federal do Piauí | Monise Ravena de Carvalho Sousa     | 2018              | Dissertação | Analisar a importância da criação de uma brinquedoteca para os filhos de discentes do IFPI                                                                 | Pesquisa qualitativa com abordagem etnográfica entrevistas, questionários e análise documental | 4 pedagogos, 30 estudantes que possuíam filhos                                                                                                                                                             | Os resultados destacam a importância de uma brinquedoteca no desenvolvimento e formação das crianças. Recomenda-se a implantação de uma brinquedoteca no IFPI para ajudar a reduzir a evasão escolar.                                                                                                                                                   |
| 25 | BRINCOLIFE: uma ferramenta para ensino-aprendizagem no curso de Pedagogia                              | Francisco Soares Cavalcante Neto    | 2018              | Dissertação | Compreender a importância da brinquedoteca virtual como recurso tecnopedagógico para aprendizagem no curso de Pedagogia                                    | Pesquisa exploratória com observação participante e questionário com questões abertas          | Docentes                                                                                                                                                                                                   | A brinquedoteca virtual ainda precisa ser mais amplamente divulgada no ensino superior, pois seu uso no processo de ensino e aprendizagem fundamenta a diversidade pedagógica. Além disso, pretende-se apresentar a Brincolife, um protótipo desenvolvido como resultado intencional deste estudo.                                                      |
| 26 | Brinquedoteca hospitalar na cidade de São Paulo: exigências legais e a realidade                       | Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira | 2018              | Tese        | Analisar a implementação e os efeitos das brinquedotecas hospitalares em SP como recurso para humanização da assistência à saúde nos hospitais pediátricos | Pesquisa qualitativa, exploratória com revisão integrativa de literatura e questionário        | 324 trabalhos publicados no Brasil, 20 brinquedotecas de hospitais internacionais e 11 profissionais que atuam em brinquedotecas na cidade de São Paulo e escuta de crianças em situações de brincadeiras. | Há maior concentração de pesquisas nacionais e internacionais relacionadas ao brincar na área de enfermagem. Os resultados apontam a necessidade de formação dos profissionais e também evidenciou que embora haja um aumento no número de brinquedotecas hospitalares em virtude da Lei 11.104/2005, os espaços são constituídos de maneira irregular. |

-CONTINUA-

| Nº | Título do Estudo                                                                                                                               | Autores                      | Ano de Publicação | Tipo        | Objetivo do Estudo                                                                                                                                                                                     | Metodologia                                                                                                                            | Amostra                                                                                        | Principais Resultados                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|-------------------|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 27 | Brinquedoteca universitária: processo de formação continuada de professores da Educação Infantil da Zona da Mata Norte do Estado de Pernambuco | Isadhora Araújo Lucena Silva | 2017              | Dissertação | Investigar as contribuições de uma brinquedoteca universitária para a formação continuada de professores/as da Educação Infantil e criar uma brinquedoteca universitária na Universidade de Pernambuco | Pesquisa da abordagem qualitativa, com ênfase na pesquisa-ação, a partir de oficinas pedagógicas, observação participante e entrevista | 100 professores do sexo feminino com idade entre 20 e 50 anos, que atuam na Educação Infantil  | Os resultados mostram que, após formações continuadas na Brinquedoteca Universitária da UPE Campus Mata Norte, as professoras passaram a valorizar o brincar em suas práticas pedagógicas, tornando o ensino-aprendizagem mais prazeroso. As formações melhoraram suas práticas, destacando o brincar na Educação Infantil. A brinquedoteca foi crucial, oferecendo experiências lúdicas enriquecedoras. |
| 28 | Redescobrir: a experiência em uma brinquedoteca com abordagem montessoriana e a formação de professores                                        | Gisele Frufrek               | 2016              | Dissertação | Compreender e identificar as contribuições de uma brinquedoteca com abordagem montessoriana para a formação de professores da Educação Infantil e Anos Iniciais                                        | Grupo Focal com Análise de Conteúdo                                                                                                    | Professores que frequentam esta brinquedoteca com seus alunos, em atendimento ludo-pedagógico. | Os participantes destacam diversas perspectivas formativas relacionadas à brinquedoteca, as quais incluem a busca contínua por conhecimento, a construção de sentido, o exercício da autonomia, a criação de ambientes adequados para as crianças, a valorização da ludicidade e a influência da abordagem montessoriana.                                                                                |
| 29 | Educação hospitalar: a atuação do professor no atendimento às crianças em tratamento de saúde                                                  | Zilmene Santana Souza        | 2016              | Dissertação | Analisar o papel da educação hospitalar no desenvolvimento das crianças hospitalizadas                                                                                                                 | Pesquisa qualitativa, descritiva com estudo de caso. A coleta de dados se deu a partir de observação e a entrevista semiestruturada    | 2 Professores                                                                                  | A educação hospitalar é essencial para garantir a continuidade do aprendizado e o bem-estar das crianças hospitalizadas e percebeu-se a necessidade de pensar a formação do professor nesse contexto.                                                                                                                                                                                                    |

-CONTINUA-





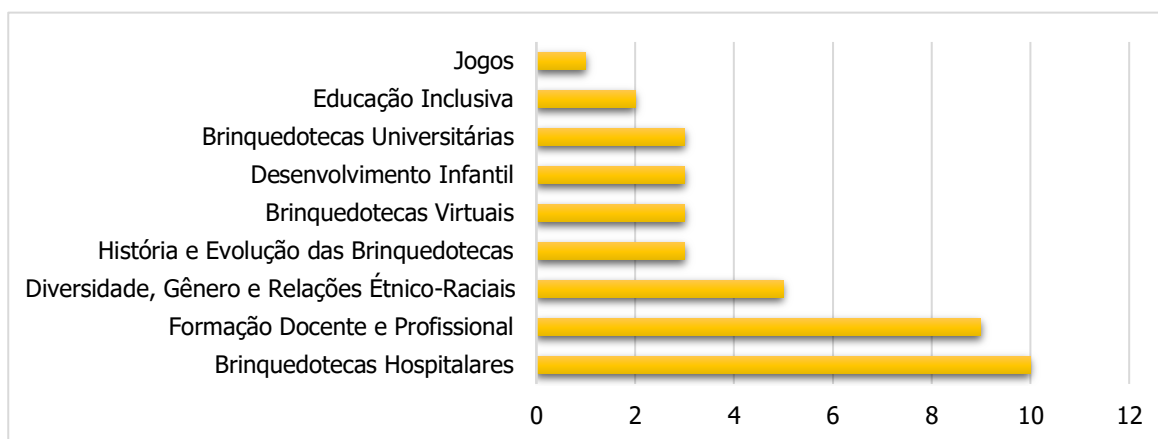
| Nº | Título do Estudo                                                                                 | Autores                   | Ano de Publicação | Tipo        | Objetivo do Estudo                                                                                                                                                                                    | Metodologia                                                                                                                                                                  | Amostra                                                        | Principais Resultados                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|-------------------|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 36 | Um espaço de brincar: o cotidiano numa brinquedoteca hospitalar                                  | Bruna Alves Lopes         | 2014              | Dissertação | Investigar a função da brinquedoteca hospitalar e o cotidiano desse espaço em um hospital especializado em atendimento pediátrico                                                                     | Pesquisa qualitativa a partir de um estudo de caso, com triangulação de técnicas como observação de campo, entrevista e análise documental.                                  | Não especificado                                               | Espaços destinados ao brincar são fundamentais para o desenvolvimento social, emocional e cognitivo das crianças. Em contrapartida, o principal problema é a manutenção do serviço devido a falta de profissionais, aquisição e manutenção do acervo lúdico, bem como a limpeza do espaço.                                                   |
| 37 | Das brinquedotecas de Londrina ao espaço/tempo lúdico, político e pedagógico do brincar infantil | Rosely Cardoso Montagnini | 2014              | Dissertação | Investigar a história e o impacto das brinquedotecas na cidade de Londrina                                                                                                                            | Estudo histórico e pesquisa qualitativa de natureza exploratória com estudo de campo a partir de grupo focal, entrevista semiestruturada, Intervenção formativa e observação | Funcionários da Secretaria de Educação, professores e crianças | Os resultados mostram que Londrina incentiva a implantação de brinquedotecas nas escolas via políticas públicas. Para os adultos, a falta de salas de aula é um obstáculo, mas as crianças idealizam brinquedotecas em espaços externos, mostrando ética e criatividade ao imaginar brincadeiras sem a necessidade de brinquedos ou paredes. |
| 38 | Brinquedoteca e Alice: devaneio ou possibilidade?                                                | Márcia Cristina Gonçalves | 2014              | Dissertação | Investigar os conhecimentos construídos pelos estudantes de Pedagogia na interação com a brinquedoteca e como esse espaço de educação não formal contribui para a formação dentro da educação formal. | Estudo de Caso a partir de entrevista semiestruturada, narrativas pedagógicas, entrevista projetiva e observação dos monitores                                               | 5 monitores que cursam Pedagogia                               | A brinquedoteca possui grandes potencialidades como um espaço que promove práticas pedagógicas inovadoras. Ela é um ambiente educacional onde são produzidos saberes docentes.                                                                                                                                                               |

| Nº | Título do Estudo                                               | Autores         | Ano de Publicação | Tipo        | Objetivo do Estudo                                                                                                                           | Metodologia                                                                 | Amostra                                                                                                                      | Principais Resultados                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|----|----------------------------------------------------------------|-----------------|-------------------|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 39 | O brincar da criança hospitalizada na brinquedoteca hospitalar | Juselda de Lima | 2014              | Dissertação | Identificar os brinquedos escolhidos pelas crianças e conhecer os conteúdos expressos por elas durante o brincar na brinquedoteca hospitalar | Estudo descritivo, transversal e de campo, com abordagem quanti-qualitativa | 60 crianças hospitalizadas de três a 10 anos de idade, de dois hospitais da rede pública, situados no município de São Paulo | Seis categorias emergiram durante o brincar: rotina cotidiana, proteção dos pais, sintomas da doença, procedimentos, benefícios do tratamento e hospitalização, e sentimento de morte. A brinquedoteca com brinquedos que simbolizam o cotidiano doméstico e hospitalar beneficiou as crianças, ajudando-as a lidar com o medo dos procedimentos e enfrentar a hospitalização, tornando o brinquedo terapêutico ao promover bem-estar psicossomático. |

**Fonte:** Elaborado pela autora.

Os estudos, abrangendo dissertações e teses ao longo do período analisado, foram agrupados conforme semelhanças entre os temas abordados, refletindo a diversidade de enfoques e objetivos. O gráfico 4 apresenta a distribuição de temáticas predominantes em pesquisas sobre brinquedotecas, a partir dos estudos selecionados.

**Gráfico 4-** Temáticas predominantes em pesquisas sobre brinquedotecas no período de 2014 a 2024



**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora com base nos dados da CAPES.

No que diz respeito às metodologias empregadas nos estudos, encontra-se uma ampla variedade, refletindo a complexidade e a diversidade dos contextos investigados. As abordagens qualitativas predominam, com o uso de entrevistas, análises documentais e estudos de caso sendo mais comuns. Essas metodologias permitem uma compreensão profunda das experiências subjetivas e contextuais de crianças e educadores em brinquedotecas. Estudos como os de Silva (2023) e Jorge (2023) exemplificam essa tendência, utilizando entrevistas e análises documentais para mapear e compreender as práticas e concepções sobre o brincar.

Os resultados dos estudos destacam diversas contribuições das brinquedotecas, como promoção da imaginação e criatividade, essenciais para o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças (Alves, 2023); contribuições para a formação de professores, promovendo práticas pedagógicas que valorizam o lúdico (Jorge, 2023; Silva, 2023); atuação em ambientes terapêuticos, auxiliando na recuperação emocional e física das crianças, oferecendo um ambiente humanizado e acolhedor (Mota, 2022; Rodrigues, 2023).

Embora a literatura sobre brinquedotecas tenha crescido significativamente, ainda existem áreas que requerem mais investigação, como por exemplo, maior diversificação metodológica, incluindo estudos de bases teóricas distintas, quantitativos, que possam complementar as descobertas já realizadas. Investigar o impacto a longo prazo, a partir de

estudos longitudinais e até mesmo explorar mais profundamente o potencial das brinquedotecas frente à crescente e massificante era digital.

Esses dados evidenciam uma significativa lacuna na literatura acadêmica sobre brinquedotecas em contextos não formais e projetos sociais. A maioria dos estudos encontrados estão concentrados em áreas de saúde ou em contextos formais de educação. Esta ausência aponta para uma necessidade de mais pesquisas que explorem o papel das brinquedotecas em ambientes educativos não formais, considerando seu potencial impacto em projetos sociais e outras iniciativas comunitárias, e que considerem, inclusive, os potenciais contribuições da teoria piagetiana, visto que não foi encontrado nenhum estudo sob essa ótica.

Além do levantamento de dissertações e teses, foi realizada uma busca de artigos em duas bases de dados: SciElo e Oásis, utilizando o termo “brinquedoteca”, considerando o período de 2014 a 2024. Na base Oásis, foram encontrados aproximadamente 160 artigos, enquanto na SciElo, apenas 4. Desses, foram excluídos os estudos que abordavam brinquedotecas em contextos hospitalares e terapêuticos para crianças com deficiência. A seleção para análise priorizou artigos que tratavam da brinquedoteca com foco na formação profissional e nas práticas pedagógicas. O quadro 8, apresenta uma síntese das principais informações referentes a 14 artigos selecionados que atendiam aos interesses deste estudo.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Embora não tenha sido realizado um cruzamento formal entre os artigos analisados e as teses ou dissertações identificadas nos bancos de dados, observam-se recorrências temáticas e coincidências autorais que sugerem que alguns artigos podem ter sido derivados de pesquisas acadêmicas anteriores.









| Nº | Título do Estudo                                                                                | Autores                                                                                           | Ano de Publicação | Tipo   | Objetivo do Estudo                                                                                                                                                        | Metodologia                                                                                        | Amostra                                                      | Principais Resultados                                                                                                                                                          |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 13 | O lúdico como estratégia no cuidado à criança com câncer                                        | Kálya Yasmine Nunes de Lima, Viviane Euzébia Pereira Santos                                       | 2015              | Artigo | Compreender a influência do lúdico no processo de cuidado, na percepção de crianças com câncer.                                                                           | Entrevistas semiestruturadas e registros fotográficos, detalhados com base na análise de conteúdo. | 8 crianças entre 6 e 12 anos com diagnóstico de câncer.      | Atividades lúdicas proporcionam diversão, distração e interação, beneficiando o processo de cuidado das crianças hospitalizadas                                                |
| 14 | Análise das atividades gráficas na brinquedoteca terapêutica para crianças com Síndrome de Down | Agnes Lara Eringer Borges Miryam Bonadiu Pelosi Janaína Santos Nascimento Juliana Valéria de Melo | 2017              | Artigo | Analisar como as atividades gráficas na brinquedoteca terapêutica aprimorado para o desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas em crianças com Síndrome de Down. | Observação e análise das atividades realizadas pelas crianças na brinquedoteca.                    | Crianças com Síndrome de Down que frequentam a brinquedoteca | As atividades gráficas na brinquedoteca terapêutica ajudam a desenvolver habilidades motoras e cognitivas, promovendo autonomia e autoestima nas crianças com Síndrome de Down |

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora.

Os artigos selecionados destacaram a relevância da brinquedoteca como um espaço de desenvolvimento integral e social das crianças, promovendo a aprendizagem através do lúdico, como evidenciado nos estudos de Santos e Carvalho (2022) e Silva et al. (2017). Além disso, evidenciam que a brinquedoteca pode servir como um laboratório didático essencial para a formação de pedagogos, conforme relatado por Amaral et al. (2020) e Bitar Moukacha e Leal (2020), proporcionando uma interação efetiva entre teoria e prática.

A análise dos resultados reafirma a importância da brinquedoteca como um espaço de extensão universitária que vá além do brincar, oferecendo experiências formativas que ampliam as competências dos futuros professores, contribuindo para uma prática educativa mais crítica e reflexiva. Observa-se também que, mesmo com suas potencialidades, a implementação e o reconhecimento da brinquedoteca como um elemento permanente de práticas científicas e pedagógicas ainda apresentam desafios, reforçando a necessidade de um olhar mais aprofundado sobre as políticas e diretrizes que contemplam sua função educativa.

---

# CAPÍTULO IV



#### 4 PELAS TRILHAS DO BRINCAR: CONSTRUINDO CAMINHOS POSSÍVEIS PARA A INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA NA BRINQUEDOTECA

*Educar é provocar.*

Lauro de Oliveira Lima

Pensar em intervenção pedagógica em um contexto de brinquedoteca pode parecer paradoxal, à primeira vista, considerando que a literatura frequentemente destaca o brincar livre e espontâneo como um dos principais objetivos desse espaço. Entretanto, corre-se o risco de viver como a personagem do clássico conto de Lewis Carrol, *“Alice no País das Maravilhas”*.

Na história, Alice vê um coelho branco correndo apressado, com um relógio na mão e decide segui-lo. Ao fazer isso, acaba caindo em um buraco que a leva ao *“País das Maravilhas”*. Em meio às surpresas desse mundo cheio de fantasias, Alice encontra-se perdida em uma encruzilhada e sem saber que direção tomar, pergunta ao gato de Cheshire *“- Você poderia, por favor, me dizer qual caminho deveria seguir a partir daqui?”*. Eis que o gato, com seu característico sorriso misterioso, responde: *“- Isso depende muito de onde você quer chegar”*. Alice, confusa e sem muita preocupação diz: *“- Eu não me importo muito onde, desde que eu chegue a algum lugar”*. Ao que o gato retruca: *“Então, não importa qual caminho eu lhe indique.”*

Essa cena retrata que, sem uma direção clara, qualquer caminho parece suficiente. No entanto, assim como o possível percurso de Alice, o desenvolvimento de um trabalho na brinquedoteca também necessita de definições claras sobre seus alvos (ou a chegada). A intervenção pedagógica, portanto, assume um papel fundamental na construção desse caminho, pois sem isso, o potencial transformador do brincar pode ficar limitado. Como diz Santana (2019):

Se há aula, há certo tipo de ambiente; se há certo tipo de ambiente, há certos tipos de interação. Nas aulas, é o professor quem dá sentido a essa criação, a esse estilo, ou seja, é ele o responsável pelo planejamento dos possíveis tipos de relação ali estabelecidos. (Santana, 2019, p. 97)

Embora a brinquedoteca não se configure como uma sala de aula, de modo algum deve-se ignorar a necessidade de se pensar criticamente esse ambiente. Fundamentando-se nas ideias de Santana (2019), pode-se dizer que, se há brinquedoteca, há um tipo específico de ambiente; e, se há esse ambiente, há formas particulares de interação. Nesse contexto, o profissional que atua na brinquedoteca e ajuda dar sentido ao espaço, aos materiais e às atividades propostas, é

responsável por planejar e criar as experiências lúdicas que possibilitam diversas formas de interação e desenvolvimento entre as crianças.

Pressupor intervenção pedagógica em brinquedotecas exige uma análise que considere as tensões entre a liberdade do brincar e seu controle. De acordo com Kishimoto e Ono (2008), a brinquedoteca é um espaço que favorece a brincadeira livre, mas essa liberdade não está isenta de contradições. Os adultos que acompanham as crianças frequentemente mantêm posturas de supervisão, observando e controlando o brincar, o que resulta em um paradoxo entre a intenção de proporcionar autonomia e o controle implícito exercido sobre a atividade lúdica. Os monitores, por vezes, participam das brincadeiras, explicando regras e assumindo o papel de parceiros do brincar, contribuindo para um ambiente de mediação e apoio às crianças na compreensão das regras sociais dos jogos. Essa atuação, no entanto, precisa ser orientada por ações pedagógicas intencionais que reconheçam e respeitem o brincar como uma atividade social e criativa.

Um estudo realizado pelas autoras sobre as relações entre brinquedo, gênero e educação evidenciou o desafio de eliminar os preconceitos de gênero durante o brincar livre, os quais dependem de fatores externos à brinquedoteca, mas indicou possibilidades de mudança ao adotar uma política de valorização de equidade no brincar infantil, estimulando meninos e meninas a brincarem juntos. Kishimoto e Ono (2008) destacam que, ao adotar uma abordagem desenvolvimentista, o papel do adulto frequentemente se limita à observação ou até mesmo à participação ocasional na brincadeira. No entanto, a teoria pós-estruturalista feminista de educação e gênero sugere que essa postura é insuficiente, como revelado no estudo das autoras. Assim, faz-se necessário que o adulto se empenhe em estimular, de forma sistemática, interações lúdicas entre crianças de sexos diferentes, utilizando objetos que não reforcem estereótipos de gênero. Conforme as autoras afirmam, “para além do jogo livre, trata-se de uma ação pedagógica intencional, com uma visão que procura expor a criança a novos desafios de gênero” (Kishimoto; Ono, 2008, p. 220).

Ainda que não utilize o termo “intervenção pedagógica”, é possível perceber que o estudo de Kishimoto e Ono (2008) revela a importância de um planejamento. Embora a brinquedoteca seja concebida como um espaço de liberdade, torna-se necessário que os profissionais atuantes nesse espaço adotem uma postura que vá além da simples observação. As autoras sugerem que a supervisão deve ultrapassar o controle, evoluindo-se em uma participação consciente que favoreça o desenvolvimento integral das crianças e permita que elas explorem novas formas de brincar e interagir.

Nesse sentido, outros estudos foram desenvolvidos considerando a necessidade de intervir nesse contexto, dentre eles, a pesquisa de Jurdi e Amiralian (2012). Realizado em uma brinquedoteca comunitária de São Paulo, tal pesquisa é fundamentada na teoria winnicottiana e utilizou a pesquisa-ação para criar um ambiente seguro que favorecesse o brincar espontâneo e criativo de crianças em situação de vulnerabilidade social. Os resultados destacaram a importância de um espaço lúdico estruturado para promover desenvolvimento e bem-estar, reduzindo vulnerabilidades e fortalecendo práticas coletivas.

Para os autores, “nessa intervenção, o papel do adulto foi acolher as diferenças, estar junto quando o brincar não era possível e fornecer segurança suficiente para que o brincar criativo pudesse fazer parte da vida dessas crianças.” (Jurdi; Amiralian, 2012, p. 776)

Em uma perspectiva teórica vigotskiana, Chicon et al. (2016) enfatizam a importância da “mediação pedagógica” na atuação do professor/brinquedista, especialmente em contextos educacionais inclusivos como o da brinquedoteca. O estudo objetivou descrever e analisar a ação mediadora dos professores de Educação Física na interação de alunos com e sem deficiência, envolvendo quinze crianças sem deficiência e cinco com deficiência em uma brinquedoteca do Centro de Educação Infantil Criarte, na Ufes, em Vitória/ ES. A pesquisa concluiu que o “olhar sensível e a ação mediadora do professor” são fundamentais para provocar avanços no aprendizado e no desenvolvimento da criança, especialmente aspectos que não ocorreriam espontaneamente.

Para os autores, a mediação pedagógica “passa pela intervenção do professor/brinquedista nas relações da criança com os objetos e pessoas presentes no local.” (Chicon et al, 2016, p. 283). Por exemplo:

[...] quando uma criança está brincando sozinha com um carrinho, em um movimento de ir e vir, o professor/brinquedista pode dar novas opções para a brincadeira, como convidar a criança para uma corrida, sugerir a construção de uma estrada no piso, incluindo obstáculos, como pontes, túneis, subidas e descidas. Pode indicar a necessidade da organização de um posto de gasolina, oficina mecânica, lavagem de carro e convidar os colegas para participarem ocupando o papel social de frentista, mecânico e lavador, enriquecendo a brincadeira com as parcerias, ampliando os diálogos, a criação, as possibilidades relacionais, socioafetivas e psicomotoras. Da mesma forma, o professor/brinquedista, ao perceber o interesse de uma criança com autismo por um instrumento musical, pode convidar outros colegas a participar dessa atividade, estimulando a aproximação física entre eles, potencializando a relação, o sentimento de pertencimento ao grupo, enriquecendo a brincadeira e o processo ensino-aprendizagem. (Chicon et al, 2016, p. 284)

Sob essa ótica, intervir na brinquedoteca requer, do profissional brinquedista, um planejamento que considere tanto a liberdade de brincar quanto a necessidade de uma ação intencional, como discutido nos estudos mencionados anteriormente. Dessa forma, o profissional deve refletir sobre aspectos essenciais, como de onde partir, por que e como proporcionar determinadas atividades, quais materiais utilizar e de que maneira intervir durante o processo para garantir um equilíbrio entre o brincar espontâneo e o brincar desencadeado a partir das provocações intencionais.

Nesse contexto, é importante compreender que o planejamento do profissional na brinquedoteca não é uma tarefa neutra e muito menos algo que possa ser feito a “laissez-faire”. Em consonância com Luckesi (2023), o ato de planejar se ancora em diferentes concepções filosóficas e pedagógicas que influenciam nossas escolhas, modo de viver e agir. Para o autor, "todos nós nos orientamos por uma compreensão filosófica, seja ela estabelecida por meio do senso comum usual e cotidiano, seja através de um senso crítico intencionalmente estabelecido." (Luckesi, 2023, p. 50).

Tal afirmação vai ao encontro dos estudos de Becker (2012), que evidenciam essa ideia no contexto escolar, em que a concepção do professor, seja ela consciente ou não, influencia profundamente sua prática pedagógica. Por exemplo, professores com concepções epistemológicas empiristas ou aprioristas, tendem a adotar modelos pedagógicos mais tradicionais, nos quais se valoriza a cópia, a reprodução mecanizada, a memorização, o silêncio, o ensino de conteúdos prontos, a ordem, a transmissão passiva de conhecimentos etc... Como diz Kamii (2003), fomos educados, em grande parte, sob a influência de tais concepções.

Transpondo essa ideia para o contexto da brinquedoteca, pode-se dizer que de certo modo isso também acontece com o profissional que atua nesse espaço. Isto é, desde a maneira como ele organiza o ambiente, cria situações lúdicas, promove interações, resolve os conflitos; todas essas ações refletem, portanto, uma base epistemológica subjacente que orienta suas escolhas, sejam elas intuitivas e até inconscientes, ou intencionalmente críticas.

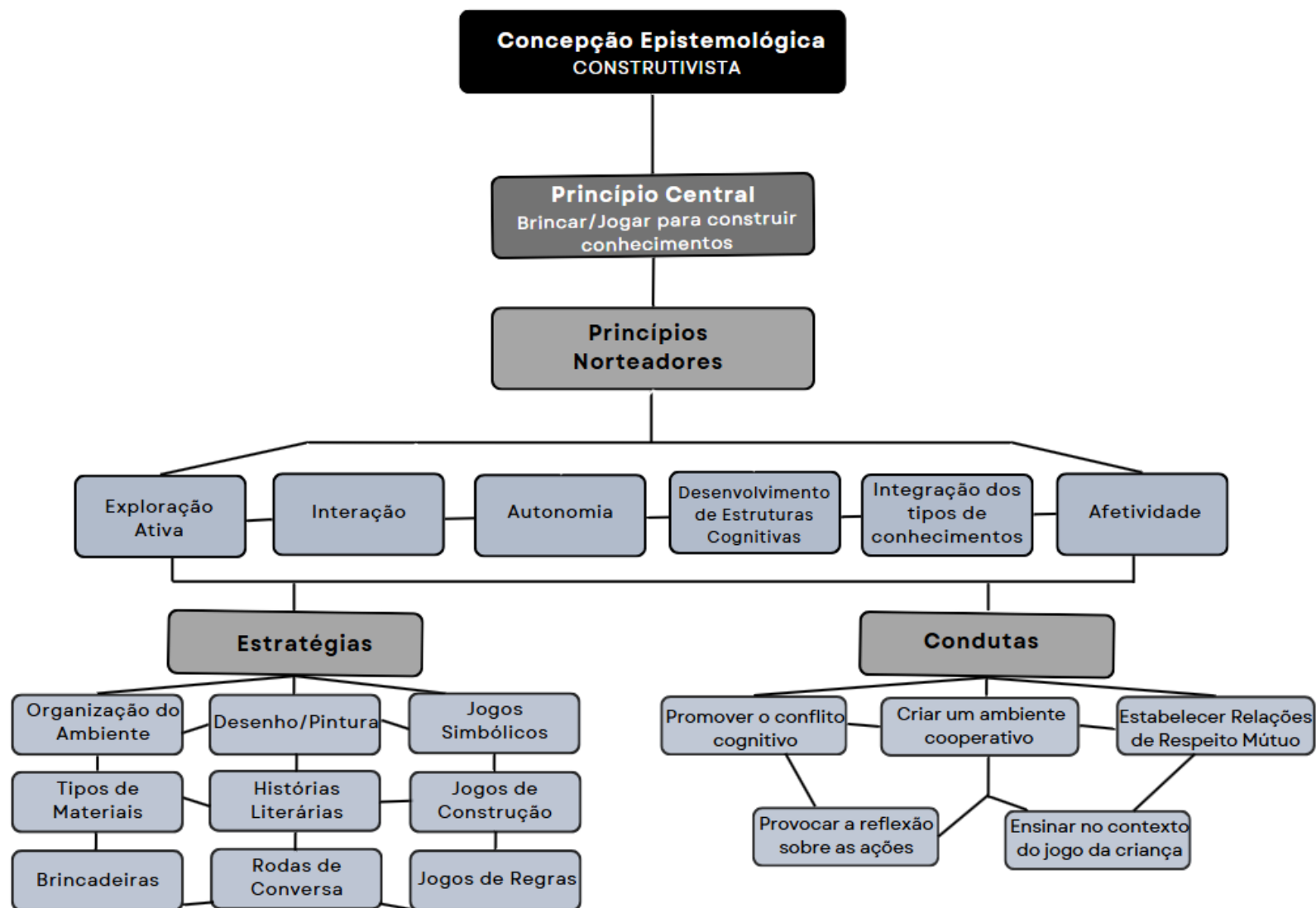
Portanto, justifica-se a necessidade de planejar a intervenção na brinquedoteca a partir de uma epistemologia crítica, pois não se trata apenas de propor atividades ou dispor alguns materiais e jogos para preencher o tempo ou entreter as crianças. O planejamento deve ser intencional, na perspectiva de um ambiente solicitador e desafiador, com o objetivo de promover o desenvolvimento integral das crianças. Isso é o que transformará a brinquedoteca em um ambiente de desenvolvimento e aprendizagem.

Sendo assim, foi elaborado um organograma, conforme ilustra a figura 2, que sistematiza a estruturação da intervenção pedagógica na brinquedoteca, partindo da **concepção**

**epistemológica** como base teórica do trabalho desenvolvido nesse espaço. A partir dessa concepção, definiu-se o **princípio central**, compreendido como aquele que traduz a essência da brinquedoteca e que jamais deve ser esquecido. Alicerçado nesse princípio abrangente, derivaram-se outros princípios norteadores mais específicos, que desencadeiam as **estratégias** a serem implementadas, dando vida e sentido ao ambiente, além de orientar a **conduta** do profissional que atuará nesse contexto. Vale destacar que essa sistematização teve como referência o modelo proposto por Santana (2019), que desenvolveu a metodologia “jogar para aprender”, voltada para o ensino do futsal em uma perspectiva construtivista.

A seguir, com base nos elementos representados no organograma da figura 3, será explorado cada componente da intervenção pedagógica na brinquedoteca.

**Figura 5-** Organograma da Estruturação da Intervenção Pedagógica



**Fonte:** Elaborado pela autora com suporte no trabalho de Santana (2019)

#### 4.1 De onde partir: a escolha da concepção epistemológica

Diante do exposto, compreende-se que o ponto de partida para estruturar o trabalho em uma brinquedoteca perpassa, antes de mais nada, pela definição de uma concepção epistemológica que dialogue com os objetivos desse espaço, considerando as possíveis contribuições e implicações que ela pode trazer ao contexto. Neste estudo, assume-se a posição epistemológica construtivista de base sociointeracionista, fundamentada nos estudos de Jean Piaget (1896-1980). Essa abordagem permite conhecer e estudar como a criança aprende e se desenvolve e como aprende, quais são seus interesses e formas de pensar ao longo dos diferentes momentos do seu desenvolvimento. Além disso, evidencia uma relação intrínseca entre o jogo infantil e as estruturas mentais que se desenvolvem por meio do brincar, contribuindo para a compreensão do processo de construção do conhecimento. Mas afinal, o que é construtivismo?

Construtivismo não é uma prática ou um método; não é uma técnica de ensino nem uma forma de aprendizagem; não é um projeto escolar; é, sim, uma teoria que permite (re) interpretar todas essas coisas, jogando-nos para dentro do movimento da história – das culturas, das sociedades, da humanidade e do universo. Não se pode esquecer que, em Piaget, aprendizagem só tem sentido como extensão do processo de desenvolvimento do conhecimento, do movimento das estruturas da consciência. Por isso, se parece esquisito dizer que um método é construtivista, dizer que um currículo é construtivista parece mais ainda; e ainda mais esquisito é afirmar que uma escola é construtivista. (Becker, 2012, p.112)

Na verdade, até os dias atuais, muitos equívocos e mal-entendidos ainda cercam o conceito de construtivismo. Um deles é a indiferenciação entre teoria e método, tratando-os como se fossem as mesmas coisas. Conforme Becker (2012) afirma, o construtivismo não é uma prática ou um método, mas sim uma teoria que explica como o conhecimento é construído, diferentemente de uma técnica de ensino que pressupõe instruções sobre “como fazer”, ou seja, um passo a passo para alcançar determinado objetivo. Em resumo, enquanto a teoria tem a função explicativa e interpretativa dos fatos, processos ou condutas em uma área específica de conhecimento, o método tem caráter de ordem prática e fornece diretrizes concretas para a ação.

Outro ponto de destaque na citação de Becker (2012), é a crítica à visão reducionista que transforma o construtivismo em uma "marca" para métodos, escolas ou currículos, como se fosse um modelo pedagógico pronto para ser aplicado, sem qualquer reflexão. Isso resulta em uma ideia equivocada de que é possível simplesmente rotular uma escola ou um currículo como “construtivista”, sem considerar a profundidade teórica e as implicações dessa concepção. Se já é estranho dizer que uma escola é construtivista, mais estranho ainda seria aplicar esse rótulo a uma brinquedoteca. Qual sentido, portanto, essa teoria poderia ter nesse espaço?

A resposta a essa indagação reside justamente na compreensão de que o construtivismo é uma perspectiva teórica ampla, que não se limita a um conjunto de práticas pedagógicas, mas reflete uma forma de interpretar o mundo em que vivemos, enfatizando que aprender refere-se a um processo ativo, de construção contínua pelo sujeito por meio de suas interações com o ambiente físico e social, não se tratando puramente de algo dado ou transmitido de forma passiva.

Portanto, dizer que uma escola, método ou currículo é “construtivista” implica assumir uma postura mais profunda e reflexiva, que vai além de uma simples aplicação de técnicas. No contexto da brinquedoteca, por exemplo, o construtivismo deve ser compreendido como uma base teórica que orienta a criação de um ambiente onde uma criança é provocada a agir, experimentar, criar e construir seu próprio conhecimento por meio do brincar, explorando todos os aspectos do desenvolvimento. Corroborando essa ideia, Santana (2019) explica:

Uma pedagogia que invista nas relações, provoca o conflito, desencadeie trocas afetivas entre a ação da criança e o objeto do conhecimento. Esse "investir na relação" é o que permite corroborar a ideia de que o construtivismo não é um método, mas uma maneira de conceber o conhecimento. (Santana, 2019. p.22)

Diante da compreensão do construtivismo como uma perspectiva teórica, podemos observar que sua aplicação no contexto da brinquedoteca envolve muito mais do que uma simples organização de atividades. Exige, do profissional que atuará nesse ambiente, compreender o papel das relações afetivas, sociais e cognitivas no desenvolvimento infantil. A teoria construtivista nos desafia a criar ambientes que promovam a curiosidade, o questionamento e o pensamento crítico, instigando as pessoas a serem protagonistas em todo o processo.

Em conclusão, “construtivismo, segundo pensamos, é esta forma de conceber o conhecimento: sua gênese e seu desenvolvimento e, por consequência, um novo modo de ver o universo, a vida e o mundo das relações sociais e educacionais.” (Becker, 2012, p. 118). Assim, é a partir da teoria construtivista, que extraem-se os princípios norteadores que servirão de base para orientar o processo interventivo no contexto do presente estudo. Ou, nos dizeres de Kamii e Devries (2009, p. 18): “o construtivismo de Piaget não implica um livro de receitas ou mesmo um conjunto de regras usadas por todos para ensinar todas as crianças da mesma maneira.”

## 4.2 Onde chegar: o princípio central como finalidade

O conceito de princípio, conforme o dicionário Michaelis, refere-se a uma base composta por proposições fundamentais que orientam e estruturam o desenvolvimento de um campo de conhecimento. Esses princípios, derivados de teorias, fornecem diretrizes para a formulação de normas, métodos e procedimentos, visando garantir coerência na aplicação prática dos conceitos.

No caso da teoria construtivista de Piaget, estudiosos como Kamii e DeVries (1991) e Mantovani de Assis (2002), desenvolveram programas e metodologias fundamentados em princípios decorrentes da teoria piagetiana, aplicados ao campo educacional, com o objetivo de promover o desenvolvimento integral das crianças.

O princípio central da teoria piagetiana está fundamentado no desenvolvimento da inteligência humana, caracterizado por mudanças qualitativas significativas à medida que o sujeito avança de um nível de conhecimento para outro. Esse processo é dinâmico e contínuo, resultado da interação entre fatores internos e externos. O desenvolvimento segue um *creódo*, ou seja, uma ordem sucessiva e invariável, que marca formas de pensamento progressivamente mais complexas e eficazes, à medida que novas estruturas cognitivas são construídas. Essas mudanças explicam os interesses e necessidades da criança, que variam de acordo com suas experiências e seu nível de desenvolvimento. Nos dizeres de Piaget:

em todos os níveis a ação supõe sempre um interesse que a desencadeia, podendo se tratar de uma necessidade fisiológica, afetiva ou intelectual (a necessidade apresenta-se neste último caso sob a forma de uma pergunta ou de um problema). (Piaget, 2015 [1964], p.4)

A intervenção no ambiente da brinquedoteca, portanto, fundamenta-se no princípio de “brincar/jogar para desenvolver-se plenamente.” Tal princípio está ancorado na centralidade do brincar/jogar como meio para oportunizar o desenvolvimento pleno da criança. Isso está diretamente ligado à teoria piagetiana, a qual pressupõe que para que a inteligência funcione, é preciso um motor: a afetividade. Para Piaget ([1953] 2014), sem interesse, não há assimilação nem desequilíbrio cognitivo, ambos necessários para que o desenvolvimento ocorra.

Dentro dessa perspectiva, o jogo assume um papel vital no processo de desenvolvimento infantil. Piaget ([1969] 2017) afirma que ele é uma atividade fundamental da criança, através da qual ela experimenta, descobre, cria e reorganiza suas estruturas cognitivas. O jogo é tão poderoso para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças que, para ele (*Piaget*), em todo lugar onde se consegue transformar em jogo, despertará o interesse da criança.

Nesse sentido, criar ambientes que tenham no jogo a mola propulsora do conhecimento é essencial. No contexto da brinquedoteca, essa ideia torna-se ainda mais relevante, pois o espaço lúdico é pensado para ser um ambiente solicitador, ou seja, um espaço que convide a criança a explorar, criar, inventar, relacionar, interagir, resolver problemas e experimentar novas situações por meio do brincar/jogar. O jogo, nesse caso, é o combustível do processo de construção do conhecimento, de desenvolvimento pleno da criança, a essência que alimenta a alma desse espaço.

Portanto, o princípio central de "brincar/jogar para desenvolver-se plenamente" orienta todas as atividades lúdicas vivenciadas no ambiente, permitindo que, ao brincar, a criança possa ter oportunidades de exercitar, construir, simbolizar e cooperar – elementos que constituem as estruturas de jogo, segundo a teoria piagetiana.

### **4.3 Por onde caminhar: os princípios norteadores em ação**

Partindo do princípio central, que estabelece o brincar/jogar como meio primordial para o desenvolvimento pleno das crianças, os princípios metodológicos podem ser compreendidos como "meios" essenciais para alcançar o objetivo maior. Esses princípios permitem que cada aspecto da intervenção – desde o planejamento das atividades lúdicas, a organização do ambiente, a escolha dos materiais, até a postura do profissional e as interações com as crianças – seja pensado de forma coerente com a teoria que os fundamenta. Assim, cada experiência vivenciada na brinquedoteca torna-se intencional, favorecendo o processo de desenvolvimento integral das crianças. Para garantir essa coerência e intencionalidade em todas as dimensões do espaço lúdico, foram estabelecidos os seguintes princípios:

#### **O princípio norteador “Exploração Ativa”**

Para Piaget, o conhecimento se origina na ação, que envolve a transformação tanto do objeto quanto do sujeito, constituindo, portanto, um princípio central de sua teoria. Essa concepção está diretamente ligada à ideia de “exploração ativa” no contexto da brinquedoteca.

A exploração ativa vai além da simples manipulação motora; trata-se de uma ação que envolve tanto o contato físico com os objetos quanto uma transformação interna no sujeito, que ocorre por meio de ações mentais e representativas. Como destaca Chakur (1995), é comum

confundir ação com manipulação física, quando, na verdade, a ação, no sentido piagetiano, abrange tanto a atividade concreta quanto a mental.

Ação é bastante confundida com manipulação motora, por exemplo. É difícil, para muitos, situar a ação no espaço interno ao sujeito, no plano do não manifesto e inobservável. Da perspectiva piagetiana, a ação motora -ou melhor, sensorial-motora - predomina particularmente no período inicial de desenvolvimento da inteligência. Mas o pensamento da criança ou do adulto, enquanto ação mental (representação), é tão ativo quanto qualquer movimento manifesto. (Chakur, 1995, p. 45)

Desse modo, aplicar esse princípio na brinquedoteca não significa apenas interagir fisicamente com os materiais, brinquedos, jogos ou atividades livremente, mas criar condições para que elas possam brincar com intencionalidade. Isso envolve compreender o que estão fazendo, refletir sobre suas ações, resolver problemas usando a imaginação, a antecipação, tomada de decisões, o que se caracteriza como necessário ao desenvolvimento de suas estruturas cognitivas.

Sob essa perspectiva, a exploração ativa permite que o sujeito construa conhecimento transformando os objetos e, ao mesmo tempo, seja transformado por eles. O princípio da ação, então, não se limita ao que é visível, mas integra tanto a manipulação física quanto também abrange o plano mental. Assim, a brinquedoteca se torna um ambiente solicitador, onde as crianças precisam ser desafiadas a serem protagonistas do seu processo de construção do conhecimento.

Para aplicar esse princípio, o profissional que atua nesse espaço deve planejar ambientes e situações lúdicas que favoreçam a exploração, curiosidade e a criatividade das crianças. Seu papel não é fornecer respostas prontas, mas criar oportunidades para que elas experimentem, testes suas hipóteses, enfrentem desafios, cometam erros e reorganizem suas ideias com base nas experiências vivenciadas, pois "ao se fazer experiências diante da criança em vez de fazê-las ela própria, perde-se todo o valor de informação e formador que apresenta a ação como tal." (Piaget, 1976, p. 44).

### **O princípio norteador “Interação”**

O segundo princípio da intervenção na brinquedoteca responde a uma crítica persistente à teoria piagetiana, que sugere, equivocadamente, que Piaget teria desconsiderado o papel dos aspectos sociais no desenvolvimento cognitivo. Na realidade, Piaget sempre valorizou o papel

da interação social, como observado por diferentes autores (Macedo, 1994; Moro, 2000; Lepre 2020), que destacam que as interações sociais sempre estiveram presentes na obra piagetiana.

Desde seus primeiros estudos, Piaget enfatizou que a cooperação e o trabalho em grupo são fundamentais para a construção do conhecimento, papel que fica evidente em "O Juízo Moral na Criança" (1932), e “a vida social é necessária para permitir ao indivíduo tomar consciência do funcionamento do espírito e para transformar, assim, em normas propriamente ditas, os simples equilíbrios funcionais imanentes a toda atividade mental ou mesmo vital.” (Piaget, 1932 [2014], p. 297).

Macedo (1994, p.143) complementa essa visão ao afirmar que “é o outro quem obriga a criança a justificar seus pontos de vista, a descentrar sua perspectiva, reconhecendo a de seus parceiros, não importa com que limitações.” Isso demonstra como a interação social tem um papel crucial na formação do pensamento operatório e no desenvolvimento da autonomia. Para Piaget, a cooperação intelectual entre pares facilita a transição do egocentrismo para uma visão mais ampla, onde a criança aprende a coordenar diferentes pontos de vista e a reorganizar suas estruturas cognitivas.

Nesse sentido, o profissional na brinquedoteca tem a função de fomentar situações em que as crianças possam trabalhar em grupo, permitindo a trocas de ideias, o debate, decisões coletivas, negociação de papéis, discussão de regras, jogos e brincadeiras em grupos, etc., desafiando-as a reconsiderar suas perspectivas e compreender diferentes pontos de vista. Portanto, a interação social não é um princípio secundário, mas fundamental no processo de construção do conhecimento.

### **O princípio norteador “Autonomia”**

A definição de autonomia abrange diferentes significados. No campo da moralidade, La Taille (2007) a compreende a partir de duas tendências principais. A primeira está ligada à liberdade: uma pessoa é autônoma quando suas ações não são determinadas por um poder externo ou forças internas fora de seu controle. A segunda, relacionada à autoridade, refere-se à capacidade de legitimar regras e valores morais sem depender de uma autoridade externa. Em ambos os casos, a autonomia se opõe à heteronomia, que pressupõe a submissão a uma força ou autoridade exterior.

Do ponto de vista piagetiano, autonomia refere-se à autoridade: “é autônomo quem legitima regras, princípios e valores morais sem referência a uma fonte que o transcende, sem

referência, portanto, a figuras ou instâncias de autoridade (Deus, por exemplo).” (La Taille, 2007, p.14).

Corroborando essa ideia, Piaget (1932 [2014]) define a autonomia como o controle interno que o sujeito exerce sobre si mesmo, em oposição à heteronomia, onde a conduta é orientada por regras impostas externas ao sujeito. Kamii (2012) reforça essa perspectiva ao afirmar que à medida que uma criança desenvolve a capacidade de se autogovernar, ela se torna progressivamente menos dependente das orientações dos adultos, ganhando mais controle sobre suas próprias ações.

Sob essa ótica, para favorecer a autonomia nesse ambiente, é essencial proporcionar às crianças a oportunidade de tomar decisões, explorar suas ideias e construir conhecimento por meio da interação ativa com seus pares.

Isso significa criar situações em que as crianças tenham a oportunidade de resolver seus próprios conflitos e tomar decisões de maneira autônoma durante o brincar. Por exemplo, em jogos de faz de conta, as crianças precisam negociar papéis e estabelecer regras entre si, sem a intervenção direta de um adulto, o que favorece o exercício da autonomia. Situações comuns de conflitos, como quando mais de uma criança deseja brincar no mesmo espaço, usar o mesmo brinquedo ou participar do mesmo jogo, também oferecem ricas oportunidades para o desenvolvimento da autonomia.

No entanto, a forma como o adulto intervém nesses conflitos é crucial: se uma intervenção for autoritária ou no sentido de resolver o problema pela criança, ela pode fortalecer ainda mais a heteronomia natural existente. Por outro lado, se houver um diálogo que propicie a reflexão sobre as ações, sentimentos e busca de soluções entre as crianças, poderá fortalecer a autonomia, permitindo que aprendam a negociar e resolver conflitos por si mesmas. Complementando esta reflexão, Vinha e Tognetta (2009) destacam que os conflitos interpessoais e as interações sociais desempenham um papel central na formação da autonomia.

No contexto da brinquedoteca, esses conflitos não devem ser evitados, mas enfrentados como oportunidades para que as crianças aprendam a negociar, resolvam problemas e reflitam sobre suas próprias ações. A intervenção do adulto deve ser mediadora, possibilitando que as crianças encontrem suas próprias respostas e resoluções para os desafios que surgem, reforçando o processo de construção da autonomia.

Além disso, Kamii e DeVries (1991) apontam que a regulação da conduta sem coerção, em um ambiente de respeito e cooperação mútua, favorecem o desenvolvimento da empatia e a capacidade de se colocar no lugar do outro.

As interações sociais e os conflitos que surgem, portanto, oferecem oportunidades inovadoras para que as crianças desenvolvam sua capacidade de autorregulação e de tomar decisões baseadas em princípios morais, e não apenas por medo de estresse ou pela obediência a uma autoridade externa. Esse processo é essencial para a formação de indivíduos independentes, capazes de agir de acordo com seus próprios valores, mesmo diante de pressões externas, fortalecendo, assim, a autonomia moral e intelectual no desenvolvimento integral da criança.

### O princípio norteador “Desenvolvimento de Estruturas Cognitivas”

O desenvolvimento de estruturas cognitivas, segundo Piaget (1936; 1937; 1941; 1959) refere-se ao processo de construção progressiva de sistemas de organização mental que possibilita ao indivíduo interpretar, compreender e atuar sobre o mundo ao seu redor. Essas estruturas são compostas por esquemas que evoluem e se tornam mais complexos à medida que o sujeito interage com o meio. Esse desenvolvimento ocorre em quatro grandes períodos ou estádios, cada um caracterizado por diferentes níveis de complexidade cognitiva que se sucedem de forma sequencial e invariável.

Esses estádios são: a **inteligência sensório-motora**, até aproximadamente os 2 anos, em que o pensamento da criança está diretamente ligado às ações motoras; a **simbólica ou pré-operatória**, dos 2 aos 7/8 anos, marcada pela capacidade de utilizar símbolos e pela representação mental; a **inteligência operatória concreta**, dos 7/8 a 11/12 anos, apresentada pelo desenvolvimento do pensamento lógico e reversível, aplicado a situações concretas; e, por fim, a **inteligência formal**, a partir dos 12 anos, quando se consolida a capacidade de pensamento abstrato e hipotético-dedutivo.

Importante ressaltar que o desenvolvimento da inteligência é influenciado por quatro fatores principais, segundo Piaget (1972 [1978]): a *maturação* (relacionada ao desenvolvimento biológico e ao sistema nervoso), a *experiência física e lógico-matemática* (ação do sujeito sobre os objetos e a coordenação entre eles), a *transmissão e interação social* (influências culturais e educativas) e a *equilibração* (processo interno de autorregulação que busca estados cada vez mais superiores de equilíbrio cognitivo). Entre esses fatores, o meio exerce uma influência

importante no desenvolvimento cognitivo, podendo acelerar ou atrasar o surgimento dos estádios do desenvolvimento, conforme destaca Mantovani de Assis (2002):

Com efeito, uma evidência de que o meio exerce um importante papel no processo de construção das estruturas cognitivas, isto é, no desenvolvimento intelectual, é dada pelos resultados dos estudos comparativos em psicologia genética. Através deles foi constatada a existência de variações nas idades médias do aparecimento dos estágios, conforme o meio cultural. (Mantovani de Assis, 2002, p. 11)

Como é possível observar, a sucessão dos estádios de desenvolvimento não é arbitrária nem segue uma ordem cronológica fixa, pois varia conforme a experiência do sujeito e não se limita apenas à maturação. Além disso, apresenta um caráter integrativo, isto é, as estruturas formadas em um nível se reorganizam e incorporam aos níveis subsequentes, em um processo dinâmico e contínuo (Dolle, 1975).

Outro ponto a considerar é que dentro de cada estágio de desenvolvimento, formam-se as estruturas de pensamento - especificamente as estruturas lógicas e infralógicas - que permitem ao sujeito realizar operações mentais e resolver problemas de acordo com seu nível de desenvolvimento. As estruturas lógicas estão relacionadas às operações mentais sobre elementos discretos, como a **classificação** (agrupar objetos de acordo com as semelhanças), **seriação** (ordenar objetos segundo critérios de diferenças) e **conservação** (entender que certas propriedades dos objetos permanecem invariáveis, independente das transformações). Essas operações lógicas são essenciais para que a criança desenvolva a construção da ideia de número, por exemplo. (Piaget, 1941; 1959)

As estruturas infralógicas referem-se aos objetos contínuos, como tempo, espaço e causalidade, essenciais para a compreensão das transformações e relações no mundo real. No que se refere ao **espaço**, essas estruturas permitem ao sujeito compreender deslocamentos e estabelecer relações como proximidade, continuidade, diferentes perspectivas e medidas. Quanto ao **tempo**, possibilita organizar eventos em sequência, prever durações e antecipar ou retomar ações passadas. Em relação à **causalidade**, envolve a compreensão das relações de causa e efeito (Piaget, 1937; 1946; 1948). Em síntese, tais estruturas dão condições ao sujeito de representar mentalmente suas ações e distinguir entre realidade e fantasia, conforme destacado por Zaia (2008).

Dessa forma, a brinquedoteca configura-se como um ambiente propício para o desenvolvimento das estruturas cognitivas, considerando que situações envolvendo jogos, brinquedos e brincadeiras exigem constantemente ações de classificar, seriar, conservar, além de explorar noções de espaço, tempo e causalidade. Nesse contexto, o profissional brinquedista,

ao compreender essa dinâmica, pode criar situações e problematizações nas vivências lúdicas que desafiem a criança a estabelecer e aprimorar essas relações, promovendo seu desenvolvimento cognitivo de forma ativa e significativa. O quadro 9, a seguir, sintetiza algumas ações e problematizações/intervenções que podem contribuir para o desenvolvimento das estruturas cognitivas no dia a dia da brinquedoteca, considerando as especificidades de cada noção, com base nos estudos de Mantovani de Assis e Dal Coletto (2012).

**Quadro 9-** Ações e Problematizações que podem favorecer o desenvolvimento das estruturas cognitivas no contexto da brinquedoteca

| Noção       | Conceito                                                                                                                                                                                                                             | Ações Necessárias                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Problematizações/<br>Intervenções                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Conservação | Conservar é compreender que o todo permanece invariável, independentemente do arranjo das partes, isto é, que uma quantidade contínua (substância) ou descontínua (número) não se modifica ao ser submetida a mudanças em sua forma. | <ul style="list-style-type: none"> <li>-Estabelecer relações de igualdade ou desigualdade entre conjuntos, utilizando conceitos como “muito”, “pouco”, “mais”, “menos”, “igual” e “diferente”;</li> <li>-Utilizar peças de encaixe ou blocos para formar figuras com diferentes configurações espaciais e analisar se a quantidade de peças permanece igual após reorganizá-las;</li> <li>-Repartir “comida” ou “dinheiro” entre os participantes, garantindo que todos recebam a mesma quantidade, ou brincadeiras de mercado onde a criança precisa “vender” quantidades mínimas iguais;</li> <li>-Encher recipientes de dimensões variadas com areia, água ou bolinhas para verificar se a quantidade permanece a mesma após a transferência de um para outro;</li> <li>-Participar de jogos de equivalência com cartas ou fichas;</li> <li>-Vivenciar jogos de tabuleiro que envolvam conceitos de adicionar, retirar, comparar quantidades.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>-Quem tem mais pontos agora? Quem tem menos? Ou estão empatados?</li> <li>-O que você precisa fazer para alcançar ou ultrapassar a pontuação do outro jogador?</li> <li>-O que acontece se adicionarmos ou retirarmos algo?</li> <li>-Essa quantidade parece suficiente? Por quê?</li> <li>-Alguém tem mais, menos ou a mesma quantidade?</li> <li>-O que pode ser feito para que fique igual?</li> </ul> |

|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Classificação</b> | <p>Classificar é agrupar de acordo com as semelhanças, percebendo a possibilidade de inclusão de subclasses em classe de maior extensão, sendo capaz de comparar extensivamente as partes com o todo.</p>                                                                                                                                                                                                                                                           | <p>-Manipular materiais diversos, identificando semelhanças e diferenças para agrupar objetos e figuras que compartilham características comuns.</p> <p>-Organizar coleções de objetos ou brinquedos de acordo com critérios pré-definidos ou criados pela própria criança, como forma, cor, tamanho ou função.</p> <p>-Participar de atividades como montar famílias de bonecos, organize objetos por temas ou classifique figuras de animais, plantas e itens do cotidiano;</p> <p>-Agrupar objetos com base em instruções verbais, incluindo critérios de exclusão, como "separar aqueles que não tenham a mesma cor ou forma.</p> <p>-Realizar desafios como identificar quais brinquedos pertencem a uma determinada coleção e explicar o porquê, promovendo a reflexão e verbalização das escolhas.</p>  | <p>-O que esses objetos/peças têm de parecidos? Por que você acha que eles podem ficar juntos?</p> <p>-Você consegue organizar as peças deixando juntas as que têm algo em comum?</p> <p>-Como você arrumaria os materiais para que ficassem juntos os que combinam bem?</p> <p>-De que outra forma podemos organizar esses objetos?</p> <p>-Por que você colocou esses objetos juntos? O que eles têm em comum?</p> <p>-Esse objeto poderia fazer parte de outro grupo? Por quê?</p> |
| <b>Seriação</b>      | <p>Seriar é a capacidade de organizar elementos em uma sequência lógica com base nas diferenças percebidas entre eles. Envolve a intercalação, a construção de séries e o uso de termos relativos, como "maior que" ou "menor que".</p>                                                                                                                                                                                                                             | <p>-Propor brincadeiras com blocos, peças de encaixe ou figuras que variam em tamanho, cor, peso ou textura, incentivando a criança a ordenar essas características;</p> <p>-Comparar brinquedos ou materiais semelhantes que apresentam diferenças em mais de um aspecto (ex.: dois carrinhos de tamanhos e cores diferentes);</p> <p>-Organizar brinquedos ou figuras em ordem crescente ou decrescente, considerando características como altura, diâmetro ou peso;</p> <p>-Incentivar a criança a incluir novos elementos em uma série previamente construída, ajustando a sequência para manter a ordem.</p>                                                                                                                                                                                              | <p>-Como você pode organizar esses materiais de maneira que fiquem bem alinhados?</p> <p>-Por que você colocou esse material em primeiro lugar?</p> <p>-Como este objeto está em relação ao outro? Eles são parecidos ou diferentes?</p> <p>-Se você trocar para esta posição, muda alguma coisa?</p> <p>-O que você pensou ao decidir a ordem dos objetos?</p>                                                                                                                       |
| <b>Espaço</b>        | <p>Espaço é a construção que resulta das ações do sujeito sobre os objetos e seus deslocamentos. Inicialmente, no estágio sensório-motor, o espaço é vivenciado de forma prática, subordinado ao presente. Com o desenvolvimento, o espaço perceptivo dá lugar ao espaço representativo, que integra relações topológicas (vizinhança, separação, ordem, envolvimento e continuidade), projetivas (perspectivas) e euclidianas (ângulos, distâncias e medidas).</p> | <p>-Manipular e reorganizar objetos, criando novas formas e disposições.</p> <p>-Construir cenários com blocos, móveis ou materiais diversos.</p> <p>-Posicionar-se e movimentar-se no espaço, buscando orientação e posição específica durante brincadeiras (ex.: "para frente", "para trás", "em cima").</p> <p>-Participar de jogos e brincadeiras e danças que envolvam deslocamentos no espaço.</p> <p>-Reconhecer e representar formas geométricas e topológicas através de desenhos, jogos ou do tato.</p> <p>-Construir brinquedos com materiais diversos, como pipas, bonecas, dobraduras, transformando figuras geométricas por corte ou dobras;</p> <p>-Dispor móveis numa casinha de brinquedo e cenas numa paisagem.</p> <p>-Explorar jogos de alinhamento, de alvo, quebra-cabeças, sombras.</p> | <p>-Qual peça está mais perto do centro? E qual está mais longe?</p> <p>-De que modo pode-se fazer alinhamentos nesse jogo?</p> <p>-De onde você está, o que precisa fazer para acertar o alvo? Faz diferença o material utilizado para lançar?</p> <p>-Se mudasse o local de fazer os lançamentos (mais próximo ou distante do alvo), na sua opinião, mudaria alguma coisa?</p> <p>-Se rotacionar essa peça, como você acha que vai ficar?</p>                                       |

|             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tempo       | <p>O tempo é uma coordenação entre o tempo físico, relacionado à avaliação objetiva de durações e intervalos, e o tempo psicológico, associado à percepção subjetiva da passagem do tempo. Essa noção permite diferenciar eventos passados, presentes e futuros, evoluindo de uma organização sensorio-motora inicial para uma compreensão mais objetiva e progressiva, que inclui relações como antes e depois. Envolve noções implícitas como sucessão e duração, mudança de estado, ritmo, velocidade, ordenação de ações e o uso de unidades convencionais de tempo, como dia, hora e mês.</p> | <p>-Planejar e antecipar ações no brincar, como prever o que acontecerá ao completar um jogo ou atividade (ex.: "o que virá depois?").</p> <p>-Ordenar experiências vivenciadas em sequência temporal, como narrar o que foi feito durante uma brincadeira de faz de conta.</p> <p>-Experimentar ritmos e velocidades ao brincar com carrinhos, músicas ou jogos que envolvam movimentos rápidos e lentos.</p> <p>-Planejar ações em jogos, como decidir passos, prever movimentos e organizar etapas para alcançar objetivos.</p>                                                                                                                          | <p>- De que modo você pode organizar figuras ou brinquedos na ordem em que os eventos aconteceram durante uma brincadeira ou atividade?</p> <p>- O que você costuma fazer antes de vir à brinquedoteca? E durante? E depois?"</p> <p>-Como você poderia organizar essas imagens de forma que conte uma história sobre o que aconteceu aqui?</p> <p>-Se você fosse vestir uma boneca da estação do faz de conta, o que colocaria primeiro? E depois?</p> |
| Causalidade | <p>Causalidade é a compreensão das relações entre antecedente e consequente, identificando causa e efeito. Envolve a ideia de que "se A, então B", ou seja, uma condição inicial (A) implica em um resultado (B), e sua ausência impede o efeito. Essa noção envolve investigar o "porquê" das coisas.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                         | <p>-Observar como os brinquedos reagem a diferentes ações e tentar explicar (ex.: "O que acontece se empurrarmos esse carrinho mais forte?").</p> <p>-Descobrir efeitos ao manipular brinquedos e materiais (ex.: "O que acontece se misturarmos essas cores de tintas?").</p> <p>-Modificar ações com base nas reações dos objetos (ex.: "Se assoprar mais forte, o catavento gira mais rápido?").</p> <p>-Antecipar resultados utilizando "se... então..." no brincar (ex.: "Se eu jogar o bloco na água, ele vai afundar?").</p> <p>-Explorar relações de causa e efeito durante jogos e atividades lúdicas (ex.: "Por que a bola parou de rolar?").</p> | <p>- O que acontece se você...? (questões de predição / antecipação).</p> <p>- O que acontecerá se? (questões para descobrir efeitos a partir das causas )</p> <p>– Por que será que...? (questões para explicar causas a partir dos efeitos observados.)</p>                                                                                                                                                                                           |

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora com base nos estudos de Mantovani de Assis e Dal Coletto (2012).

### O princípio norteador “Integração dos tipos de conhecimentos”

Outro princípio fundamental no contexto da brinquedoteca é a integração dos três tipos de conhecimento — físico, lógico-matemático e social. Kamii (2003) destacou que esses conhecimentos possuem diferentes fontes e maneiras de serem estruturados.

O conhecimento físico, por exemplo, é derivado do mundo externo, através de um processo de abstração empírica, em que as propriedades dos objetos são extraídas de suas características observáveis, envolvendo a manipulação de objetos para descobrir suas características, como peso, forma, cor, tamanho e consistência. Quando uma criança interage com objetos, observando como eles respondem a ações como apertar, puxar, empurrar ou arremessar, ela explora e aprende suas propriedades físicas (Kamii; Devries, 1991).

Todavia, “o conhecimento físico não pode ser construído sem um quadro lógico-matemático. A razão é que nenhuma propriedade física dos objetos pode ser abstraída sem um referencial de relações, classes, medidas ou soma.” (Mantovani de Assis, 2002, p. 30). Isso evidencia a interdependência entre o conhecimento físico e o lógico-matemático, uma vez que o primeiro necessita do segundo para ser compreendido.

O conhecimento lógico-matemático, por sua vez, resulta da coordenação das ações sobre os objetos, criando relações como ordenar, acrescentar, comparar e avaliar. Tais relações, como tamanho ou quantidade, não são propriedades intrínsecas dos objetos, mas sim construídas mentalmente por meio de um processo chamado abstração reflexionante. Por exemplo, quando uma criança manipula fichas e percebe que, independentemente da disposição espacial, a quantidade permanece inalterada, ela está criando uma relação lógico-matemática, especificamente a noção de conservação. Essa coordenação das ações ocorre internamente, na mente da criança, e não é algo visível diretamente, mas pode ser inferida com base em sua conduta, como explica Becker (2014).

O terceiro tipo de conhecimento, o social, diferentemente do conhecimento lógico-matemático, tem suas raízes externas, mas não nos objetos como no conhecimento físico, e sim nas transmissões sociais, na cultura. Esse tipo de conhecimento é adquirido por meio da interação com outras pessoas. Kamii e DeVries (1991, p. 14) exemplificam: “não se pode subir nas mesas”, “come-se carne antes da sobremesa”, ou que “25 de dezembro é Natal”. Estas normas e convenções sociais são transmitidas e aprendidas exclusivamente em contextos sociais.

Frequentemente, o conhecimento social é confundido com desenvolvimento social, moral ou socialização, campos mais amplos. Segundo Saravali et al. (2018), o “social” na obra de Piaget pode se referir à interação social como fator de desenvolvimento e também ao social como objeto de conhecimento. O conhecimento social envolve a compreensão dos papéis, valores e normas sociais da sociedade, sendo construído pela criança de maneira ativa, assim como o conhecimento físico, que requer informações de fontes externas.

Dito isso, por que esse deve ser um princípio de uma brinquedoteca? No contexto educacional, muitas vezes o professor não considera a diferença que existe entre esses tipos de conhecimento e acaba tratando e ensinando por meio de verbalizações e exposições, o que é inadequado do ponto de vista da teoria piagetiana se considerar as fontes e o modo como cada conhecimento é estruturado pelo sujeito. Kamii e DeVries (1991) destacam que o pensamento lógico-matemático, por exemplo, é construído pela abstração reflexionante, não pela linguagem. Nessa perspectiva, Mantovani de Assis (2002) ressalta que:

[...] Não é possível pretender, por exemplo, estimular a aquisição de estruturas de seriação pela criança oferecendo-lhe um conjunto de folhas de árvores (recortadas em cartolina, que se diferenciam pelo tamanho e intensidade de cor), dizendo-lhe que ela deve observar que existe uma folha que é a menor e a mais clara e que também existe uma folha que é a maior e mais escura. [...] Do mesmo modo, não se pode sugerir à criança que arrume essas folhas em fila desde as mais claras e menores até as mais escuras, pois a maneira pela qual a criança arruma esse conjunto de objetos reflete uma estrutura cognitiva subjacente ao seu comportamento. Se é a professora quem determina os critérios do arranjo, certamente o comportamento da criança não irá refletir a estrutura de seu pensamento, mas sim, a da professora (Mantovani de Assis, 2002, p. 27).

No contexto da brinquedoteca, é importante ter clareza que a lógica da criança é diferente da lógica de um adulto e por essa razão, não é adequado ao profissional que atua nesse espaço, determinar ou fazer tudo pela criança. Diferente disso, ele poderá favorecer os três tipos de conhecimento (físico, lógico-matemático e social) a partir da escolha de diferentes materiais que possibilitem à criança explorar e extrair suas propriedades, como cor, forma, tamanho, textura, peso, consistência, incentivando a criança a descrevê-los (*Qual o nome deste objeto? Do que ele é feito? O que ele tem de semelhante ou diferente dos outros?*). Além disso, pode ainda propor desafios, jogos, brincadeiras que envolvam ações de organizar, juntar, acrescentar, retirar, agrupar, ordenar e materiais, permitindo que a criança explique suas ações. (*Por que esse pode ficar junto? Algum tem mais, menos ou a mesma quantidade? De que maneira você organizou esses objetos? Por que esse é nesse lugar?*)

Igualmente importante considerar a dimensão do conhecimento social, visto que como explicam Delval e Kohen (2014), a criança também recebe informações sobre fatos sociais e aspectos concretos da realidade, como saber que Brasília é a capital do Brasil ou que a medicina é uma profissão de prestígio. À medida que vivenciam e refletem essas regularidades no mundo social, ela elabora suas próprias explicações sobre como e por que as coisas funcionam de determinada maneira. Esses conhecimentos ajudam a criança a compreender o funcionamento dos sistemas sociais e a desenvolver suas representações sobre a sociedade.

Incorporando essa ideia ao contexto da brinquedoteca, o profissional pode criar momentos em que as crianças tenham espaço para explicar suas crenças e expressar opiniões e sentimentos sobre o mundo social, por meio de rodas de conversa, histórias, situações hipotéticas ou buscar conhecer a origem de algum jogo, brincadeira, suas transformações ao longo do tempo. No faz de conta, por exemplo, é um importante momento para o profissional observar e refletir o que as crianças pensam a partir das suas representações de papéis, ideias de profissões, economia e regras sociais.

### **O princípio norteador “Afetividade”**

Para Piaget (1964 [2015]), afetividade e cognição são dimensões inseparáveis do desenvolvimento humano. A afetividade, formada por sentimentos, motivações e interesses, não apenas mobiliza as funções cognitivas, mas também orienta as ações da criança, permitindo que ela interaja com o meio de maneira ativa e significativa. Como ele afirma “a afetividade constitui a energética das condutas cujas estruturas correspondem às funções cognitivas e, se a energética não explica a estruturação nem o inverso, nenhuma das duas poderia funcionar sem a outra” (Piaget; Inhelder, 1964 [2015], p.103)

Partindo desse pressuposto, pode-se afirmar, com base em Pessoa (2001), que sem afeto não há interesse, motivação e, conseqüentemente, necessidade em aprender. Assim, não há mobilização de recursos cognitivos para questionamentos e reflexões, o que inviabiliza o desenvolvimento mental. Para o autor, “afetividade e cognição se complementam e uma dá suporte ao desenvolvimento da outra” (Pessoa, 2001, p. 102).

No contexto da brinquedoteca, a liberdade para escolher atividades, manifestar sentimentos e explorar interesses pessoais é um princípio central para promover o desenvolvimento integral. A possibilidade de fazer escolhas autônomas e agir de acordo com

suas motivações intrínsecas não apenas estimula a curiosidade e o engajamento, mas também o respeito às singularidades de cada criança.

Assim, a afetividade na brinquedoteca pode se manifestar na relação da criança com os jogos e brincadeiras, que variam conforme suas estruturas cognitivas e interesses. Um exemplo disso são as preferências e escolhas das crianças por certos jogos e brincadeiras. Por exemplo, crianças com características de pensamento pré-operatório (2-7 anos aproximadamente) tendem a preferir o jogo simbólico, nos quais podem expressar sentimentos, reelaborar experiências cotidianas e assumir diferentes papéis. Por outro lado, crianças com características de pensamento operatório concreto (7-12 anos) demonstram maior interesse por jogos de regras, que exigem cooperação, trocas sociais, negociação e respeito mútuo. Como Piaget e Inhelder (1964 [2015]) observam, os jogos de regras introduzem um novo patamar nas relações sociais da criança, favorecendo a interiorização de normas, o exercício da justiça e o desenvolvimento da autonomia por meio da interação com o outro.

A liberdade de escolha e a manifestação de sentimentos também são fundamentais para que a criança supere desafios e vivencie desequilíbrios cognitivos. Situações em que ela pode questionar, prever, refletir e buscar soluções criam oportunidades de integração entre as dimensões afetiva e cognitiva. A afetividade, no contexto da brinquedoteca, pode ser percebida também como uma oportunidade para as crianças expressarem, compreenderem e elaborarem seus sentimentos. De acordo com Tognetta (2005, p. 79), “quando falam de si, de seus gostos, de suas angústias, podem sentir-se importantes, podem autoconhecer-se e podem autocontrolar-se”. Essa perspectiva evidencia a importância de criar um ambiente que permita às crianças se sentirem acolhidas para manifestar seus sentimentos por meio de jogos, desenhos, brincadeiras, entre outros.

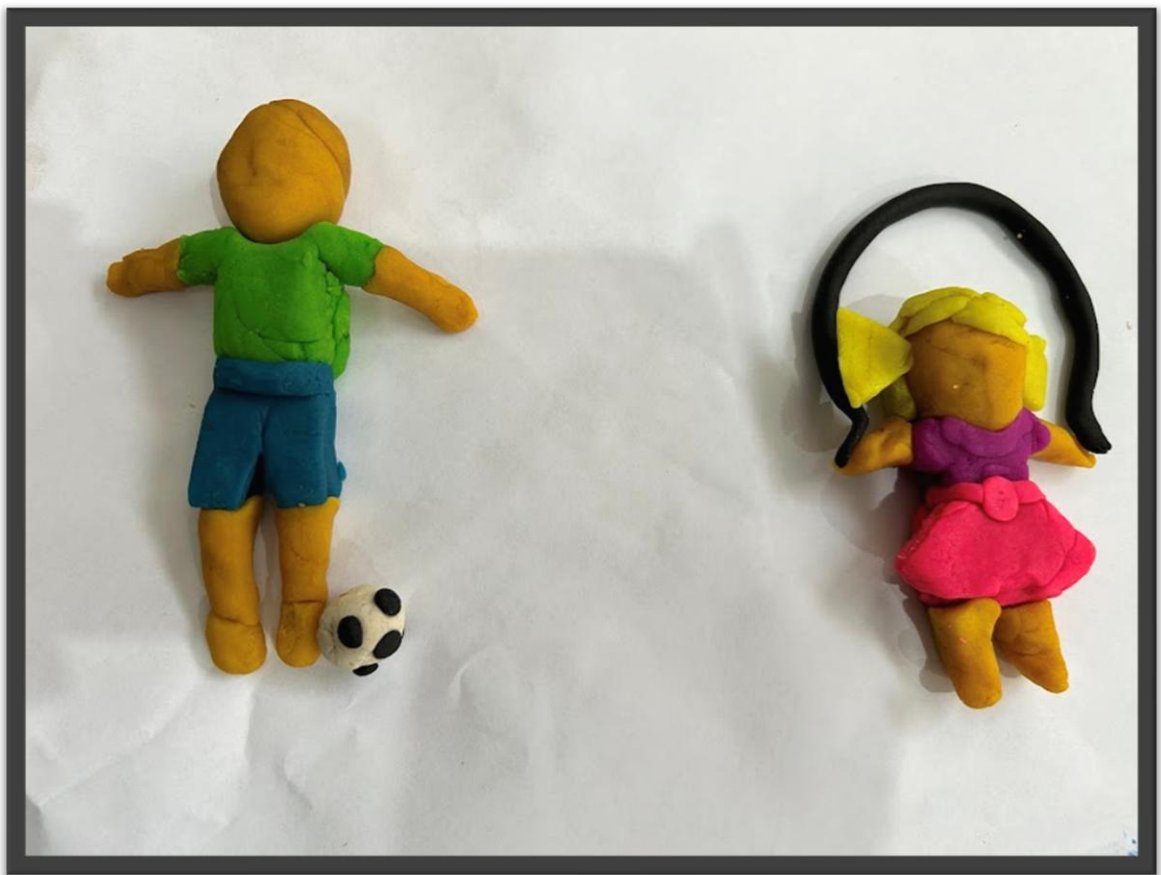
Ao promover propostas que incluem a escolha e a participação ativa das crianças, o profissional brinquedista oportuniza o desenvolvimento da autonomia e o fortalecimento emocional, garantindo um equilíbrio entre os aspectos afetivos e cognitivos. Tognetta (2005, p. 79) ressalta que “atividades que constituam falar de si, não podem ser oferecidas coletivamente, mas devem ser validadas quando escolhidas e desejadas por cada um dos sujeitos envolvidos”.

Assim, a afetividade na brinquedoteca assume um papel central na promoção do desenvolvimento emocional e social das crianças, permitindo-lhes construir um senso de pertencimento e significância, ao mesmo tempo que se prepara para lidar com os desafios futuros de uma forma mais equilibrada.

Dessa forma, esse princípio traz a ideia de que desenvolvimento e aprendizagem só ocorrem de forma plena quando a criança se sente livre para manifestar suas emoções, explorar seus interesses e fazer escolhas que reflitam suas vivências e necessidades.

---

# CAPÍTULO V



## **5 ASPECTOS METODOLÓGICOS**

### **5.1 Problema**

Este estudo parte do seguinte questionamento: como a construção de uma brinquedoteca em um espaço de educação não-formal, juntamente com a implementação de intervenções pedagógicas construtivistas, a partir de vivências lúdicas com jogos, brinquedos e brincadeiras, podem favorecer o brincar e contribuir com o desenvolvimento integral de crianças que participam desse contexto?

### **5.2 Objetivos**

#### **Geral:**

Compreender o processo de construção de uma brinquedoteca em um espaço de educação não-formal e a implementação de intervenções pedagógicas pautadas em princípios construtivistas, a partir de vivências lúdicas com jogos, brinquedos e brincadeiras, analisando como essas práticas favorecem o brincar e contribuem para o desenvolvimento integral das crianças participantes.

#### **Específicos:**

- Identificar interesses, hábitos e ideias das crianças participantes sobre o brincar;
- Desenvolver intervenções pedagógicas a partir de vivências lúdicas com jogos, brinquedos e brincadeiras, no espaço da brinquedoteca, a fim de subsidiar a construção de indicadores de observação do brincar pautados em princípios construtivistas;
- Construir indicadores de observação do brincar, pautados em princípios construtivistas, com base nas manifestações lúdicas observadas e nas intervenções pedagógicas realizadas com jogos, brinquedos e brincadeiras no espaço da brinquedoteca.

### **5.3 Método**

Considerando a problemática que norteia este estudo, optou-se como abordagem de pesquisa o enfoque qualitativo, objetivando compreender a perspectiva de indivíduos ou grupos de pessoas que serão pesquisados sobre os fenômenos que os cercam, “é como entrar em um

labirinto, sabemos onde começamos, mas não onde iremos terminar. Entramos com convicção, mas sem um ‘mapa’ preciso.” (Sampieri; Collado; Lucio, 2013, p. 377).

Nesse contexto, para compreender o processo de construção e implementação de uma brinquedoteca, em um projeto social de educação não-formal, bem como analisar as vivências lúdicas e intervenções pedagógicas realizadas nesse ambiente a partir de uma perspectiva construtivista, adotou-se o delineamento metodológico do Estudo de Caso, de natureza qualitativa e interpretativa. Essa metodologia é adequada para investigar fenômenos contemporâneos dentro de seus contextos reais e apresenta diferentes abordagens e definições, que variam conforme o autor de referência. Entre os principais teóricos do método de estudo de caso, destacam-se Yin (2015) e Stake (1995).

Para Yin (2015), o estudo de caso caracteriza-se como uma estratégia de investigação empírica, utilizando múltiplas fontes de evidências, e é particularmente útil para responder perguntas do tipo "como" e "por que", sendo amplamente utilizado nas ciências sociais, particularmente na educação, para aprofundar a compreensão de situações complexas.

De acordo com Gil (2021), existem diversas modalidades de estudo caso, incluindo o foco em um único caso ou em múltiplos casos, sem confundir casos múltiplos com múltiplas unidades de análise. Segundo o autor, na análise de casos, já existem dados disponíveis que precisam apenas ser organizados e analisados. Nos relatos de casos, comuns na medicina, observações clínicas relevantes são relatadas, mas não constituem delineamentos de pesquisa.

Stake (1995) também propõe uma classificação para esse método de pesquisa, que abrange estudos de caso intrínsecos (foco no próprio caso), instrumentais (caso escolhido para estudar um tema específico) e coletivos (vários casos para explicar um fenômeno).

Além desses, Yin (2015) identifica três modalidades principais de estudo de caso:

- 1. Estudos de Caso Explicativos ou causais:** sua finalidade é explicar as causas e relações entre diferentes fatores envolvidos em um fenômeno. Eles vão além da simples descrição, buscando identificar padrões de causa e efeito. Esse tipo de estudo é particularmente útil quando o pesquisador deseja entender os motivos pelos quais algo aconteceu e como diferentes variáveis interagem entre si. Ele tenta generalizar resultados e oferecer explicações que possam ser aplicáveis a outras situações semelhantes.
- 2. Estudos de Caso Descritivos:** consiste na descrição detalhada de um fenômeno dentro do seu contexto real, com enfoque em eventos, processos ou condições observadas, sem tentar explicar causas ou formular hipóteses. Esse tipo de estudo é

útil quando o pesquisador deseja retratar uma situação com profundidade e precisão, com base em dados concretos e observações diretas.

- 3. Estudos de Caso Exploratórios:** utilizado para investigar questões sobre as quais há pouca informação ou pesquisa prévia. Seu objetivo principal é explorar o tema, levantar hipóteses e identificar questões relevantes para orientar pesquisas futuras, sem necessariamente chegar a conclusões definitivas.

Considerando o exposto, adotamos a perspectiva de Yin (2015) para classificar esta pesquisa como um estudo de caso descritivo e exploratório. A escolha se justifica pela necessidade de compreender detalhadamente a implementação de uma brinquedoteca e as intervenções pedagógicas com jogos, dentro da perspectiva construtivista, nesse ambiente. O estudo ocorreu em um projeto social, situado em um espaço de educação não formal, o que exige uma abordagem que considere as particularidades do contexto. A natureza exploratória buscou investigar aspectos ainda pouco abordados, enquanto a abordagem descritiva permitiu aprofundar os fenômenos observados.

#### **5.4 O local da pesquisa**

A pesquisa foi realizada em uma Associação Social sem fins lucrativos, situada em uma cidade do interior de Minas Gerais. Essa instituição surgiu de iniciativa comunitária, refletindo uma característica essencial do terceiro setor: a resposta a necessidades locais não atendidas pelo governo ou pelo setor privado.

O projeto começou informalmente em 2014, oferecendo práticas esportivas gratuitas como futebol para crianças e adolescentes em situação de risco e vulnerabilidade social, no contraturno escolar. Em 2018, houve a regularização da Associação como uma Organização da Sociedade Civil de Interesse Público (OSCIP), conforme a Lei nº 9.790 de 23 de março de 1999. Essa mudança permitiu não apenas ampliar suas atividades, mas também formalizar parcerias e a captação de recursos essenciais para a continuidade do trabalho.

Desde 2022, a Associação funciona em uma praça de esporte que estava em desuso, cedida pela diretoria de um clube recreativo do município, localizada no centro da cidade. Esse novo espaço físico permitiu uma expansão significativa das atividades oferecidas, incluindo futsal, natação, handebol, beach tênis, basquete, vôlei, hidroginástica e futebol feminino.

Atualmente, o projeto atende, aproximadamente, 200 crianças, que podem iniciar suas atividades a partir dos 5 anos de idade. Há também um público adulto que frequenta o espaço para participar de atividades como hidroginástica e natação.

A equipe de gestão, conforme o Estatuto Social da Associação, é formada por uma Diretoria Executiva eleita por membros da própria comunidade, que inclui cargos de Presidente, Vice-Presidente e Tesoureiro, encarregados da administração geral e das decisões estratégicas. Além disso, a associação conta com uma equipe técnica de profissionais contratados, como educadores físicos, para planejar e executar as atividades oferecidas ao público.

O suporte administrativo e documental é assegurado por secretários, enquanto questões financeiras são geridas pelo tesoureiro e sua equipe, que cuidam da contabilidade e da captação de recursos. A Associação mantém parcerias com a prefeitura local, por meio de Termos de Colaboração e Fomento, os quais viabilizam o pagamento dos profissionais técnicos e, eventualmente, também recebe emendas parlamentares.

Além disso, a Associação conta com o apoio de voluntários que contribuem na organização de eventos, campanhas de arrecadação e em tarefas de manutenção da infraestrutura e administrativas da instituição.

Os participantes da Associação, incluindo crianças, adolescentes e adultos, não permanecem no local durante todo o dia. Eles frequentam o espaço em horários específicos, alinhados às modalidades esportivas e educacionais que escolhem praticar, geralmente no contraturno escolar. Essa programação assegura que as atividades da Associação complementem a educação formal, sendo realizadas em horários alternativos às aulas regulares. Tal organização permite uma integração harmoniosa com as rotinas diárias dos participantes, oferecendo autonomia para escolha das atividades que mais lhes agradam e permitindo que cada um tenha uma experiência diferente, mantendo o interesse e a motivação.

## **5.5 Amostra da Pesquisa**

O estudo foi desenvolvido com 22 crianças, com idades variadas entre 5 e 12 anos. A tabela 2, a seguir, apresenta a distribuição dos participantes por idade em números e porcentagem. De modo a preservar a identidade das crianças, foram utilizadas três letras aleatórias para caracterizá-las.

**Tabela 2** - Distribuição dos participantes por idade em número e porcentagem

| 5 - 6 anos | 6 - 7 anos | 7 - 8 anos | 8 - 9 anos | 9 - 10 anos | 10 - 11 anos | 11 - 12 anos | Total |
|------------|------------|------------|------------|-------------|--------------|--------------|-------|
| ALI        | MAR        | DEI        | LIM        | ALU         | FIF          | LAV          |       |
|            | MAN        | KAR        | MAJ        | MAL         |              | MIR          |       |
|            | MAC        |            | JOV        | BEL         |              |              |       |
|            | KIM        |            |            | DUD         |              |              |       |
|            | GAE        |            |            | SOB         |              |              |       |
|            |            |            |            | SUN         |              |              |       |
|            |            |            |            | HUD         |              |              |       |
|            |            |            |            | MIG         |              |              |       |
| nº         | 1          | 5          | 2          | 3           | 8            | 1            | 22    |
| %          | 4,5%       | 23%        | 9%         | 14%         | 36%          | 4,5%         | 100%  |

Fonte: Dados da pesquisa.

A seleção dos participantes para esta pesquisa foi realizada com base em dois critérios: a faixa etária e o interesse das crianças em participar das atividades propostas. Foi estabelecido que as crianças deveriam ter idades entre 5 e 12 anos, pois se trata de uma faixa etária que abrange diferentes características do desenvolvimento segundo a teoria piagetiana, permitindo uma análise da evolução do jogo no contexto da brinquedoteca.

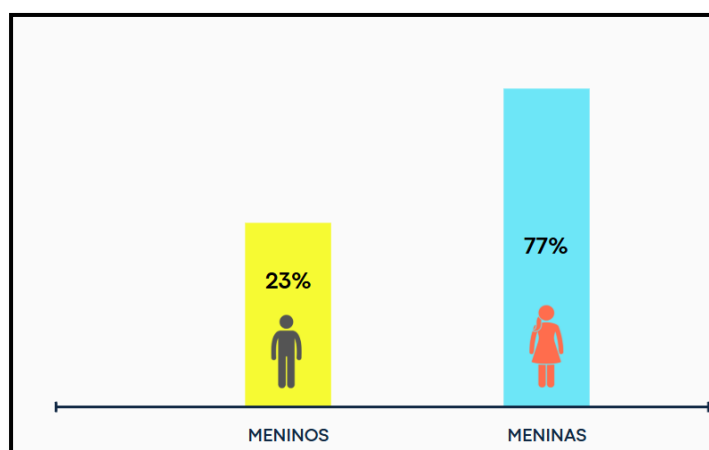
O processo de adesão dos participantes começou com um evento denominado “Café com prosa” direcionado às famílias e à comunidade local. A pesquisadora dirigiu uma roda de conversa sobre *"O Brincar na Era Tecnológica: impactos para o desenvolvimento infantil"*, abordando, principalmente, os possíveis prejuízos do uso excessivo das telas durante a infância, buscando sensibilizar as famílias sobre a necessidade de equilibrar as experiências lúdicas e sociais das crianças, para além do mundo digital. Ao final, foi feito o convite para a adesão à pesquisa, respeitando os princípios éticos de consentimento livre e esclarecido.

A adesão ao estudo foi estritamente voluntária, com a participação na brinquedoteca sendo ofertada como uma nova atividade na Associação. A amostra incluiu tanto crianças que já participavam de outras modalidades do projeto quanto novos participantes, especificamente interessados em explorar e interagir no novo espaço (brinquedoteca). As inscrições foram feitas, de modo que as primeiras 22 crianças que preencheram os requisitos de faixa etária e demonstraram interesse, foram selecionadas para participar do estudo.

Um aspecto relevante observado na amostra da pesquisa foi a predominância de meninas entre os 22 participantes da brinquedoteca (17 meninas e 5 meninos), conforme ilustra o gráfico 5. Isso pode ser explicado pelos estereótipos de gênero que ainda influenciam a escolha de

atividades lúdicas e recreativas entre as crianças. Espaços como brinquedotecas podem ser muitas vezes associados a atividades consideradas "femininas", como brincar com bonecas, jogos de casinha, e outras formas de brincadeira simbólica. Por outro lado, atividades esportivas como futebol e futsal, tendem a ser socialmente valorizadas como práticas "masculinas", incentivando os meninos a se engajarem mais nesses tipos de modalidades dentro da Associação. Essa divisão reflete construções sociais que, embora em desconstrução na sociedade contemporânea, ainda afetam as escolhas e oportunidades oferecidas às crianças.

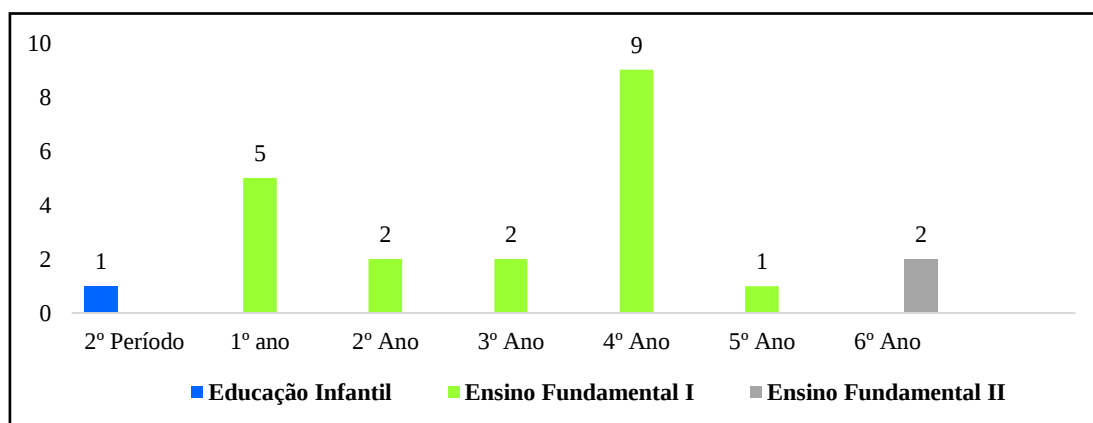
**Gráfico 5** - Distribuição dos participantes por gênero



**Fonte:** Dados da pesquisa.

Além de frequentarem a Associação no contraturno escolar, as crianças também se encontram matriculadas em diferentes instituições de ensino, incluindo escolas públicas e particulares, sendo a maior parte no Ensino Fundamental I (80%), como mostra o gráfico 6.

**Gráfico 6**- Distribuição dos participantes por escolaridade



**Fonte:** Dados da pesquisa.

## 5.6 Instrumentos

Para avaliar os impactos da criação e implementação de uma brinquedoteca em um espaço de educação não-formal, este estudo adotará uma variedade de instrumentos de coleta de dados, conforme recomendado por Yin (2015). A combinação de diferentes fontes de evidências permitirá uma análise mais abrangente do fenômeno investigado. A seguir, no quadro 10, são elencados os principais instrumentos utilizados neste estudo:

**Quadro 10-** Instrumentos de Pesquisa

| Instrumento                                         | Objetivo                                                                                                                                                                           | Aspectos Avaliados                                                                                                                | Amostra       | Protocolo                                                                        |
|-----------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| <b>1. Documentos</b>                                | Analisar o contexto formal e legal do local onde a pesquisa será realizada.                                                                                                        | Informações institucionais e legais, incluindo o estatuto e outros documentos oficiais da associação.                             | Não se aplica | Revisão de documentos relevantes                                                 |
| <b>2. Entrevistas Semiestruturadas com Crianças</b> | Identificar interesses, hábitos e ideias sobre o brincar e a brinquedoteca para caracterizar e nortear as intervenções que serão realizadas.                                       | Rotina diária, uso de tecnologias digitais, percepções e expectativas sobre a criação da brinquedoteca.                           | 22 crianças   | Roteiro de Entrevista Anexo I                                                    |
| <b>3. Observação</b>                                | Observar a conduta das crianças em situações espontâneas de brincadeira e interação na brinquedoteca, com foco na análise qualitativa para subsidiar a construção dos indicadores. | Dimensões cognitivas, sociais, afetivas e motoras durante a implementação das atividades e interação com o espaço.                | 22 Crianças   | Roteiro de Indicadores de Observação do Brincar em Brinquedotecas                |
| <b>4. Observação</b>                                | Acompanhar a implementação da brinquedoteca, realizando ajustes no ambiente e nas intervenções pedagógicas a partir dos indicadores construídos para esse fim.                     | Modificações no espaço, seleção de jogos, brinquedos e brincadeiras, implementação das intervenções pedagógicas na brinquedoteca. | Não se aplica | Roteiro de Observação: Espaço, Materiais e Atividades na Brinquedoteca Anexo III |

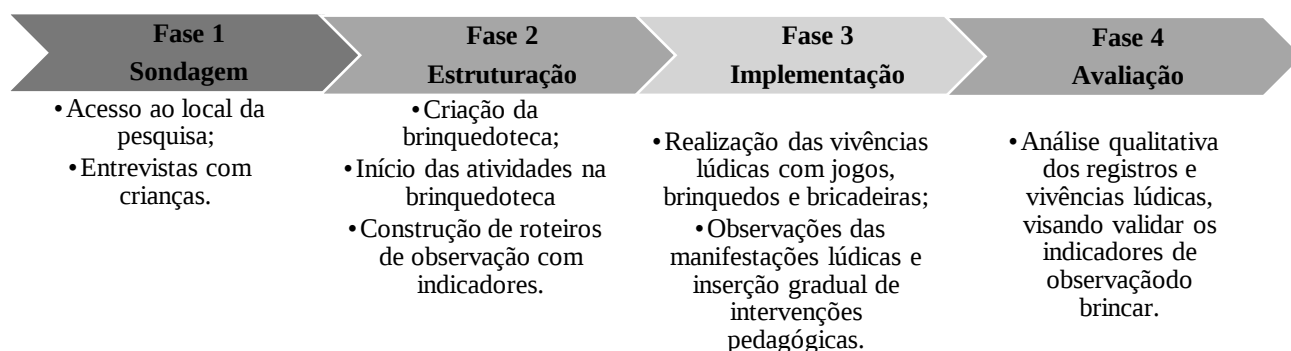
## 5.7 Procedimentos de Coleta de dados

No contexto deste estudo de caso, o método clínico piagetiano será fundamental para a coleta de dados. Desenvolvido por Piaget (1926), esse método, também chamado de método exploratório crítico, trata-se de uma técnica específica para investigar o pensamento infantil.

Ele envolve a criação de situações-problema em que o pesquisador interage diretamente com a criança, incentivando-a a refletir e a agir sobre objetos ou situações. A partir de perguntas abertas e flexíveis, o pesquisador busca não apenas as respostas, mas o raciocínio subjacente, revelando as estruturas cognitivas em desenvolvimento. (Piaget, 1926 [2015]; Delval, 2002)

Partindo desse pressuposto, o método clínico será valioso em diferentes etapas da coleta de dados deste estudo. Nas entrevistas com as crianças, ele permitirá um diálogo aberto e flexível, não apenas para obter respostas diretas, mas também para identificar percepções e representações sobre o tema em questão. Além disso, será igualmente útil nas observações e intervenções durante as vivências lúdicas, permitindo compreender melhor como elas pensam, percebem, agem e sentem. O procedimento de coleta de dados foi estruturado em quatro fases principais, sintetizadas no infográfico I:

**Infográfico 1-** Fases principais da pesquisa



### **Fase 1 - Sondagem**

A sondagem inicial do estudo é uma fase essencial onde o pesquisador faz sua entrada em campo, para exploração do contexto em que a pesquisa será desenvolvida. Desse modo, esta fase consistiu em uma observação de diversos aspectos, como os ambientes, infraestrutura, as relações humanas, os tipos de atividades oferecidas, entre outros. O objetivo foi avaliar a adequação do local para a pesquisa, a viabilidade de criação da brinquedoteca no espaço, o tempo necessário para implementar as atividades, os horários disponíveis, e a conveniência para compor a amostra e realizar a coleta de dados. Para auxiliar esse processo, foi elaborado um check-list baseado nas proposições de Sampieri, Collado e Lucio (2013), para orientar a pesquisadora durante a observação (Apêndice I)

As informações coletadas a partir do check-list foram registradas pela pesquisadora para caracterização do ambiente onde a brinquedoteca seria implementada. Esse registro incluiu observações, reflexões e anotações feitas ao longo dessa etapa.

Posterior a isso, foram conduzidas entrevistas com as crianças a fim de identificar os interesses, hábitos e percepções delas sobre o brincar e a brinquedoteca, bem como nortear a criação desse espaço e as intervenções pedagógicas a serem implementadas. As perguntas envolveram questões como: *“O que você pensa que é uma brinquedoteca?”*, *“Quais jogos ou brinquedos você gostaria de ter nesse espaço?”* e *“Como você acha que esse espaço deve ser organizado?”*. O roteiro de entrevista encontra-se em Apêndice II.

### **Fase 2: Estruturação:**

Após a sondagem, a estrutura física e organizacional da brinquedoteca foi planejada, definindo os espaços, materiais e atividades a serem oferecidos. Este planejamento baseou-se nas informações coletadas na fase anterior e incluiu a construção dos primeiros roteiros de observação específicos, orientados por princípios construtivistas, buscando assegurar um ambiente que favorecesse a autonomia, a interação, a exploração ativa, a construção de conhecimentos e o desenvolvimento das múltiplas dimensões da criança (cognitiva, afetiva, motora e social), conforme os fundamentos teóricos da pesquisa.

### **Fase 3: Implementação:**

Durante a fase de implementação da brinquedoteca, vivências lúdicas foram planejadas a partir das observações sobre os interesses das crianças e necessidades identificadas pela pesquisadora, considerando possíveis lacunas nas diferentes dimensões dos aspectos do desenvolvimento infantil. Tais vivências foram realizadas em pequenos grupos heterogêneos de até 10 crianças, organizadas conforme a disponibilidade de horário, duas vezes por semana, com duração de 1h30, estendendo-se por um período de seis meses.

Dessa forma, cada criança teve a oportunidade de participar de aproximadamente 35 vivências, totalizando cerca de 60 horas de atividades na brinquedoteca. A dedicação da pesquisadora, entretanto, se estendeu além das horas diretamente envolvidas nas vivências, devido à necessidade de coordenar múltiplas turmas em diferentes horários, ampliando o tempo de envolvimento com a preparação e o acompanhamento das atividades.

A observação concentrou-se nas interações das crianças em atividades espontâneas, escolha livre de brinquedos e jogos e o estabelecimento de vínculos com a pesquisadora.

Gradualmente, foram introduzidas intervenções pedagógicas respeitando os princípios construtivistas, permitindo à pesquisadora compreender os processos cognitivos, afetivos e sociais emergentes durante as vivências lúdicas. A partir de tais observações, foi se construindo, progressivamente, os indicadores de observação do brincar em uma perspectiva construtivista.

#### **Fase 4: Avaliação**

A avaliação foi realizada de forma contínua, a partir das observações feitas durante as vivências na brinquedoteca. Mais do que medir resultados, buscou-se compreender como as crianças interagem, brincavam e se desenvolviam nesse espaço.

As anotações e reflexões feitas ao longo do processo possibilitaram consolidar os indicadores de observação do brincar, construídos progressivamente a partir das manifestações lúdicas das crianças.

### **5.8 Análise de Dados**

A análise dos dados foi elaborada e interpretada essencialmente com base em aspectos qualitativos, fundamentando-se nas proposições teóricas que orientam a pesquisa e destacando informações relevantes para responder às questões investigativas. Para isso, dados provenientes de transcrições de entrevistas com crianças, roteiros de observações, vídeos, fotos e anotações feitas pela pesquisadora durante as vivências lúdicas foram analisadas e comparadas, estabelecendo relações entre eles.

### **5.9 Aspectos Éticos**

Para garantir a conformidade com as diretrizes éticas nacionais, o projeto de pesquisa foi submetido à avaliação do Conselho Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP) e aprovado em 03/03/2023. O estudo pode ser consultado na Plataforma Brasil sob o CAEE: 66399622.7.0000.5406, disponível no endereço: <https://plataformabrasil.saude.gov.br/visao/publico/indexPublico.jsf>

O termo de consentimento livre e esclarecido foi obtido dos pais e responsáveis pelas crianças participantes, garantindo que todas as famílias compreendessem claramente os objetivos da pesquisa, os procedimentos envolvidos e os direitos dos participantes, incluindo o

direito de se retirar do estudo a qualquer momento, sem qualquer prejuízo. Além disso, foi utilizado o termo de assentimento para as crianças, que foram informadas com uma linguagem acessível sobre a pesquisa e puderam expressar sua concordância em participar, respeitando sua autonomia e compreensão.

As informações pessoais dos participantes foram tratadas de forma confidencial, com os dados apresentados sem identificação individual, como também incluiu a participação voluntária, respeitando o bem-estar, autonomia e limites dos participantes durante todas as fases do estudo.

---

# CAPÍTULO VI



## **6. RESULTADOS: A BRINQUEDOTECA EM CONSTRUÇÃO E MOVIMENTO – VIVÊNCIAS, INTERVENÇÕES E OBSERVAÇÕES DO BRINCAR**

Este capítulo apresenta os principais resultados da pesquisa, construídos a partir das vivências lúdicas realizadas com as crianças na brinquedoteca, em um processo que envolveu observação, escuta e intervenção pedagógica pautada na perspectiva construtivista, com foco na análise dos processos de desenvolvimento que se manifestaram nesse contexto.

A exposição dos resultados está organizada em três momentos: (1) o processo de criação e estruturação da brinquedoteca, incluindo a mobilização da comunidade, a organização do espaço e as primeiras observações do brincar livre; (2) a análise de 21 casos selecionados ao longo dos encontros, sistematizados por eixos temáticos; e (3) a construção dos indicadores de observação do brincar, elaborados a partir das vivências com os grupos participantes.

### **6.1 Criação e estruturação da brinquedoteca**

Esta etapa inicial teve como foco a análise do contexto e a viabilidade de implementação da brinquedoteca, envolvendo desde a mobilização da comunidade até a escuta das crianças sobre suas experiências e expectativas em relação ao brincar. O processo, desenvolvido ao longo de aproximadamente três meses, incluiu reparos no espaço físico, planejamento do ambiente, aquisição de materiais, incorporando sugestões das próprias crianças. Serão apresentados, neste subitem, os principais resultados desse percurso.

#### **6.1.1 Caracterização do espaço destinado a brinquedoteca**

As informações coletadas do checklist foram registradas pela pesquisadora com o objetivo de caracterizar o ambiente para a implementação da brinquedoteca. Esse processo envolveu observações, reflexões e visitas em momentos diferentes entre os meses de fevereiro e março de 2024, contribuindo para, junto ao responsável pela Associação, identificar o espaço mais adequado.

Os dados obtidos permitiram identificar tanto as potencialidades quanto as fragilidades do ambiente, possibilitando um diagnóstico que orientou as decisões relacionadas à organização, estruturação e implementação da brinquedoteca. A seguir, a foto 3 ilustra as condições iniciais do espaço, destacando elementos relevantes que influenciaram a análise:

**Foto 3-** Condições iniciais do espaço destinado à implementação da brinquedoteca (Março/2024)



**Fonte:** Arquivo pessoal da pesquisadora

Com base nos registros e reflexões, os resultados observados foram sistematizados no quadro 11, detalhando as potencialidades e fragilidades identificadas conforme as dimensões detalhadas.

**Quadro 11-** Potencialidades e fragilidades do espaço destinado à estruturação e implementação da brinquedoteca

| AMBIENTE FÍSICO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Potencialidades                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Fragilidades                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ O espaço destinado à brinquedoteca apresenta dimensões que possibilitam realizar as atividades previstas, comportando aproximadamente 12 crianças por horário;</li> <li>✓ A iluminação do local tanto natural quanto artificial é satisfatória;</li> <li>✓ O local possui áreas suficientes para guardar materiais e brinquedos, dispondo de uma prateleira e um armário para esse fim;</li> <li>✓ As áreas externas, como quadra de areia, parque com balanços, gangorras e gira-gira, quadra de futsal, campo de futebol, podem ser integradas às atividades da brinquedoteca.</li> <li>✓ Há banheiros e bebedouros de água próximo ao local;</li> <li>✓ O espaço permite ampliação e adaptação de acordo com necessidades futuras.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ A organização atual do espaço ainda pode ser otimizada para permitir melhor armazenamento dos materiais;</li> <li>✓ Algumas áreas externas possuem iluminação insuficiente para atividades realizadas no final da tarde;</li> <li>✓ Necessidade de armários adicionais para atender ao crescimento do acervo de brinquedos e materiais;</li> <li>✓ Recursos limitados, especialmente em termos de mobiliários como mesas, cadeiras;</li> <li>✓ Paredes e pisos apresentam desgastes, com sinais de sujeira, necessitando de reparos para proporcionar um ambiente mais agradável e seguro.</li> </ul> |
| AMBIENTE SOCIAL E HUMANO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Potencialidades                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Fragilidades                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Diversidade do público que frequenta o espaço, em termos de idade, gênero e contextos sociais;</li> <li>✓ Existência de grupos específicos organizados conforme as atividades que frequentam;</li> <li>✓ Atuação de profissionais para direcionar e apoiar as atividades realizadas no espaço;</li> <li>✓ O ambiente é acolhedor e aberto à comunidade.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ A comunicação entre os profissionais ainda pode ser aprimorada para maior alinhamento das ações.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| ATIVIDADES (AÇÕES) INDIVIDUAIS E COLETIVAS                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Potencialidades                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Fragilidades                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Diversidade de atividades oferecidas para as diferentes faixas etárias;</li> <li>✓ Oportunidade para incorporar mais ações educativas e lúdicas no ambiente.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Oferta limitada de atividades que atendem aos interesses diversificados de crianças de 5 a 12 anos, com predomínio de propostas focadas em esportes, em detrimento de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas mais amplas.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

**Fonte:** Dados da pesquisa.

Verificou-se que as maiores fragilidades se concentraram na dimensão do ambiente físico, incluindo a necessidade de reparos em paredes e pisos, a carência de mobiliário adequado para o armazenamento do acervo de jogos, brinquedos e materiais diversos, além das limitações de recursos para o desenvolvimento das atividades. Esses fatores representaram desafios iniciais para viabilizar a implementação da brinquedoteca.

No entanto, as potencialidades sobressaíram às fragilidades, evidenciando que o local escolhido foi considerado propício para potencializar o brincar. O espaço apresentou características fundamentais para a implementação da brinquedoteca, como dimensões

adequadas, áreas externas amplas, além de um público receptivo e disposto a participar das atividades, incluindo a gestão da Associação. Estas condições reafirmaram a adequação do local para o desenvolvimento do estudo e para a valorização de um ambiente lúdico em espaços de educação não-formal.

### **6.1.2 Entrevistas com as crianças**

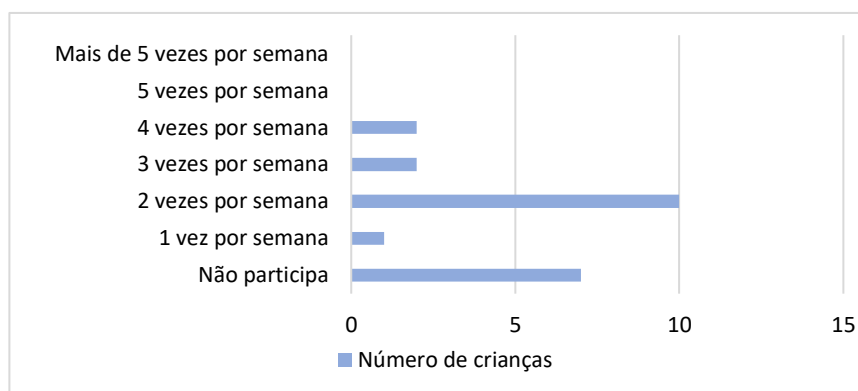
Após a caracterização das condições iniciais do espaço destinado para implementar a brinquedoteca, antes de qualquer transformação do local, o segundo passo consistiu em ouvir as crianças para compreender suas ideias e preferências sobre o brincar e a brinquedoteca. Essa etapa teve como objetivo identificar os interesses, hábitos e ideias das crianças participantes sobre o brincar, respondendo a uma das questões principais deste estudo. Como ressaltam Magalhães e Pontes (2002):

Aconselha-se observar as crianças e ouvir suas opiniões sobre o espaço, de modo a saber: o que pode ser acrescentado de brinquedos, que espaços livres, o que mais gostam de fazer. A consideração desses aspectos e o olhar atento dos membros da equipe ajudam em possíveis redimensionamentos na organização do espaço. (MAGALHÃES; PONTES, 2002, p. 240)

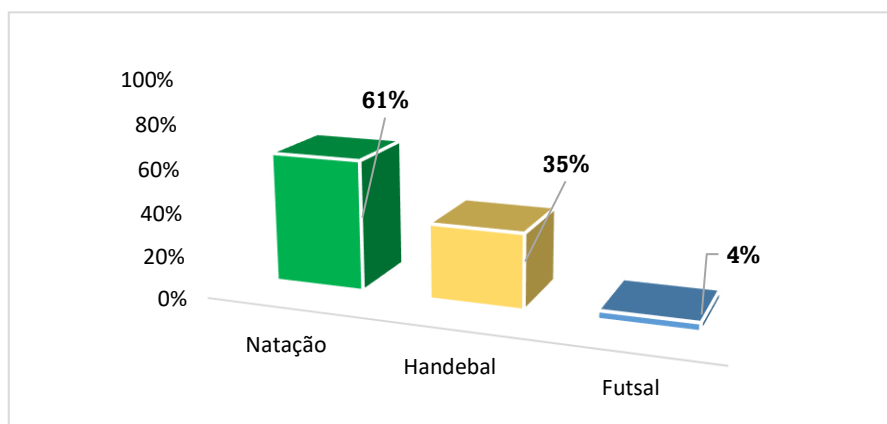
Com base nisso, as entrevistas tiveram como objetivo identificar o que as crianças imaginavam ser uma brinquedoteca, os elementos que consideravam indispensáveis nesse espaço, suas brincadeiras favoritas, rotina diária dos participantes, entre outras. Os resultados dessa etapa serão apresentados a seguir, destacando as contribuições das crianças para a construção do espaço e as decisões tomadas com base nas informações coletadas.

#### **6.1.2.1 Participação na Associação**

A maioria das crianças participantes deste estudo, relatou que já frequentavam ao menos uma vez por semana alguma das atividades oferecidas pela Associação, destacando modalidades esportivas como natação e handebol, conforme ilustram os gráficos 7 e 8, a seguir:

**Gráfico 7-** Frequência de Participação nas Atividades da Associação

**Fonte:** Dados da pesquisa.

**Gráfico 8-** Atividades que as crianças participam na Associação

**Fonte:** Dados da pesquisa.

Os dados apresentados no gráfico 7 refletem o total de participações nas atividades da Associação. Como algumas crianças participam de mais de uma modalidade ofertada, o número total de participações é superior ao número de crianças entrevistadas.

Como mencionado anteriormente, a análise dos dados evidenciou, mais uma vez, a influência significativa nas escolhas pelas modalidades esportivas oferecidas na Associação, de modo que as atividades de natação e handebol foram as mais citadas pelas meninas. A natação, em particular, destacou-se como a modalidade mais escolhida, seguida do handebol. Por outro lado, o futsal foi o menos citado entre os participantes do estudo, com participação exclusiva de meninos.

### 6.1.2.2 Além da Associação: atividades e rotinas das crianças

As respostas obtidas pelas crianças referentes aos tipos de atividades e rotina diária realizadas fora do espaço da Associação, indicaram uma diversidade de práticas, as quais foram agrupadas de acordo com suas semelhanças e sistematizadas com base na frequência em que foram mencionadas durante as entrevistas, conforme apresentada na tabela 3, a seguir:

**Tabela 3-** Tipos de atividades vivenciadas pelas crianças na rotina fora do contexto da Associação

| <b>TIPO DE ATIVIDADE</b>                 | <b>FREQUÊNCIA<br/>(Nº DE<br/>VEZES)</b> | <b>EXEMPLOS DE ATIVIDADES CITADAS</b>                                                                                                                      |
|------------------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ATIVIDADES ESCOLARES E EXTRAS</b>     | 23                                      | Ir para a escola, fazer dever de casa, estudar, aula de inglês, computação                                                                                 |
| <b>USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS</b>       | 19                                      | Assistir TV, mexer no celular, assistir desenhos, jogar no tablet e celular, assistir vídeos no Youtube e filmes na Netflix                                |
| <b>BRINCAR</b>                           | 18                                      | Brincar de esconderijo, pega-pega, queimada, vôlei, casinha, mamãe e filhinha, boneca, bater cartinhas, peteca, lego, areia                                |
| <b>INTERAÇÃO SOCIAL E FAMILIAR</b>       | 14                                      | Brincar com irmãos, primos ou amigos, visitar a casa de avós.                                                                                              |
| <b>ATIVIDADES ARTÍSTICAS E CULTURAIS</b> | 10                                      | Balé, jazz, violão, desenho, aula de música (teclado, bateria), crochê, desenhar                                                                           |
| <b>ATIVIDADES ESPORTIVAS</b>             | 10                                      | Futsal, futebol de campo, natação particular, andar de bicicleta, participar de campeonatos                                                                |
| <b>ATIVIDADES RELIGIOSAS</b>             | 6                                       | Catequese, participar de eventos religiosos como culto ou missa                                                                                            |
| <b>TAREFAS DOMÉSTICAS</b>                | 6                                       | Ajudar nas tarefas de casa (Ex: cuidar dos animais de estimação, lavar louças, arrumar o quarto, cuidar dos irmãos mais novos), preparar refeições simples |

**Fonte:** Dados da pesquisa.

De acordo com exemplos mencionados pelas crianças durante a entrevista, observou-se uma predominância de atividades escolares e extras, evidenciando a centralidade da escola como uma das prioridades na organização do tempo infantil. Além disso, revela o esforço das famílias para ampliar as oportunidades de aprendizagem das crianças por meio de investimentos em atividades complementares, como aulas de inglês, computação e acompanhamento

psicológico. Destaca-se também a valorização de práticas voltadas para expressão artística, como dança, música e artesanato.

Outro ponto a ser considerado, é o uso de tecnologias digitais, que apareceu como a segunda prática mais citadas pelas crianças. Durante as entrevistas, aproximadamente 60% das crianças relataram que “mexer no celular” e “assistir desenho ou Tv” fazem parte da sua rotina diária, especialmente ao acordar, depois de voltar da escola e antes de dormir. Esse dado ressalta a presença crescente da tecnologia no cotidiano infantil, alinhando-se ao que diversos estudos apontam: a influência significativa dos dispositivos digitais como recreação e passatempo das crianças.

Tais práticas revelam hábitos que, frequentemente, contradizem as recomendações da Sociedade Brasileira de Pediatria quanto ao seu uso adequado no período da infância. Por exemplo, em um trecho da transcrição de FIF (10 anos), observa-se um padrão de uso intensivo de dispositivos digitais, com grande parte do tempo destinado para assistir filmes e séries, contrastando com outras atividades menos ocasionais, como natação ou catequese.

**FIF (10 anos):** Eu gosto de assistir TV o dia inteiro.

**Pesquisadora:** Você gosta de assistir TV o dia inteiro?

**FIF (10 anos):** Sim, o dia inteiro. Eu assisto 24 horas por dia.

**Pesquisadora:** Como você sabe que assiste 24 horas por dia?

**FIF (10 anos):** Eu assisto o dia inteiro. Eu posso assistir da madrugada até o amanhecer na Netflix. E eu não saio do sofá. Só vou ao banheiro e é isso.

**Pesquisadora:** E o que você gosta de ver na Netflix?

**FIF (10 anos):** Ah, eu assisto milhares de filmes por dia. Vários filmes. Deixa eu ver... Eu já vi todas as séries da Paramount. Todos os da Fox Company. Todos da Disney.

**Pesquisadora:** Entendi...Então, me conte um pouco sobre o que você faz todo dia. Que horas você acorda? O que faz depois?

**FIF (10 anos):** Eu acordo de manhã. Vou ao banheiro. Saio e vou para a escola. Volto da escola às 11h15. Entro em casa, encontro minha mãe, guardo minhas coisas, troco de roupa e vou para o sofá. Assisto a uns 30 filmes por dia.

**Pesquisadora:** Você assiste uns 30 filmes por dia?

**FIF (10 anos):** Sim, é minha rotina. Só quando eu tenho aula de natação, catequese ou psicóloga que não.

**Pesquisadora:** Entendi.

Em contrapartida, no relato de SUN (9 anos), percebe-se uma rotina mais diversificada, que inclui tarefas escolares, momentos de ajuda nas tarefas domésticas, e um maior equilíbrio entre o uso do celular e outras atividades, como interações familiares e leitura. A seguir, um excerto dessa entrevista:

**SUN (9 anos):** Ontem eu acordei, comi pão com leite, aí depois eu fui pra escola. Eu tive que preencher a ficha literária. Aí a hora que eu cheguei da escola eu fui comer. Depois eu fui mexer um pouquinho no celular. Aí, eu fui ajudar minha mãe, né?

Porque tive que passar o aspirador na casa e tirar o pó. Daí depois que eu fiz isso, eu mexi no celular e fiquei no computador, eu acho. Depois disso, eu e minha mãe saímos para casa da minha irmã e depois que chegamos, eu fui dormir.

Apesar da influência tecnológica superar em menções o brincar, este ainda apresentou alta relevância nas respostas das crianças. Muitas citaram brincadeiras consideradas tradicionais, como esconderijo, pega-pega e queimada, além de jogos de faz de conta, como casinha e mamãe e filhinha. Essas práticas demonstram a persistência do brincar espontâneo no cotidiano, mesmo em um contexto em que as atividades tecnológicas ocupam um papel predominante. Relatos como o de MAL (9 anos), MAN (6 anos) e KAR (7 anos) ilustram o valor dessas práticas na interação social e no lazer das crianças:

**MAL (9 anos):** Gosto de brincar na rua com meus amigos e primos, na maioria das vezes a gente brinca mesmo é de casinha, mamãe e filhinha ou esconde-esconde, queimada e vôlei.

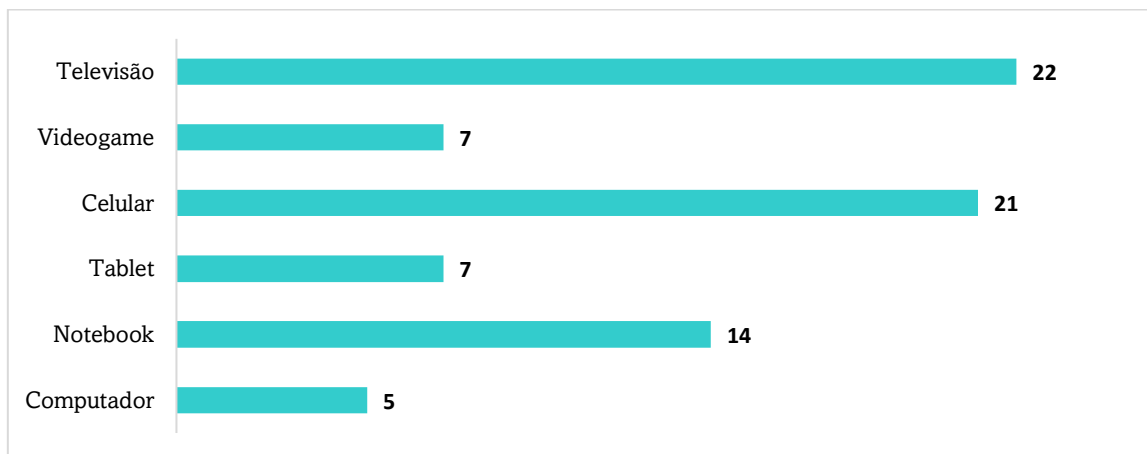
**MAN (6 anos)** Depois da escola, eu brinco com minha irmã, meu irmão, minha prima e amigas da escola de vôlei e pega-pega no alto.

**KAR (7 anos)** Eu acordo, brinco com minha irmã de 5 anos, tomo banho, vou para a escola, volto para casa, tomo café, brinco mais um pouco. Às vezes a gente brinca de peteca, esconde-esconde, bola, mágica, ludus, bicicleta..., tomo banho novamente, janto, mexo no celular e vou dormir.

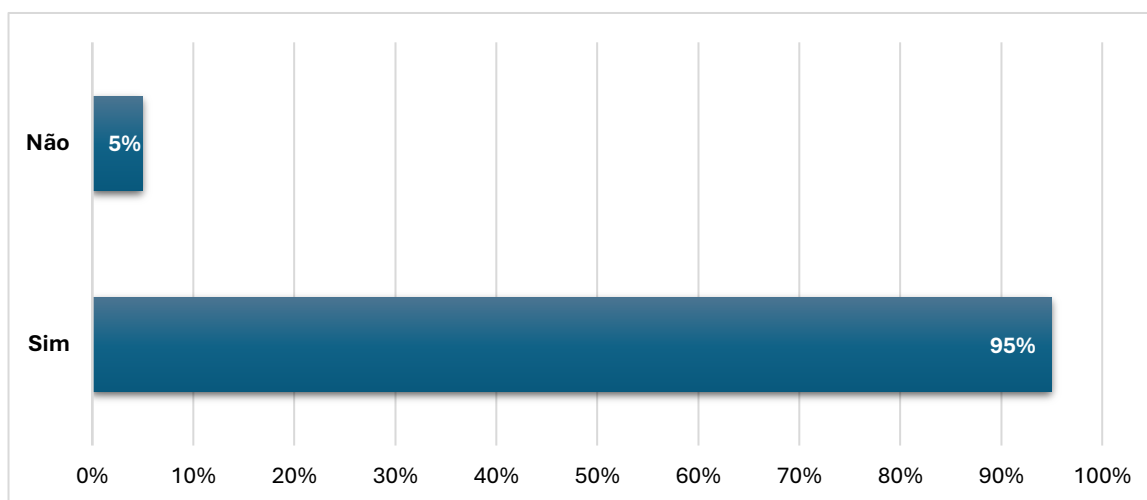
Por fim, os dados referentes à rotina das crianças evidenciaram elementos comuns, como acordar, realizar atividades básicas de higiene e comer antes de ir à escola. Os momentos de lazer das crianças foram descritos principalmente como dedicados ao uso de telas e ao brincar. Os dados sugerem que, embora o uso de dispositivos esteja presente no dia a dia das crianças, o brincar ainda se mantém como uma prática significativa no cotidiano infantil.

### 6.1.3 Uso de telas e Internet

Os dados referentes ao uso de telas e internet pelas crianças foram organizados, destacando-se os pontos principais apresentados nos gráficos 9, 10 e 11:

**Gráfico 9 - Dispositivos Tecnológicos que as crianças possuem**

**Fonte:** Dados da pesquisa

**Gráfico 10- Acesso à Internet**

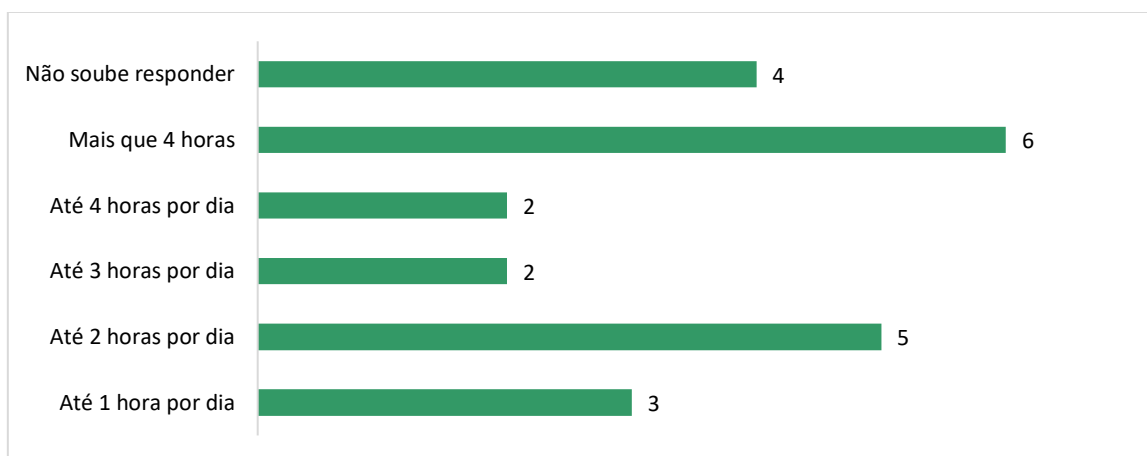
**Fonte:** Dados da pesquisa

Como pode ser observado nos gráficos 9 e 10, a maioria das crianças indicou possuir dispositivos como celular, televisão e notebook com internet, confirmando a ampla acessibilidade às telas.

Os dados relacionados ao tempo de uso dos dispositivos indicam que uma parcela significativa das crianças deste estudo ultrapassa o limite recomendado pela Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP), que é de até **2 horas diárias** para crianças com idade entre 6 e 10 anos.

- 23% das crianças relataram utilizar aparelhos eletrônicos por até 2 horas ao dia, dentro do limite recomendado.
- No entanto, ao somar as crianças que indicaram tempos iguais ou superiores a 3 horas diárias (18%), junto com as que relataram uso superior a 4 horas diárias (27%), observa-se que quase metade da amostra (45%) excede o tempo recomendado, conforme ilustra o gráfico 11.

**Gráfico 11-** Tempo de uso das telas diariamente dos participantes



**Fonte:** Dados da pesquisa

Embora os números apontem para um uso prolongado das telas, é importante considerar que as respostas podem não refletir com precisão a realidade, visto que algumas crianças, dependendo da faixa etária, podem ainda não ter desenvolvido noções temporais operatórias, as quais permitiriam estimar com mais precisão o tempo dedicado a essas atividades. Sendo assim, é importante levar em conta essa limitação ao interpretar os dados e buscar complementar com relatos dos responsáveis.

No que diz respeito às atividades desenvolvidas nas telas, as respostas dos participantes indicaram que o celular é usado principalmente para jogos, com 20 menções (90%), destacando aplicativos como Roblox, Toca Life, Minecraft, Peppa Pig e Free Fire. Além disso, plataformas como YouTube e Netflix são utilizadas para assistir desenhos, séries e outros conteúdos infantis, refletindo um consumo mais passivo. Redes sociais e mensagens foram mencionadas por 5 crianças (18%), que citaram WhatsApp, Instagram e TikTok, frequentemente supervisionados por responsáveis. Por fim, uma resposta apontou uso específico: aprender inglês no Duolingo.

### 6.1.4 Percepções das crianças sobre brinquedoteca

Ao compartilhar com as crianças que naquele espaço seria construída uma brinquedoteca, as ideias levantadas revelaram a riqueza de suas percepções e a importância de escutá-las e dar-lhes voz. O olhar atento e criativo sobre o que uma brinquedoteca deveria ser, como deveria funcionar e quais itens deveriam compor o espaço, ecoaram nas respostas. Para melhor compreensão, foram organizadas em temas principais.

#### 6.1.4.1 O que é uma brinquedoteca?

Para as crianças, a brinquedoteca é definida como "um lugar para brincar", muitas vezes comparada a uma biblioteca, mas com o diferencial de incluir brinquedos e jogos. Mais do que isso, as crianças destacaram o papel desse ambiente na redução do uso excessivo de telas, enxergando-o como uma oportunidade de equilíbrio entre o digital e o presencial.

Uma das crianças, MAL (9 anos), trouxe uma reflexão clara sobre o impacto do uso excessivo do celular e como a brinquedoteca pode ser uma alternativa saudável: *“Ah, é meio que uma biblioteca junto com brinquedo. É um lugar para incentivar as crianças a sair do celular, porque tem muitas crianças hoje em dia que ficam o dia todo no celular e isso faz mal para a vista, para a mente.”*

De maneira semelhante, MIR (11 anos) associou o espaço ao afastamento das ruas e das telas, mas também reconheceu seu potencial como um ambiente de socialização: *“É um lugar com brinquedos e é bom para tirar as crianças da rua e do celular. Também é um lugar para conhecer pessoas novas. Já vi isso em shopping.”*

SUN (9 anos), ao relembrar sua experiência com uma brinquedoteca em um hospital, destacou os benefícios emocionais e cognitivos desse espaço: *“É um lugar com vários jogos, livros e brincadeiras. Já vi uma quando fiquei internada e tinha uma brinquedoteca no hospital. Foi muito bom porque dá uma acalmada. Também a gente passa menos tempo no celular, né, treinando o cérebro com outra coisa...”*

Esses depoimentos ilustram a percepção das crianças sobre a brinquedoteca como um espaço que não apenas oferece lazer, mas que também favorece aprender, desenvolver o pensamento e estabelecer vínculos afetivos e sociais. A ênfase em "tirar as crianças do celular" parece refletir mais o discurso de adultos que a cercam do que uma preocupação genuína das

próprias crianças, que em geral, ainda não possuem plena consciência dos efeitos do uso prolongado das telas. Portanto, evidencia como o pensamento do adulto pode influenciar as narrativas infantis.

#### 6.1.4.2 O que não pode faltar em uma brinquedoteca?

Ao descrever o que gostariam de encontrar em uma brinquedoteca, as crianças mencionaram uma ampla variedade de ideias que foram agrupadas em categorias para melhor compreensão, conforme apresentado no quadro 12.

**Quadro 12-** O que não pode faltar em uma brinquedoteca na visão das crianças

| <b>Categoria</b>        | <b>Itens mencionados pelas crianças</b>                                                                                                        |
|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Brinquedos</b>       | Bonecas, bolas, bambolês, carrinhos de escavadeira, escorregadores e tanques de areia foram frequentemente citados.                            |
| <b>Jogos</b>            | Jogos de tabuleiro como <i>Banco Imobiliário</i> , <i>Uno</i> , <i>Jenga</i> e <i>Caiu Perdeu</i> , além de jogos educativos e quebra-cabeças. |
| <b>Livros</b>           | Livros de pintar e de leitura foram destacados como itens essenciais.                                                                          |
| <b>Móveis</b>           | Prateleiras, mesas, cadeiras, tatames, armários.                                                                                               |
| <b>Estrutura Física</b> | Paredes coloridas, desenhos nas paredes                                                                                                        |

**Fonte:** Dados da pesquisa

As sugestões das crianças refletiram suas necessidades e interesses variados, muitas vezes relacionados à sua faixa etária e experiências prévias. Por exemplo, crianças mais novas priorizaram brinquedos voltados para o faz de conta, enquanto crianças maiores trouxeram ideias sobre organização do espaço e citaram jogos de regras.

Brinquedos que favorecem o jogo simbólico e o movimento apareceram entre os mais indicados, com destaque para bonecas, bolas e itens de playground. Nos dizeres de MAN (6 anos), “*Tem que ter uma Peppa de brinquedo e escorrega*”, enquanto para LIV (8 anos), “*Acho que tem que ter boneca, balanço, escorregador, cadeirinha, mesinha para brincar de escolinha, parede com vários desenhos de tubarão, bola de futebol, área de vôlei, tanque de areia.*”

Os jogos de regras foram amplamente citados, demonstrando preferência por jogos de tabuleiro, os quais refletem o interesse por desafios mais complexos e brincadeiras em grupo. Alguns exemplos podem ser identificados na fala de MAL (9 anos), “*Pode inventar jogos e ter alguns que eu conheço (jogos de tabuleiro, dominó, xadrez, dama, uno, baralho, quebra-cabeça...*”. Nessa mesma linha, JOV (8 anos) diz que “*Não pode faltar um jogo que chama Pula-Macaco e um tipo Abc dário. Ah...Cara a Cara também é legal!*”

Os livros foram citados como itens essenciais, tanto para leitura quanto para atividades de pintura, evidenciando o interesse das crianças também por esse tipo de atividades, como explica DEI (7 anos): *“Eu gostaria de encontrar também livros, porque eu gosto muito de ler livros”* Outras crianças ainda destacaram a necessidade de materiais para desenhar e pintar.

**BEL (9 anos):** Eu acho que não poderia faltar de jeito nenhum lápis e caneta. Lápis e caneta, teria que ter. E canetinha, né? Por causa que a gente tem que pintar, por exemplo, folha de sulfite, de pintar...Livros de pintar, entende? E também não poderia faltar...Não poderia faltar cadernos. Porque com cadernos a gente pode desenhar um montão de coisas.

Além dos itens específicos, as crianças também deram sugestões sobre a estrutura física e a decoração do espaço. De modo geral, as ideias destacaram a importância de ambientes alegres, acessíveis às crianças e espaços organizados para atender a diferentes idades e interesses. Por exemplo, MIR (11 anos) comparou a brinquedoteca ideal a uma biblioteca de escola particular: *“O espaço precisa ser como se fosse uma biblioteca de escola particular, porque na estadual é sem graça, não tem cor. Precisa ser bem colorida! Ter tatame no chão, cantinho com mesinha, prateleira para colocar ursos, bastante crianças e brinquedos!”*

Por outro lado, SUN (9 anos) enfatizou a necessidade das prateleiras baixas para facilitar o acesso aos brinquedos: *“Teria que ter um tatame, prateleiras, mas não tão altas para as crianças conseguirem pegar os brinquedos.”*

ALU (9 anos) trouxe uma perspectiva interessante ao propor a divisão do espaço por faixas etárias, permitindo que crianças menores e maiores aproveitassem o ambiente de acordo com seus interesses e níveis de desenvolvimento e aprendizagem:

**ALU (9 anos):** Eu colocaria um tapete perto da parede verde para as crianças menores, tipo 5 anos e jogos para crianças de mais 6 anos que já entendeu um pouco mais, separado. Mas assim, qualquer pessoa de qualquer idade pode vir aqui, sabe? Supõe que seja por idade, aí eu separaria assim, colocaria alguma barreira assim...um armário para separar, tipo do outro lado eu colocaria jogos mais difíceis, quebra-cabeça, jogos de cartas, tipo Uno, Jenga, livros grandes. Seria para pessoas de onze ou dez anos, porque ela já tem um pouco mais de experiência.

Já BEL (9 anos) destacou a importância de um espaço dinâmico e alegre, com prateleiras e elementos que incentivam diferentes tipos de atividades:

**BEL (9 anos):** Eu ia tirar tudo, daí eu ia colocar um monte de prateleiras. Eu ia pintar paredes com cores mais vivas. Eu pintaria, por exemplo, amarelo, laranja, rosa. Eu ia colocar uma amarelinha, eu ia colocar brinquedo. Eu ia, por exemplo, aqui ia ser brinquedo, ali ia ser livro. Ali poderia ser uma miniquadra, entendeu? Tipo assim, uma miniquadra pra fazer rodinhas. Eh..., e dois armários pra colocar as pastas que a gente poderia até fazer atividades. E uma mesa bem aqui no centro, bem grande pra caber

muitas crianças. E bem colorida.! Ah, a gente poderia colocar também uma luz colorida...

As sugestões das crianças para a brinquedoteca não necessariamente traduzem uma compreensão estruturada sobre o que compõe esse espaço, mas sim expressam seus desejos, imaginações e afetos, características marcantes da infância. Ao imaginar a brinquedoteca, as crianças trouxeram contribuições que evidenciam a importância de dialogar com seus mundos imaginativos, de dar voz aos seus pensamentos.

### **Processo de Criação da Brinquedoteca**

A criação da brinquedoteca foi um processo que envolveu a mobilização da comunidade, a equipe da Associação, a pesquisadora e as próprias crianças participantes. Inicialmente, como parte do processo de criação da brinquedoteca, foi realizada uma campanha de doação de brinquedos para compor o acervo inicial. A divulgação ocorreu por meio de cartazes em estabelecimentos locais e nas redes sociais.

A comunidade contribuiu com doações que incluíam brinquedos para o faz de conta (como carrinhos, bonecas, máquinas de cozinha e fantasias), livros literários, jogos de tabuleiro e construção, brinquedos tradicionais (como peteca e corda), instrumentos musicais e materiais para expressão artísticas, como tintas, lápis e papéis.

Paralelamente, foram realizados alguns ajustes no ambiente físico, incluindo reparos estruturais e melhorias para adequar o local às necessidades das crianças. A Associação destinou recursos financeiros arrecadados em eventos comunitários, como bingos e rifas, para a aquisição de tatames e pintura do espaço. Durante esse processo, as sugestões das crianças sobre como imaginavam a brinquedoteca foram compartilhadas em diálogo com o coordenador do projeto, e parte delas foi incorporada, como a escolha das cores, mobiliários, jogos, brinquedos, e materiais, valorizando suas ideias e oportunizando um senso de pertencimento ao espaço.

É importante destacar que, devido às limitações de recursos financeiros, parte dos mobiliários nem sempre atendeu plenamente às questões de estética e funcionalidade, sendo muitas vezes composta por doações ou alternativas viáveis dentro das condições disponíveis. Desde o início da implementação da brinquedoteca, a equipe da Associação se esforçou continuamente para captar recursos que possibilitassem melhorias no espaço, demonstrando

acreditar na importância desse espaço para o bem-estar das crianças que ali frequentam. A foto 4 ilustra como o espaço foi estruturado para receber as crianças no início das atividades.

**Foto 4-** Primeira organização da brinquedoteca no final de maio de 2024



**Fonte:** Arquivo pessoal da pesquisadora.

Ao longo do período de funcionamento, outras modificações foram realizadas, conforme novas necessidades observadas durante as atividades desenvolvidas na brinquedoteca. Essas mudanças se referiram tanto às demandas relacionadas à reorganização do mobiliário, quanto à ampliação gradativa do acervo de jogos, brinquedos e outros materiais.

## **6.2 Vivências lúdicas, observações e possibilidades de intervenções pedagógicas na perspectiva construtivista**

Com o espaço organizado e equipado, a brinquedoteca foi considerada pronta para frequência das crianças no final de maio de dois mil e vinte e quatro. Os primeiros encontros foram dedicados ao brincar livre, sem direcionamentos ou propostas previamente definidas. O objetivo foi observar o uso espontâneo do ambiente, compreender como as crianças se apropriavam do espaço e dos materiais disponíveis, e captar elementos que pudessem orientar intervenções futuras. Essa etapa possibilitou identificar: *a) interesses das crianças* (preferências por jogos, brincadeiras e materiais); *b) relações interpessoais* (interações entre pares, vínculos estabelecidos com a pesquisadora); *c) organização do espaço* (avaliação da funcionalidade do ambiente, levantando possíveis ajustes na disposição de materiais e necessidades não previstas

inicialmente); *d) participação e adesão* (frequência das crianças, horários de funcionamento e engajamento nas atividades propostas).

Foram realizadas diversas vivências lúdicas com os grupos de crianças participantes ao longo dos 35 encontros, com cada turma na brinquedoteca. Muitas delas surgiram a partir das observações realizadas, escuta ativa e ações das próprias crianças, como por exemplo, dúvidas/crenças espontâneas, brincadeiras recorrentes, situações que eram propícias para desencadear possíveis intervenções, entre outras.

Algumas propostas foram pensadas com intencionalidade, outras emergiam no momento, sem um planejamento prévio. No entanto, a experiência da pesquisadora com situações análogas permitiu que, mesmo nessas ocasiões, fossem feitas intervenções significativas e coerentes com o contexto.

Nesta parte do trabalho, optou-se por descrever algumas dessas vivências que se destacaram pelo envolvimento das crianças e pelo potencial de análise que ofereceram. Inicialmente, as situações foram sistematizadas em um quadro geral (*quadro 13, a seguir*), que apresenta de forma sintética o contexto das observações, os princípios metodológicos evidenciados e os aspectos do desenvolvimento infantil mobilizados.

Para fins de organização e análise, os casos selecionados foram posteriormente agrupados em seis eixos temáticos, os quais expressaram diferentes perspectivas do brincar e permitiram evidenciar a multiplicidade de aprendizagens e experiências que manifestaram no cotidiano da brinquedoteca. Essa escolha teve como objetivo ampliar a compreensão do brincar na perspectiva da epistemologia genética, valorizando os aspectos cognitivos, afetivos, sociais e motores que se manifestaram nas vivências infantis. Os casos foram retomados individualmente, com diferentes níveis de descrição e análise, conforme sua complexidade e potencial interpretativo.

**Quadro 13-** Síntese Geral dos Casos Selecionados para análise das Vivências na Brinquedoteca

| <i>Eixo Temático</i>                                                             | <i>Caso</i>                                                                                         | <i>Contexto</i>                                                                                                                               | <i>Princípios</i>                        | <i>Aspectos/Tipos De Conhecimentos Evidenciados</i>                                                                            |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>I. Primeiras vivências: vínculo, pertencimento e cuidado no espaço lúdico</b> | <b>1. Primeiras impressões: encantamento, descoberta e pertencimento no espaço da brinquedoteca</b> | Primeiro contato das crianças com o novo espaço da brinquedoteca, marcado por exploração intensa e livre, com destaque para a área de desenho | Exploração ativa                         | - Afetivo (Curiosidade);<br>- Cognitivo (Função simbólica: desenho).                                                           |
|                                                                                  | <b>2. A necessidade de combinados: uma experiência sobre cuidado e autonomia</b>                    | Situação em que a criança, imersa na brincadeira com massinha, não percebe a urgência fisiológica e não consegue chegar ao banheiro a tempo   | Autonomia                                | - Motor (Necessidades fisiológicas, consciência corporal);<br>- Social (Autonomia).                                            |
|                                                                                  | <b>3. “Cadê a peça do meu jogo?”: corresponsabilidade e cuidado com o espaço coletivo</b>           | Dificuldade de uso dos brinquedos por desorganização do espaço, levando à percepção da importância da responsabilidade coletiva               | Autonomia                                | -Social (Cooperação)                                                                                                           |
|                                                                                  | <b>4. “Alcança?”: quando o espaço limita a autonomia do brincar</b>                                 | Organização inadequada do espaço físico (mesas altas, prateleiras inacessíveis) dificultando a autonomia das crianças menores                 | Autonomia                                | -Social (Autonomia);<br>-Motor (Pequenos e grandes músculos)                                                                   |
| <b>II. Representar, imaginar, simbolizar: o jogo simbólico em ação</b>           | <b>5. “Pode ou não brincar de arminha?”: dúvidas no jogo simbólico</b>                              | Crianças usam uma guitarra como arma improvisada em uma brincadeira de perseguição, levantando questões sobre o simbólico e o imaginário      | Afetividade                              | -Cognitivo (Função simbólica – jogo simbólico);<br>-Afetivo (Criatividade),                                                    |
|                                                                                  | <b>6. Velório do avião: entre a fantasia e a realidade</b>                                          | Brincadeira simbólica em que crianças dramatizam um "velório" de um avião de papel                                                            | Desenvolvimento de estruturas cognitivas | -Cognitivo (Função simbólica – jogo simbólico);<br>-Afetivo (Criatividade);<br>-Social (Interação).                            |
|                                                                                  | <b>7. “Crédito ou débito?”: brincar de comprar para entender o mundo</b>                            | Brincadeira de faz de conta com cartões e compras, representando práticas sociais do cotidiano                                                | Integração dos tipos de conhecimento     | -Cognitivo (Função simbólica – imitação, jogo simbólico; Lógico-matemático – conservação, classificação e Conhecimento Social) |

|                                                                                |                                                                                            |                                                                                                                                                                       |                                          |                                                                                                                                             |
|--------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>III. Jogos de regras, pensamento lógico e possibilidades de intervenção</b> | <b>8. O desafio de aprender um novo jogo: o caso do “Rumikkub”</b>                         | Crianças demonstram curiosidade ao explorar o jogo Rummikub, mas desistem por dificuldade de compreensão das regras                                                   | Exploração ativa                         | -Cognitivo (Lógico-matemático – conservação, classificação, seriação; Conhecimento social);<br>-Afetivo (Curiosidade).                      |
|                                                                                | <b>9. “Feche a Caixa”: quando a ideia de número se constrói de jeitos diferentes</b>       | Vivência com o jogo 'Feche a Caixa', envolvendo cálculo e estratégias de combinação numérica                                                                          | Desenvolvimento de estruturas cognitivas | -Cognitivo (Lógico-matemático: conservação);<br>-Afetivo (Motivação);                                                                       |
|                                                                                | <b>10. “Aventura na Amazônia”: entre a floresta e o mar, o espaço certo de cada um</b>     | Jogo em que as crianças precisam dispor animais em seus habitats corretos, usando critérios de classificação e relações espaciais                                     | Integração dos tipos de conhecimento     | -Cognitivo (Conhecimento físico e lógico-matemático: classificação e espaço),<br>-Afetivo (Curiosidade),<br>-Social (Interação, Cooperação) |
|                                                                                | <b>11. “Combinações Cerebrais”: quando perceber o espaço não basta para representá-lo!</b> | Atividade com cartas-desafio em que crianças precisam posicionar bolinhas coloridas em um tabuleiro com orifícios, considerando relações espaciais entre os elementos | Desenvolvimento de estruturas cognitivas | -Cognitivo (Lógico-matemático – relações espaciais e conservação),<br>-Motor (Pequenos músculos);<br>-Afetivo (Motivação)                   |
| <b>IV. Conflitos, decisões e regras no brincar compartilhado</b>               | <b>12. Quando o desejo do outro vira meu: conflitos e egocentrismo no brincar</b>          | Conflito recorrente por brinquedos e dificuldade de coordenar desejos                                                                                                 | Interação                                | -Social (Cooperação)                                                                                                                        |
|                                                                                | <b>13. “Assim não vale!”: regras, negociação e o jogo como campo de disputa</b>            | Conflito entre duas crianças sobre as regras do jogo UNO, cada uma baseando-se em diferentes referências familiares                                                   | Interação                                | -Cognitivo (Conhecimento social);<br>-Social (Interação).                                                                                   |
|                                                                                | <b>14. “Jogo ou amizade?”: quando ganhar não é o mais importante</b>                       | Criança decide perder propositalmente em jogo de UNO para não frustrar uma amiga, revelando conflito entre vínculo afetivo e regra                                    | Interação                                | -Social (Interação);<br>-Afetivo (motivação)                                                                                                |
|                                                                                | <b>15. “Elas não querem mais treinar...”: o que as escolhas infantis revelam?</b>          | Crianças expressam preferência pela brinquedoteca em vez das atividades esportivas formais oferecidas no projeto, justificando maior prazer e liberdade ao brincar    | Afetividade                              | -Afetivo (Motivação)<br>-Cognitivo (nível de desenvolvimento)<br>-Motor: pequenos e grandes músculos                                        |

|                                                                             |                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                    |                                          |                                                                                                                                                                                                |
|-----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>V. Brincar, explorar e experimentar: experiências lúdicas sensoriais</b> | <b>16. “Será que dá pra fazer bolha quadrada?”: quando a brincadeira vira investigação</b>               | Crianças levantam hipóteses sobre a possibilidade de criar bolhas com formas diferentes, iniciando uma investigação lúdica                                                                                         | Desenvolvimento de estruturas cognitivas | -Cognitivo (Conhecimento físico, Lógico-matemático –causalidade, espaço, conservação); ---Afetivo (Curiosidade), -Motor (Pequenos músculos)                                                    |
|                                                                             | <b>17. “Deu liga!”: slime para brincar, testar e transformar</b>                                         | Oficina de confecção de slime a partir do interesse das crianças; envolvimento ativo no preparo, comparação de texturas e testes com diferentes receitas.                                                          | Exploração Ativa                         | - Cognitivo (exploração de propriedades físicas);<br>- Afetivo (curiosidade, motivação);<br>- Motor (coordenação fina, manipulação);<br>-Social (cooperação, compartilhamento de descobertas). |
| <b>VI. Pensar o mundo: escuta, curiosidade e conhecimento social</b>        | <b>18. “É feriado por causa do racismo?”: o que as crianças pensam sobre o Dia da Consciência Negra?</b> | Conversa espontânea sobre o Dia da Consciência Negra, com perguntas e hipóteses das crianças sobre o significado desse feriado                                                                                     | Integração dos tipos de conhecimento     | -Cognitivo (Conhecimento social);<br>-Afetivo (Curiosidade);<br>- Social (Interação)                                                                                                           |
|                                                                             | <b>19. “É tipo dinheiro ilegal”: o tigrinho, a mídia e o que as crianças sabem</b>                       | Diálogo espontâneo entre crianças sobre a prisão de influencer, apostas online e “jogo do tigrinho”; falas revelam referências midiáticas e normalização de práticas ilegais.                                      | Integração dos tipos de conhecimento     | -Cognitivo (Conhecimento social);<br>-Afetivo (Curiosidade);<br>- Social (Interação)                                                                                                           |
|                                                                             | <b>20. O celular da maçã: o consumo representado na criação de brinquedos</b>                            | Durante uma oficina de brinquedos com sucata, MIR (9 anos) criou um “celular da maçã 9” em referência ao iPhone, mobilizando o interesse coletivo das crianças, que passaram a simular selfies e elogiar o objeto. | Integração dos tipos de conhecimento     | -Cognitivo (Conhecimento social);<br>-Afetivo (Curiosidade);<br>- Social (Interação)                                                                                                           |
|                                                                             | <b>21. Escrever para lembrar: o diário como voz da infância</b>                                          | Escritas espontâneas emergem em brincadeiras de médico e escolinha; posteriormente, propõe-se a criação de diários como espaço de memória e expressão.                                                             | Afetividade                              | -Cognitivo (função simbólica da linguagem escrita)<br>-Afetividade – expressão de sentimentos                                                                                                  |

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora

### 6.2.1 Eixo I – Primeiras vivências: vínculo, pertencimento e cuidado no espaço lúdico

Este eixo reúne episódios vivenciados nos primeiros momentos de funcionamento da brinquedoteca. As crianças estavam em fase de exploração do espaço, experimentando seus limites, possibilidades e significados. A descoberta de um novo ambiente provocava encantamento, curiosidade e envolvimento entre as crianças, mas também demandava construção progressiva de vínculos, normas de convivência e reconhecimento de responsabilidades coletivas.

**Quadro 14- Primeiras impressões: encantamento, descoberta e pertencimento no espaço da brinquedoteca**

| Caso 1                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Data:</b>                      | 11/06/2024                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Turma:</b>                     | 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Local:</b>                     | Brinquedoteca                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Descrição da observação:</b>   | Logo no primeiro dia de uso do novo ambiente da brinquedoteca, a recepção das crianças foi marcada por entusiasmo e encantamento ao entrar no espaço. Algumas expressaram verbalmente suas ideias: <i>“Ficou melhor do que eu imaginava!”</i> , <i>“Quanta coisa legal! Não vejo a hora de brincar!”</i> e <i>“Olha os desenhos na parede, eu falei que tinha que pintar e pintou!”</i> . A exploração foi intensa, falas eufóricas, muita movimentação entre os espaços, algumas crianças abriam e fechavam diferentes jogos rapidamente. A área com materiais para desenho foi a mais disputada e com maior concentração de crianças. Durante esse momento, alguns adolescentes que circulavam pelo projeto se aproximaram da brinquedoteca, visivelmente interessados na movimentação e nas atividades que aconteciam ali, pediram se poderiam pegar um jogo também. Embora pudessem utilizar o espaço, um deles comentou, em tom de brincadeira: <i>“Ow, você não viu que isso é pra criança?”</i> . A pesquisadora explicou que aquele ambiente estava disponível a todos os frequentadores da Associação, desde que fossem respeitados os limites de participantes por horário. Após ouvirem a explicação, os adolescentes escolheram um jogo de dominó e, com autonomia, se organizaram para jogar em uma área externa próxima. |
| <b>Reflexões da Pesquisadora:</b> | <p>- A intensidade da movimentação, no primeiro dia, me chamou atenção: havia pressa em explorar, pegar, testar, cheirar, abrir, trocar. Um ritmo quase frenético. Estariam as crianças apenas curiosas diante do novo? Ou seria um sinal de que o brincar nem sempre é plenamente oportunizado em outros espaços do cotidiano?</p> <p>-O espaço do desenho foi, sem dúvida, o mais procurado. Por quê? O que há ali que sustenta o interesse? A liberdade de criação? Talvez esse espaço atenda a uma demanda não satisfeita em outros contextos escolares ou familiares.</p> <p>-A chegada dos adolescentes foi outro ponto que provocou reflexão. Eles queriam brincar, isso era visível — mas hesitaram. A fala “isso é pra criança” revela mais que uma brincadeira: talvez a ideia de que ali não cabiam. Estariam eles reproduzindo um estereótipo do próprio nome “brinquedoteca”? O quanto o nome do espaço pode incluir ou excluir, atrair ou afastar? E se o brincar fosse, de fato, legitimado para todas as idades — o que mudaria?</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Aspectos Evidenciados:</b>     | <p><b>Aspecto Afetivo:</b> demonstra curiosidade, interesse, motivação para brincar/jogar com outras crianças</p> <p><b>Aspecto Cognitivo:</b> desenha para representar suas vivências, ideias...</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora a partir de observação de campo (2024)

A recepção das crianças nos primeiros dias de uso da brinquedoteca evidenciou condutas e interesses que dialogam diretamente com aspectos centrais do desenvolvimento infantil, descritos por Piaget e seus colaboradores. Nesse aspecto, destaca-se o interesse por desenhar livremente (*foto 5*), já que essa foi a proposta mais procurada, ressaltando a importância dessa prática enquanto manifestação da função semiótica ou simbólica, característica marcante do estágio pré-operatório. Mas além disso, esse interesse também pode ser compreendido do ponto de vista sobre o que o ato de desenhar representa para a criança.

**Foto 5-** Crianças desenhando livremente



**Fonte:** Arquivo pessoal da pesquisadora (2024)

Segundo Piaget e Inhelder (1966 [2019], p.61), o desenho “é uma forma de função semiótica que se inscreve a meio caminho entre o jogo simbólico, cujo mesmo prazer funcional e cuja mesma autotelia apresenta, e a imagem mental, com a qual partilha o esforço de imitação do real”. Ou seja, o ato de desenhar é para a criança uma atividade prazerosa, exercida livremente, semelhante ao brincar. Complementarmente, Georges-Henri Luquet (1876-1965), um dos precursores a estudar o desenho infantil, corrobora essa ideia ao afirmar que:

A criança desenha para se divertir. O desenho é para ela um jogo como qualquer outros. [...] é um jogo tranquilo que não exige companheiro e ao qual se pode dedicar em casa tão comodamente como ao ar livre. (Luquet, 1969 [1927], p. 15).

Essa concepção ajuda a compreender o motivo pelo qual o espaço de desenho foi tão valorizado no contexto da brinquedoteca: trata-se de um lugar onde a criança encontra prazer, liberdade de expressão, mais uma possibilidade de brincar.

É importante destacar que Luquet, em seus estudos sobre o desenho infantil, propôs fases e interpretações que descrevem o desenvolvimento da representação gráfica na infância. Essas fases, realismo fortuito, realismo gorado, realismo intelectual e realismo visual - refletem o modo como a criança organiza sua percepção do mundo e estrutura progressivamente sua capacidade de representar formas, proporções e relações espaciais.

Piaget e Inhelder (1948 [1993]; 1966 [2019]), ao dialogarem com a obra de Luquet, aprofundam essa análise ao integrar o desenho às estruturas do pensamento infantil. Segundo os autores, é possível identificar, uma evolução geométrica nas produções gráficas da criança - ou seja, a representação do espaço se torna cada vez mais coordenada à medida que a criança desenvolve noções topológicas (relações espaciais básicas como perto/longe, dentro/fora, próximo/longe, sem considerar ângulos ou medidas), projetivas (diferentes perspectivas) e euclidianas (ângulos e medidas). A criança passa, por exemplo, de desenhos em que os elementos estão justapostos (como no “realismo gorado”) para composições que consideram profundidade, alinhamento e proporção (“realismo visual”) (Piaget; Inhelder, 1966 [2019]).

Dito isso, alguns exemplos de desenhos desenvolvidos pelas crianças durante suas experiências iniciais no espaço da brinquedoteca serão apresentados a seguir:

**Figura 6-** Desenho Livre - MAC (6 anos)



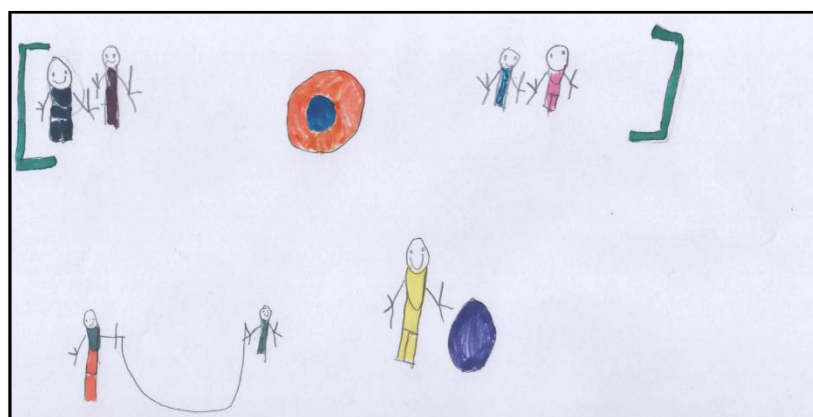
**Fonte:** Arquivo pessoal da pesquisadora (2024)

**Figura 7-** Desenho Livre - MAR (6 anos)



Fonte: Arquivo pessoal da pesquisadora (2024)

**Figura 8-** Desenho Livre - JOV (8 anos)



Fonte: Arquivo pessoal da pesquisadora (2024)

**Figura 9-** Desenho Livre - MAL (9 anos)



Fonte: Arquivo pessoal da pesquisadora (2024)

Na análise dos desenhos livres, produzidos pelas crianças na brinquedoteca, foi possível observar que a maioria das produções apresentam traços do realismo intelectual, conforme Luquet (1969), ou seja, as crianças desenhavam aquilo que sabem e consideram significativo, ainda que fora das regras visuais do mundo adulto. Nessa perspectiva, também se fazem presentes noções espaciais descritas por Piaget, com predominância das relações topológicas, como proximidade e envolvimento, observadas, por exemplo, nos desenhos de MAC e MAR, que apresentam figuras lado a lado, com contornos fechados ou inseridas em espaços delimitados. Em outros casos, como nas produções de MAL e JOV, percebem-se indícios de organização espacial mais estruturada. No entanto, tais traços como a tentativa de alinhamento, proporção ou organização do campo visual, ainda são incipientes e não configuram, propriamente, o uso de perspectiva ou projeção euclidiana.

Diante disso, possíveis intervenções que favoreçam novas formas de representação e expressão por meio do desenho podem ser elaboradas para vivenciar no espaço da brinquedoteca, as quais incluem, segundo (Calmona, 2021), a disponibilização de diferentes materiais gráficos (lápis de cor, canetinhas, giz, papel de diferentes tamanhos e texturas), permitindo à criança experimentar novas formas e suportes de criação; desenho com elementos naturais, como folhas, água, pedras e gravetos, desenho coletivo, releitura de fotografias pessoais ou obras de arte, desenho de observação com variação de ângulos e suportes.

Quadro 15- A necessidade de combinados: uma experiência sobre cuidado e autonomia

| Caso 2                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Data:</b>                      | 18/06/2024                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Turma:</b>                     | 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Local:</b>                     | Brinquedoteca                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Descrição da observação:</b>   | <p>Durante uma das primeiras vivências na brinquedoteca, a criança MAN (6 anos) estava brincando com massinha de modelar. Parecia bastante concentrada na atividade, criando formas diversas com atenção e envolvimento. Em determinado momento, solicitou à brinquedista/pesquisadora para ir ao banheiro, sendo prontamente atendida. No entanto, após alguns minutos sem retorno, a pesquisadora percebeu a ausência prolongada e pediu à irmã de MAN, MAR (6 anos), que fosse verificar se estava tudo bem. MAR então retornou informando que MAN não havia conseguido chegar ao banheiro a tempo e havia feito suas necessidades na roupa. A criança estava visivelmente constrangida. A pesquisadora dirigiu-se até o banheiro, acolheu a situação com tranquilidade e buscou transmitir segurança à criança, explicando que situações como aquela podem acontecer, especialmente quando estamos distraídos ou demoramos um pouco mais para perceber a urgência. Reforçou que não havia problema algum e que resolveriam juntas de forma tranquila.</p> |
| <b>Reflexões da Pesquisadora:</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- A situação me fez perceber o quanto é necessário repensar os combinados com as crianças, especialmente sobre demandas básicas como ir ao banheiro. Por que é preciso pedir permissão a alguém para atender a uma necessidade fisiológica? Em que medida isso reforça uma lógica de controle, autoritarismo e que contradiz princípios de autonomia que buscamos construir nesse espaço? Esse fato me provocou a refletir sobre como estruturar os espaços propícios para as crianças se autorregular, inclusive em situações cotidianas como essa — e sem constrangimentos.</li> <li>- Outro ponto sobre o qual refleti foi o nível de envolvimento da criança na atividade. Ela estava imersa na brincadeira com a massinha, criando formas com concentração e interesse, que não teria percebido os sinais do próprio corpo? Ou ainda, será que o desejo de permanecer no espaço era maior do que a vontade de se ausentar para ir ao banheiro?</li> </ul>                                                         |
| <b>Aspectos Evidenciados:</b>     | <p><b>Aspecto Social:</b> autonomia, construção de combinados com base em situações vividas</p> <p><b>Aspecto Motor:</b> identificar suas próprias necessidades fisiológicas</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora a partir de observação de campo (2024)

Após o episódio envolvendo a necessidade fisiológica de uma das crianças, a pesquisadora propôs ao grupo uma roda de conversa no encontro posterior, com a intenção de escutar e problematizar, junto às crianças, como poderiam lidar com situações em que precisassem sair da brinquedoteca — para ir ao banheiro, beber água ou resolver algo fora do espaço — sem depender da autorização direta da adulta responsável.

A problemática proposta vai ao encontro da crítica que Vinha e Tognetta (2012) tecem acerca do controle excessivo exercido por adultos sobre necessidades básicas em ambientes educacionais. Segundo as autoras, muitos professores regulam rigidamente aspectos da vida escolar, desde a maneira de vestir e o uso de materiais, até pequenas ações cotidianas, como comer em sala ou solicitar para ir ao banheiro, práticas que acabam por reforçar relações autoritárias e contradizem a construção da autonomia e do respeito mútuo.

Nesse contexto, a pergunta que desencadeou a roda de conversa foi: “*O que podemos fazer quando precisamos sair da brinquedoteca, sem precisar pedir para a Érica?*”. A partir disso, surgiram diferentes posicionamentos. Uma criança respondeu que isso não seria possível, pois “*somos crianças e temos que pedir*”. Outra sugeriu o uso de um quadro de registros, como acontece em sua escola. Em seguida, uma terceira criança compartilhou que, na sua escola, é preciso ter um crachá para sair da sala.

Essas ideias serviram de base para que a pesquisadora propusesse uma alternativa acessível ao contexto da brinquedoteca: já que não havia quadro e nem crachá, que tal construir um cartaz coletivo e usar prendedores? Dessa forma, ao sair, bastaria colocar o prendedor no cartaz — caso estivesse livre — indicando que estavam ausentes e, assim, comunicando de forma autônoma.

Essa construção foi feita em conjunto, com participação ativa das crianças, respeitando seus repertórios e validando suas propostas. O cartaz final passou a ser parte da rotina da brinquedoteca. Esse momento marcou uma das primeiras intervenções pedagógicas voltadas à construção coletiva de regras, promovendo autonomia e respeito mútuo, conforme os princípios do construtivismo.

**Foto 6-** Cartaz Uso do Banheiro na Brinquedoteca



**Fonte:** Acervo pessoal da pesquisadora (2024)

Embora a situação tenha ocorrido inicialmente com a Turma 2, a discussão sobre a autonomia para sair da brinquedoteca foi posteriormente levada às demais turmas. O tema também foi problematizado: *por que é necessário pedir permissão para sair, mesmo para necessidades básicas?* Além disso, havia uma demanda recorrente: as solicitações simultâneas para sair do espaço, muitas vezes interrompendo o fluxo do brincar e a atenção da brinquedista. A adoção do cartaz como recurso de organização e comunicação ajudou a promover maior autorregulação entre as crianças.

Quadro 16- “Cadê a peça do meu jogo?”: corresponsabilidade e cuidado com o espaço coletivo

| Caso 3                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Data:</b>                      | 11/07/2024                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Turma:</b>                     | Todas                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Local:</b>                     | Brinquedoteca                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Descrição da observação:</b>   | Ao longo de alguns encontros com todas as turmas, a brinquedoteca passou a apresentar um padrão recorrente ao final das brincadeiras: o espaço permanecia desorganizado, com brinquedos espalhados pelo chão, caixas abertas, jogos incompletos e peças fora do lugar. Canetinhas sem tampa e muitos materiais estavam fora de suas caixas. Muitas crianças simplesmente deixavam os brinquedos onde estavam e se dirigiam para outras atividades. Ao final do tempo de cada turma, a pesquisadora/brinquedista se encarregava de reorganizar todo o espaço: recolher materiais, devolver brinquedos aos seus lugares e garantir que tudo estivesse em condições para receber as próximas crianças. Nesse dia, uma criança (SUN, 9 anos) procurava uma peça do jogo "Pula Macaco" e, ao não encontrar, comentou em tom de frustração: “Não tem como jogar, está faltando macacos!” Outras crianças olharam, mas não demonstraram preocupação e continuaram a brincar.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Reflexões da Pesquisadora:</b> | <p>- Mais uma vez, senti a necessidade de estabelecer, junto ao grupo, combinados construídos coletivamente, de modo que percebessem que o problema era coletivo. Será preciso problematizar com elas sobre o uso do espaço e dos materiais ao final dos encontros.</p> <p>-Percebi que, ao assumir sozinha a tarefa de reorganizar o espaço entre uma turma e outra, eu acabava tirando das crianças a oportunidade de aprender algo importante: que guardar e cuidar também fazem parte da brincadeira. O que será que elas estavam deixando de aprender enquanto eu arrumava tudo?</p> <p>-Fiquei pensando em como atuar para que as crianças se sintam pertencentes ao espaço da brinquedoteca e percebam que situações como a vivida por SUN, também dizem respeito a todas. Como ajudar o grupo a compreender que o problema de um é, de algum modo, problema de todos? Algumas questões para discutir com elas nos próximos encontros:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• “A SUN queria brincar com o jogo, mas não conseguiu porque faltavam peças. Alguém aqui já passou por algo parecido?”</li> <li>• “Por que vocês acham que isso está acontecendo?”</li> <li>• “O que podemos fazer juntos para que isso não aconteça mais?”</li> <li>• “Quando vocês chegam à brinquedoteca, como costumam encontrar o espaço? E quando saem, como deixam?”</li> </ul> <p>-</p> |
| <b>Aspectos Evidenciados:</b>     | <p><b>Aspecto Social:</b> Participa do uso coletivo dos brinquedos, mas não assume espontaneamente a responsabilidade pela conservação</p> <p><b>Aspecto Motor:</b> Deixa materiais espalhados ou fora do lugar após o uso; manipula os brinquedos sem preocupação com sua conservação.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora a partir de observação de campo (2024)

A situação vivenciada na brinquedoteca, sintetizada no quadro 16, evidenciou uma necessidade de construção de valores de responsabilidade coletiva. Observou-se que a organização do espaço, assumida exclusivamente pela pesquisadora/brinquedista, inviabilizava a participação ativa das crianças na conservação dos materiais e do ambiente. Esse padrão de comportamento não apenas comprometia o uso adequado dos recursos, mas também privava as crianças da oportunidade de vivenciar experiências que propiciassem a cooperação, o respeito mútuo e a corresponsabilidade.

À luz da concepção epistemológica construtivista que fundamentou o trabalho na brinquedoteca, essa situação apresentou-se como uma oportunidade significativa, conforme os princípios metodológicos delineados no capítulo sobre a estruturação da intervenção. A organização do ambiente deveria ser compreendida não como uma tarefa disciplinadora ou exterior ao brincar, mas como parte constitutiva da vivência lúdica e do desenvolvimento moral das crianças.

Para DeVries e Zan (1998), a construção da responsabilidade deve emergir da própria vivência infantil, não sendo resultado de imposições externas, mas desenvolvendo-se como uma necessidade moral. Como destacam, “espera-se que as crianças sintam a necessidade de ordem não como heterônoma, ditada de cima para baixo, mas como uma necessidade moral, emergindo de uma sensação de pertencer à comunidade” (Devires; Zan, 1998, p. 234). Esse sentimento de pertencimento ao espaço coletivo da brinquedoteca, portanto, deveria ser cultivado a partir da implicação das crianças nos cuidados com o ambiente.

De maneira convergente, Vinha (2000) aponta que a participação ativa das crianças nas tarefas de organização possibilita o desenvolvimento de atitudes de responsabilidade e justiça. No entanto, esse processo requer a intervenção intencional do adulto, que deve criar oportunidades de reflexão e negociação coletiva. A construção de combinados - e não a imposição de regras - mostra-se como uma estratégia adequada para favorecer a autonomia moral e o pertencimento.

No episódio analisado, a frustração de uma criança que não conseguiu brincar com o jogo “Pula Macaco”, por falta de peças, apresentou-se como um momento propício para provocar a reflexão coletiva e a construção compartilhada de responsabilidades. DeVries e Zan (1998) destacam que “quando alguém deixa um brinquedo no chão e este é quebrado, todos na classe são privados do brinquedo, não apenas a pessoa que o deixou” (DeVries; Zan, 1998, p. 235), reafirmando a importância de promover situações que propiciem a descentração e o respeito mútuo.

Embora DeVries e Zan (1998), como também Vinha (2000), discutam o contexto escolar, seus aportes teóricos mostraram-se pertinentes à brinquedoteca, especialmente no que diz respeito à criação de um ambiente sociomoral cooperativo. De acordo com DeVries e Zan (1998), o trabalho com a organização do ambiente deve ter como objetivos promover o senso de pertencimento, o desenvolvimento da responsabilidade coletiva e a aprendizagem moral por meio da cooperação. Além disso, as autoras ressaltam que essas práticas formativas não se restringem ao contexto imediato da escola, mas constituem uma base importante para o

exercício de responsabilidades sociais na vida adulta, como o cuidado com o meio ambiente e a preservação dos espaços coletivos.

Desse modo, ao aprenderem a cuidar dos materiais e a organizar o espaço de maneira colaborativa, as crianças desenvolvem competências éticas que ultrapassam o contexto lúdico e se projetam na formação cidadã.

Nesse sentido, propôs-se a realização de rodas de conversa com as crianças, nas quais questões como “*Alguém já passou por algo parecido?*” ou “*O que podemos fazer juntos para evitar que isso aconteça?*” foram mobilizadas para fomentar a reflexão crítica e a construção coletiva de combinados. Ressalta-se que:

Alguns educadores consideram esse momento supérfluo, ou difícil de ser administrado e resolvem problemas da limpeza de suas salas realizando-a eles mesmos. Essa hora é importante para promover o desenvolvimento do sentimento de responsabilidade, da organização, além de se estar trabalhando a classificação e seriação dos materiais. (Vinha, 2000, p. 224).

Transposta para a brinquedoteca, essa compreensão implicou em reconhecer a arrumação não como tarefa externa ao brincar. A partir dessas ações, a arrumação passou a integrar a rotina da brinquedoteca, como ilustra a *foto 7*, a seguir. Embora nem todas as crianças tenham participado de imediato, gradualmente houve maior adesão ao cuidado coletivo, evidenciando avanços no sentido da construção de um ambiente mais cooperativo e corresponsável.

**Foto 7-** SOB e MAL ajudando na organização e limpeza da brinquedoteca ao final do encontro



**Fonte:** Acervo pessoal da pesquisadora (2024)

Quadro 17- “Alcança?”: quando o espaço limita a autonomia do brincar

| Caso 4                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Data:</b>                      | 25/07/2024                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Turma:</b>                     | 2 e 3                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Local:</b>                     | Brinquedoteca                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Descrição da observação:</b>   | Após alguns dias de funcionamento da brinquedoteca, reservei um tempo para observar com mais atenção os aspectos físicos do ambiente. Algumas questões chamaram a atenção e me fizeram refletir sobre a funcionalidade do espaço em relação às necessidades das crianças. Percebi que as mesas disponíveis estão altas para parte das crianças menores — justamente aquelas que mais procuram esse espaço para desenhar e pintar. Também notei que brinquedos recém-chegados por meio de doações não puderam ser organizados adequadamente por falta de espaço nas prateleiras. Alguns foram colocados na parte de cima, tornando o acesso impossível para as crianças. Outro ponto observado foi a caixa onde estão os carrinhos: por ser muito profunda, dificulta que as crianças vejam ou alcancem os brinquedos no fundo. Esses pequenos detalhes, que inicialmente passaram despercebidos, têm impacto direto na experiência do brincar e na autonomia das crianças.       |
| <b>Reflexões da Pesquisadora:</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- A organização do espaço precisa ser constantemente considerada como parte da intervenção: Será que o modo como organizo os materiais está favorecendo ou limitando a exploração?</li> <li>- Levantar possibilidades de conseguir outros materiais, recipientes e prateleiras, para melhor organização dos jogos, brinquedos.</li> <li>- Faltam bonecos e bonecas com diferentes tons de pele: como oferecer um brincar que não reforce estereótipos?</li> <li>- A limitação financeira tem sido um desafio constante. Como seguir investindo em melhorias mesmo com poucos recursos disponíveis?</li> <li>- As crianças começaram a demonstrar certo desinteresse por alguns brinquedos, que se tornaram repetitivos ou estavam incompletos. Há carência de materiais de papelaria (papéis diversos, tintas, pincéis), jogos de regras variados e objetos para o jogo simbólico (como itens de mercado, médico, cozinha...).</li> </ul> |
| <b>Aspectos Evidenciados:</b>     | <b>Aspecto Físico:</b> Enfrenta barreiras físicas no espaço (altura das mesas, profundidade de caixas, alcance em prateleiras altas) que limitam a autonomia de ação                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora a partir de observação de campo (2024)

A observação atenta do espaço físico da brinquedoteca, revelou que pequenas inadequações — muitas vezes despercebidas no início — podiam impactar diretamente a autonomia e o envolvimento das crianças. Alturas inadequadas, materiais fora de alcance ou organizados de forma pouco acessível limitaram possibilidades de escolha e exploração. Mas, além disso, chamou atenção o acervo de jogos disponíveis, em sua maioria recebidos de doação: muitos deles estavam aquém ou além do nível de desenvolvimento das crianças.

Jogos como dama e xadrez, embora despertassem curiosidade em alguns dos mais velhos, rapidamente eram deixados de lado. Outros jogos, com forte apelo a conteúdos escolares, como atividades de leitura e alfabetização, também não geravam interesse nas

brincadeiras. Havia, portanto, uma lacuna entre o que se oferecia e o que as crianças desejavam experimentar.

A partir dessas constatações, a pesquisadora propôs algumas mudanças: foram adquiridos novos jogos que pudessem dialogar melhor com os interesses e o momento de cada grupo, respeitando a diversidade etária, jogos de regras com desafios mais pertinentes ao grupo e reorganizados os espaços de armazenamento para favorecer o acesso direto das crianças aos brinquedos. Também foram incorporados materiais voltados ao jogo simbólico (como kits de mercado, médico, cozinha). As *fotos 8, 9, 10, 11, 12 e 13*, a seguir, ilustram algumas dessas modificações e aquisições:

**Foto 8-** Aquisição de Casinha com móveis para jogo simbólico e mesas em tamanho menor que foram doadas



Fonte: Acervo pessoal da pesquisadora (2024)

**Foto 9-** Jogos com desafios lógicos - "Jogo dos 4 T"



**Foto 10-** LAV e SOB explorando linhas e tecidos para confeccionar roupas para a nova boneca

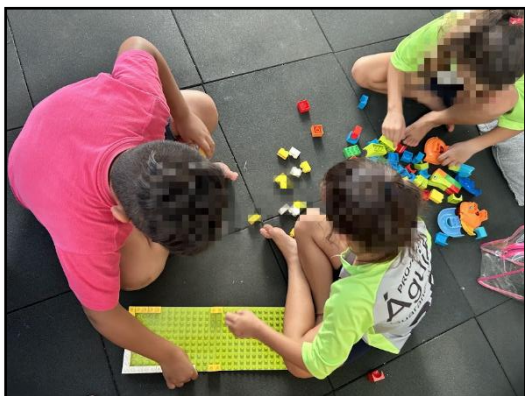


**Foto 11-** Crianças jogando "Cara a Cara" no novo espaço, organizado por estações e com novas prateleiras com altura adequada à faixa etária



Fonte: Acervo pessoal da pesquisadora (2024)

**Foto 13-** Crianças brincando com os novos jogos “Lego”



**Foto 12-** Crianças brincando com os novos jogos "Caiu, perdeu!"



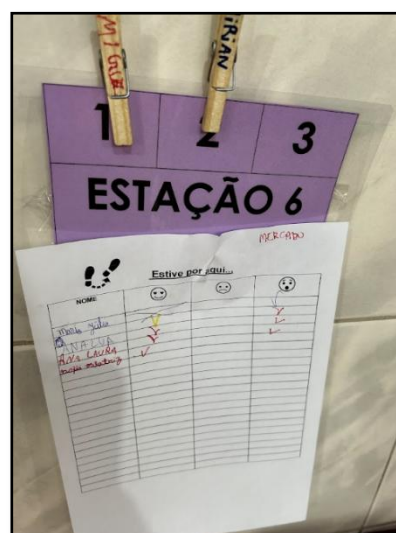
**Fonte:** Acervo pessoal da pesquisadora (2024)

Como forma de acompanhar esses momentos, iniciou-se também o registro das escolhas das crianças nas diferentes estações de brincadeira (*ver fotos 14 e 15*). Essa estratégia ajudou a compreender padrões, reorganizar propostas e ampliar possibilidades de interação, ao favorecer a rotatividade entre grupos de crianças e espaços, evitando que as mesmas permanecessem sempre juntas ou em um único local.

**Foto 14-** Registro das crianças que brincaram com o Jogo da Velha na Estação 1 (Jogos de Regras)



**Foto 15-** Registro das crianças que participaram da estação de jogo simbólico (Mercado)



**Fonte:** Acervo pessoal da pesquisadora (2024)

A experiência reafirmou que organizar a brinquedoteca é também uma forma de intervenção, que exige escuta e observação constantes do brinquedista para que o espaço, os materiais e as propostas estejam sempre em sintonia com os interesses, necessidades e possibilidades das crianças.

6.2.2 Eixo II – Representar, imaginar, simbolizar: o jogo simbólico em ação

Neste eixo, os episódios revelam como as crianças utilizam o jogo simbólico para representar experiências vividas, imaginar novas situações e simbolizar papéis sociais. Ao brincar de arminha, encenar um velório ou simular compras em um mercado, reelaboram o mundo a seu modo, atribuindo sentidos próprios ao que observam e vivem. Segundo Piaget (1945 [2015]), a função simbólica permite à criança representar algo ausente por meio da linguagem, do jogo simbólico, da imagem mental, do desenho ou da imitação. Cabe ao brincadista, atento a essas manifestações, garantir contextos, materiais e liberdade expressiva que favoreçam essas formas de construção do pensamento e de elaboração subjetiva.

Quadro 18- “Pode ou não brincar de arminha?”: dúvidas no jogo simbólico

| Caso 5                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Data:                      | 11/07/2024                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Turma:                     | Todas                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Local:                     | Brinquedoteca                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Descrição da observação:   | ALU, MAL e BEL, todas com 9 anos — iniciaram espontaneamente uma brincadeira de pega-pega dentro do espaço. Entre risadas e movimentos rápidos, gritos de “Você não me pega!” uma delas (ALU) pegou um objeto do cesto — uma guitarra de brinquedo — e, segurando com as duas mãos, o transformou em uma “arma” imaginária. Começaram então a brincar de atirar umas nas outras, correndo pelo espaço, abaixando-se atrás dos móveis e imitando sons com a boca: “pá, pá, pá!”. A brincadeira durou alguns minutos, sem que houvesse qualquer sinal de conflito real ou incômodo entre elas. Logo depois, a atividade foi interrompida de forma natural, e o grupo passou a explorar outros brinquedos no ambiente.                                                                                                                                                                 |
| Reflexões da Pesquisadora: | <ul style="list-style-type: none"><li>- Ao observar essa cena, me vi diante de uma dúvida: <i>deveria ou não intervir?</i> A brincadeira envolvia gestos de perseguição e “tiros” imaginários. Até que ponto é possível acolher esses enredos sem reforçar símbolos de violência? Como intervir nesse tipo de conteúdo com escuta e responsabilidade, sem censura precoce?</li><li>- Essa situação também me provocou a pensar sobre os julgamentos que, como adultos, fazemos em relação ao brincar.</li><li>- Outro ponto que me chamou atenção foi a idade das três crianças. Por terem 9 anos, imaginei que estariam mais distantes do faz-de-conta corporalizado. No entanto, a brincadeira mostrou o contrário: estavam envolvidas, criaram enredo, papéis. Será que o jogo simbólico permanece necessário nessa idade ou está assumindo novas formas de expressão?</li></ul> |
| Aspectos Evidenciados:     | <p><b>Aspecto Cognitivo:</b> Cria narrativas simbólicas coerentes a partir de objetos disponíveis no ambiente; experimenta no jogo diferentes papéis e posições sociais, indicando a construção de noções sobre autoridade, conflito, poder e regras.</p> <p><b>Aspecto Motor:</b> Utiliza o corpo para representar ações simbólicas (correr, esconder, “atirar”); coordena movimentos de forma ágil e integrada à narrativa criada</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |

Fonte: Elaborado pela pesquisadora a partir de observação de campo (2024)

A cena observada, na qual três crianças de 9 anos iniciaram espontaneamente uma brincadeira de perseguição e tiros imaginários, utilizando uma guitarra de brinquedo como “arma”, provocou reflexões importantes acerca do papel do adulto em situações de brincadeira simbólica lúdico-agressiva. A pesquisadora, ao deparar-se com o enredo criado, questionou-se sobre a necessidade de intervir, uma dúvida recorrente entre adultos que observam brincadeiras com conteúdo violento, principalmente em contextos com caráter educativo, pedagógico, formativo.

Fortuna (2008) compartilha experiência semelhante ao narrar seu posicionamento sobre brincadeiras com armas no início de sua carreira como professora:

Há alguns anos, quando atuava como professora de educação infantil, tinha uma posição veementemente contrária às armas de brinquedo. O armário de minha sala de aula era repleto de espadas, espingardas, adagas e revólveres de água confiscados dos alunos, sob o argumento de que a eliminação de brincadeiras e brinquedos violentos era o meio por excelência para desenvolver uma cultura de paz. [...] Um dia, vi um aluno manusear um galho de árvore como se fosse uma arma de fogo e gritar para um colega: “-Vou te matar”. Apavorada, arranquei a arma de brinquedo da mão do menino e disse: “-Já expliquei que tem de ser amigo, não pode brincar de matar”. O menino fez então um movimento com os seus dedinhos em forma de revólver e disse-me: “-Vou te matar”. Perplexa, constatei que não adiantava simplesmente tomar as armas de brinquedo das crianças. Fui, consternada, até meu armário, retirei a caixa com armas de brinquedo e levei-a para o centro do pátio, deixando que ocupassem o lugar que reivindicavam nas brincadeiras e no pensamento dos alunos. Ao permitir que participassem das aulas, percebi que não são as armas que trazem violência e que as crianças têm, como diz Jones (2004), grande necessidade de matar seus monstros. (Fortuna, 2008, p. 2).

A autora, inicialmente inclinada à proibição, refletiu que mesmo que se recolhessem todas as armas de brinquedo, as crianças continuariam criando instrumentos substitutivos, transformando qualquer coisa naquilo que necessitam ou desejam – no caso, em armas.

Estudioso da cultura lúdica, Brougère (1994 [2010]) interpreta a brincadeira de guerra como uma forma simbólica de enfrentamento da cultura em que a criança está inserida. Para o autor, “a brincadeira é, antes de tudo, uma confrontação com a cultura” (Brougère, 1994 [2010], p. 82), e as brincadeiras de guerra permitem que as crianças se apropriem de conteúdos violentos do mundo real, elaborando-os simbolicamente sem sofrer suas consequências. Para o autor:

Nem toda brincadeira de guerra pressupõe uma agressividade: nem toda brincadeira agressiva é uma brincadeira de guerra. A guerra é o tema do jogo. A criança pode manipular imagens de violência sem demonstrar a menor agressividade para com seu meio, para com sus companheiros de brincadeira. Uma brincadeira pode ser agressiva (segundo uma observação feita, na utilização de carrinhos) sem usar a temática de guerra. (Brougère, 1994 [2010], p.84)

No episódio em análise, a utilização da guitarra como arma improvisada evidencia a capacidade da criança de transformar objetos e ressignificá-los, característica típica do jogo simbólico, conforme descreve Piaget (1945 [2015]; 1953 [2014]). Nesse jogo, predominam as funções de assimilação, permitindo à criança recriar o mundo segundo seus desejos e necessidades, atribuindo novos significados aos objetos. Na faixa etária dos 9 anos, como é o caso das crianças envolvidas nessa situação, embora o jogo de regras tenda a ganhar destaque, o jogo simbólico não desaparece; ele evolui, integrando-se a formas mais complexas de imaginação social e dramatização de papéis.

É importante, contudo, evitar interpretações reducionistas sobre as brincadeiras. Segundo Chateau (1987, p. 25), “o jogo prepara para a vida séria” e exemplifica: “cozinhar pedras é uma conduta mais simples do que a da cozinha real, mas nessa conduta simples vai se formando a futura cozinheira”. No entanto, Freire e Scaglia (2009) advertem que tais argumentos conferem ao jogo um caráter meramente funcional e simplista, pois, por essa lógica, “se brincássemos de cozinha, nos prepararíamos para ser cozinheiros. Supomos que, se brincássemos de bandidos, nos prepararíamos para ser marginais em nossa vida madura”. (Freire; Scaglia, 2009, p. 173-174).

Assim, a brincadeira observada revela importantes aquisições cognitivas: as crianças criaram um enredo coerente, assumiram diferentes papéis e utilizaram o corpo de forma integrada à narrativa, construindo uma experiência simbólica espontânea. Como argumentam Barbosa, Martins e Mello (2017, p. 162), brincadeiras lúdico-agressivas não devem ser vistas apenas como expressões de violência, mas como “estratégias para explorar papéis sociais e desenvolver habilidades cognitivas e afetivas”.

Fortuna (2008) também alerta para o risco de censura prematura. Para ela, proibir tais brincadeiras significa interditar processos de dramatização que são essenciais ao desenvolvimento emocional e social da criança. “Brincar de mocinho e bandido é uma forma de experimentar o medo, a coragem, a vitória e a perda, sem que isso implique a prática real da violência” (Fortuna, 2008, p. 5). Ou seja, o brincar simbólico proporciona às crianças a possibilidade de elaborarem simbolicamente conteúdos difíceis da cultura contemporânea, como o poder e o conflito, sem que isso as torne violentas.

Brougère (1994 [2010]) aprofunda essa reflexão ao apontar que a brincadeira de guerra possui uma estrutura semelhante à do jogo coletivo, baseada na oposição entre campos e na existência de vencedores e vencidos. Para ele, longe de ser um acidente cultural, a guerra aparece como uma das principais fontes de ruptura com o cotidiano. Nesse sentido, brincar de

guerra pode ser compreendido como uma forma legítima de escape simbólico das limitações e frustrações da vida cotidiana.

Ao considerar essas perspectivas, evidencia-se, portanto que a intervenção direta e censória não se justifica e nem se aplica no caso observado. A postura mais coerente com uma perspectiva construtivista seria a de escuta e observação atenta, respeitando o processo simbólico em curso e oferecendo, se necessário, um diálogo sobre os sentimentos evocados na brincadeira.

Por fim, conclui-se, a partir desse caso, conforme indicam os estudos analisados, que brincar de guerra, está longe de ser um problema a ser suprimido, pois constitui uma linguagem própria da infância — uma linguagem que permite às crianças lidar simbolicamente com conflitos, medos e tensões sociais. Retirar-lhes essa possibilidade seria empobrecer seu repertório expressivo e limitar uma importante via de desenvolvimento cognitivo e afetivo.

Quadro 19 - Velório do avião: entre a fantasia e a realidade

| Caso 6                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Data:                     | 22/08/2024                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Turma:                    | 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Local:                    | Brinquedoteca                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Descrição da observação:  | DEI (7 anos) e MAJ (8 anos) decidiram, de forma espontânea, confeccionar aviões de papel com materiais disponibilizados na brinquedoteca e brincar de lançá-los (qual voa mais alto, qual consegue ir mais longe). Após alguns voos, um dos aviões caiu e passou a ser tratado como o avião que foi “morto”. As crianças disseram que ele não conseguia voar e precisava ser enterrado. Procuraram um espaço de terra ao lado da brinquedoteca, cavaram com as mãos e organizaram um enterro simbólico, conduzido com tom de seriedade. MAJ chamou outras crianças para o velório: “Vem gente! Vamos no velório! O avião morreu, preparamos um caixão pra ele e agora ele será enterrado aqui!” Durante o ritual, encenaram choro, tristeza e cobriram o avião com terra. |
| Reflexão da pesquisadora: | - Será que, ao encenar o velório do avião, a criança estava tentando representar simbolicamente, e consequentemente compreender, o acidente aéreo noticiado dias antes?<br>- Essa atribuição de sentimentos a um objeto poderia ser compreendida como uma manifestação do animismo?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Aspectos evidenciados:    | <b>Cognitivo:</b> atribui vida e sentimentos a objetos inanimados; elabora simbolicamente um acontecimento da realidade, inclui os pares em uma ação de jogo simbólico com papéis definidos (enterro/velório).<br><b>Afetivo:</b> expressão de sentimentos como perda, tristeza, luto.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

Fonte: Elaborado pela pesquisadora a partir de observação de campo (2024)

A elaboração do “enterro do avião” evidencia uma característica marcante do pensamento infantil no estágio pré-operatório: a indistinção entre realidade e imaginação, entre mundo físico e psíquico. Ao atribuírem vida, morte e destino a um avião de papel, pode-se inferir que as crianças manifestaram o *animismo*, como descreve Piaget (1926 [2005]), a crença de que objetos inanimados possuem vida, tornando possível projetar sobre eles intenções e

sentimentos humanos. Tais manifestações não devem ser vistas como distorções da realidade, mas como modos originais e coerentes de representação.

O ritual pareceu uma tentativa simbólica de elaborar o impacto do acidente aéreo noticiado dias antes na TV. Como aponta Disner (2024), o brincar permite que a criança expresse suas hipóteses sobre temas complexos, como a morte, por meio de narrativas que permitem construir sentidos a partir do que sente, ouve e vive.

Foto 17 - Construindo aviões de



Foto 16 - O enterro do avião



Fonte: Acervo da pesquisadora (2024)

Quadro 20 - “Crédito ou débito?”: brincar de comprar para entender o mundo

| Caso 14                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Data:                     | 17/09/2024                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Turma:                    | 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Local:                    | Brinquedoteca                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Descrição da observação:  | Durante uma brincadeira de supermercado na brinquedoteca, uma criança (MAL, 9 anos) atuava como vendedora e perguntou: “Crédito ou débito?”. SOF (9 anos) respondeu que não sabia, e ALU (9 anos) interveio explicando: “Débito é quando o dinheiro sai na hora. Crédito é depois. Eu sei porque minha mãe só usa débito.” Além da simulação da compra, houve organização dos produtos, formação de fila, escolha dos itens e uso de cartões de brinquedo para “passar no caixa”. A brincadeira foi retomada espontaneamente em outros encontros e revelou-se envolvente, com revezamento de papéis entre comprador e vendedor. |
| Reflexão da pesquisadora: | <ul style="list-style-type: none"><li>- Como intervir de forma significativa, propondo desafios matemáticos ou sociais, sem descaracterizar o faz de conta?</li><li>- O quanto as crianças realmente compreendem sobre o funcionamento do dinheiro, ou estão apenas imitando comportamentos adultos?</li><li>- Como as crianças atribuem valor aos objetos e negociam preços, trocas ou devoluções? O que isso revela sobre suas noções?</li><li>- Como o espaço físico — ao permitir rearranjos e apropriações — influencia a criatividade, a organização simbólica e a negociação entre os pares?</li></ul>                   |
| Aspectos evidenciados:    | <p><b>Cognitivo:</b> representa de forma estruturada situações do cotidiano de compra e venda; compreende o uso social do dinheiro; formula noções iniciais de valor, equivalência e compensação.</p> <p><b>Social:</b> alterna papéis, negocia regras e respeita convenções sociais (fila, pagamento, troco).</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

Fonte: Elaborado pela pesquisadora a partir de observação de campo (2024)

A brincadeira da lojinha, registrada em diferentes momentos da brinquedoteca, evidencia como o jogo simbólico pode favorecer a construção de conhecimentos acerca de ideias econômicas. Ao simular situações de compra e venda, incluindo o uso de cartões de brinquedo e a escolha entre crédito ou débito, as crianças mobilizam saberes advindos de vivências cotidianas e atribuem sentido às práticas sociais que observam.

Além disso, conforme discute Zaia (2012), a “lojinha” permite intervenções que solicitam noções lógico-matemáticas importantes, como valor, comparação de quantidades, antecipação de resultados, correspondência múltipla (preço x quantidade) e até devolução de troco. Situações simples — como calcular quantas moedas são necessárias para comprar dois itens iguais, ou descobrir se é possível comprar algo sem sobrar dinheiro — provocam na criança a necessidade de operar com variáveis econômicas de maneira concreta, desenvolvendo raciocínio lógico por meio do brincar.

Essas possibilidades foram, inclusive, exploradas em diferentes momentos da brinquedoteca, conforme a pesquisadora identificava situações propícias para potencializar o jogo. Sem romper a lógica do faz de conta, foram inseridos pequenos desafios, ajustes de cenário ou materiais complementares, como cartões, moedas, etiquetas de preço e listas de compras, que favoreceram a ampliação das experiências e o aprofundamento de noções sociais e lógico-matemáticas emergentes a partir do brincar.

As *fotos 19, 20, 21 e 22*, a seguir, ilustram momentos dessas brincadeiras que aconteciam, em sua maioria, na área externa da brinquedoteca. As crianças demonstravam preferência por esse espaço, pois podiam rearranjar móveis como carteiras e bancos para montar seus próprios “estabelecimentos comerciais”. Em um mesmo ambiente, organizavam diferentes tipos de “comércio”, como feirinha de frutas e verduras, floricultura, supermercado e até salão de beleza, explorando com criatividade diversas formas de representação do mundo adulto.

**Foto 19** – Anotando as vendas



**Foto 18** – Caixa do Supermercado com máquina de cartão



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2024)

**Foto 21-** Organizando a feirinha de frutas e verduras



**Foto 20** - Brincando de Floricultura



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2024)

6.2.3 Eixo III – Jogos com regras, pensamento lógico e possibilidades de intervenção

Os episódios reunidos neste eixo envolveram jogos de regras que exigiam das crianças a compreensão e o respeito às regras, além da mobilização de estruturas cognitivas que envolviam antecipação, reversibilidade, classificação, seriação, conservação, noções espaciais e coordenação de pontos de vista. As situações de jogo solicitavam também interação entre pares, cooperação e tomada de decisões. Nessas experiências, a intervenção do brinquedista teve papel essencial ao propor ajustes nos desafios, de modo a sustentar o interesse e motivação durante o jogo e ampliar a reflexão sobre as estratégias utilizadas, contribuindo para o desenvolvimento do pensamento lógico.

Quadro 21- O desafio de aprender um novo jogo

| Caso 8                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Data:                      | 02/07/2024                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Turma:                     | 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Local:                     | Brinquedoteca                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Descrição da observação:   | ALC (10 anos) e MIR (11 anos) encontraram o jogo Rummikub entre os materiais da brinquedoteca. Demonstraram curiosidade, manusearam as peças e, em seguida, pegaram o manual para tentar entender as regras. Ficaram um tempo lendo as instruções, dialogando sobre o que precisavam fazer. Apesar do esforço, não conseguiram compreender completamente como podiam jogar: “Mas o que a gente tem que fazer com os números?”, “Tem que juntar as cores ou os números iguais?” Tentaram montar algumas combinações, colocaram em sequências, mas, após alguns minutos, desistiram e foram procurar outras atividades.                                                                                                                                       |
| Reflexões da Pesquisadora: | - A simples disponibilização das regras, mesmo para crianças que já leem com autonomia, nem sempre garante a compreensão do jogo. Embora eu conhecesse o jogo de nome, não dominava suficientemente suas regras para intervir naquele momento de maneira efetiva. Essa situação evidenciou a importância de o brinquedista estar atento aos interesses que emergem no brincar e de planejar intencionalmente vivências que sustentem esses interesses. A desistência das crianças não foi por falta de motivação, interesse e curiosidade, mas pela ausência de intervenção quando surgiram as dúvidas. Sobre isso, como o brinquedista pode antecipar e planejar intervenções que favoreçam a continuidade de situações como essa, sem engessar o brincar? |
| Aspectos Evidenciados:     | <b>Aspecto Cognitivo:</b> formula hipóteses sobre o funcionamento do jogo a partir do material disponível<br><b>Aspecto Afetivo:</b> Demonstra curiosidade diante de jogos novos e mais complexos; desiste diante da dificuldade de entendimento sem apoio externo<br><b>Aspecto Motor:</b> Manuseia as peças                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

Fonte: Elaborado pela pesquisadora a partir de observação de campo (2024)

O jogo *Rummikub*, explorado por ALC (10 anos) e MIR (11 anos) na brinquedoteca, é um jogo de regras composto por 106 peças, subdivididas em oito conjuntos, com números de 1 a 13 em quatro cores distintas (azul, laranja, vermelho e preto), além de dois curingas que podem substituir qualquer peça durante as jogadas, conforme ilustra a figura 10, a seguir:

**Figura 10** - Jogo Rummikub



**Fonte:** <https://www.tocadotabuleiro.com/produto/rummy-game-hoyle-games-1503>

A dinâmica do jogo envolve formar sequências numéricas e grupos de números iguais, favorecendo a classificação (agrupamento por critérios) e a seriação (organização em ordem lógica), noções essenciais para a construção da ideia de número e raciocínio lógico-matemático. O objetivo central é esvaziar o tabuleiro pessoal descartando todas as peças por meio de combinações válidas, surpreendendo os adversários que ainda permanecem com peças em mãos. Quando um jogador consegue esvaziar seu tabuleiro, ele deve anunciar a vitória dizendo “*Rummikub*”, encerrando a partida.

Além disso, o Rummikub requer o estabelecimento de relações espaço-temporais-causais complexas, mobilizando o jogador a considerar suas ações em função das transformações passadas e a projetar consequências futuras. A cada jogada, as peças assumem novas significações e posições, relativizando as sequências formadas e desafiando o pensamento dialético, conforme explicam Carvalho e Oliveira (2012). Para as autoras, a construção da jogada atual depende da leitura do presente, da memória das ações anteriores e da antecipação estratégica dos próximos movimentos. Essa dinâmica gera um sistema de interdependência social e cognitiva, favorecendo a construção da reciprocidade nas interações.

De maneira complementar, a pesquisa realizada por Ribeiro, Oliveira e Calsa (2012) evidencia que o jogo também favorece a negociação de perspectivas entre pares, processo descrito por Piaget como passagem do egocentrismo à reciprocidade. As autoras observaram que condutas mais egocêntricas, associadas à dificuldade de antecipação e autocontrole, tendem a diminuir à medida que os jogadores desenvolvem autonomia, capacidade de planejamento e enfrentamento de desafios, revelando o potencial do jogo como instrumento de construção de habilidades sociais, afetivas e cognitivas em contextos educativos.

No episódio observado pela pesquisadora na brinquedoteca, as crianças manipularam o material e tentaram compreender as regras lendo o manual, mas, apesar do esforço e da curiosidade, não conseguiram avançar na compreensão completa da lógica do jogo. Tentaram iniciar combinações por tentativa e erro, mas, diante da dificuldade, abandonaram a atividade. Essa situação evidencia que a mera disponibilização de um jogo e o acesso às suas instruções escritas não garantem o domínio de suas regras ou a efetivação de um brincar significativo. Exige-se uma intervenção adequada às necessidades emergentes das crianças.

Em contextos como salas de apoio à aprendizagem e ambientes escolares, o trabalho com jogos de regras é sistematicamente planejado, possibilitando o acompanhamento mais próximo dos processos cognitivos das crianças. Em pesquisa anterior<sup>33</sup>, intervenções pedagógicas com jogos de regras foram desenvolvidas seguindo os preceitos de Macedo, Petty e Passos (2007), organizadas em grupos pequenos, o que permitia estruturar as vivências em quatro etapas: I) exploração dos materiais e das regras; II) prática e construção de estratégias; III) resolução de situações-problema e IV) análise das implicações do jogar.

Considerando esse referencial, cogitou-se, em um primeiro momento, adotar estratégias semelhantes na brinquedoteca. Entretanto, o contexto apresentou características distintas: participação espontânea, grupos heterogêneos e variáveis e uma dinâmica lúdica mais livre, sem que pudesse garantir uma continuidade de mais momentos com o jogo. Portanto, a tentativa inicial de aplicar diretamente as etapas sistematizadas revelou-se ineficaz, evidenciando que intervenções em espaços como o da brinquedoteca, requerem abordagens mais flexíveis, ajustadas às suas especificidades. Contudo, isso não significa desconsiderá-las. Ao contrário, tais etapas fornecem referenciais valiosos para orientar vivências com jogos de regras, desde que utilizadas de maneira contextualizada às situações concretas do brincar.

Partindo desse entendimento, foi possível refletir sobre outras formas de intervenção com jogos de regras, ajustadas ao contexto da brinquedoteca. Considerando que o jogo Rummikub, em linhas gerais, solicita dos jogadores ações cognitivas específicas, como classificar peças por critérios de cor e número, seriá-las em ordem crescente ou decrescente e reorganizar combinações conforme novas possibilidades surgem, ao intervir, o brinquedista deve considerar essas ações como pontos de partida para realizar intervenções.

No entanto, no caso analisado, observou-se que as crianças demonstraram dificuldade na compreensão das regras do jogo, aspecto que constituiu a primeira condição para que o jogo

---

<sup>33</sup> Refere-se à pesquisa de mestrado da pesquisadora realizada entre 2018 e 2020, a qual abrangeu intervenção pedagógica com jogos concretos e eletrônicos na perspectiva piagetiana (Gonçalves, 2020).

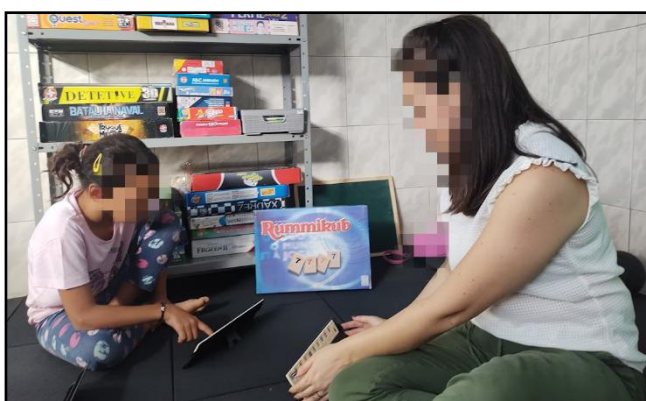
efetivamente acontecesse, conforme explicam Macedo, Petty e Passos (2007, p.19): “Aprender as regras, por sua vez, é condição para o jogo acontecer podendo o profissional apresentá-las de várias maneiras.”

Nesse sentido, uma intervenção adequada teria sido a adoção de uma postura mais ativa e colaborativa por parte da pesquisadora/brinquedista, participando do jogo, além de sugerir a exploração das peças e formular questões que instigassem a análise e o entendimento progressivo. Essas estratégias poderiam ter sustentado o interesse e favorecido a apropriação das regras. Perguntas como: *“O que você acha que precisa acontecer para que as peças possam ser colocadas na mesa?”*, *“Essas peças têm que ter algo igual ou diferente para ficarem juntas?”*, *“Será que existe mais de um jeito de formar uma sequência?”* ou ainda *“Vamos tentar juntos montar uma sequência e ver o que acontece?”* podem ser exemplos de intervenções que apoiam o processo sem comprometer a autonomia dos jogadores.

Por outro lado, quando as crianças já compreendem as regras, mas apresentam dificuldade na construção de estratégias de jogo, a intervenção deve assumir uma intencionalidade diferente, direcionada à prática e à construção de estratégias mais elaboradas. Nesses casos, a mediação pode buscar provocar desequilíbrios cognitivos que propiciem o raciocínio estratégico, a antecipação, a reconstituição das ações, a tomada de decisões, a explicação das ações, a mudança de perspectivas etc.

Questões como: *“Com essas peças que você tem, de quantas maneiras diferentes seria possível formar sequências ou grupos?”*, *“Será que esta mesma peça poderia fazer parte de outra combinação?”*, *“Se você reorganizar suas peças de outro jeito, aparece uma nova possibilidade?”* ou *“Qual peça você acha que seria mais difícil de usar depois? Será que vale a pena tentar encaixá-la agora?”* incentivam o jogador a explorar alternativas, antecipar jogadas e refletir criticamente sobre suas escolhas.

**Foto 22** - Pesquisadora/Brinquedista jogando Rummikub com uma criança



**Fonte:** Acervo pessoal da pesquisadora (2024)

Quadro 22 - “Feche a Caixa”: quando a ideia de número se constrói de jeitos diferentes

| Caso 9                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|---------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Data:                     | 08/10/2024                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Turma:                    | 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Local:                    | Brinquedoteca                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Descrição da observação:  | Durante um dos encontros na brinquedoteca, duas crianças, MIG (9 anos) e MAN (6 anos), jogavam <i>Feche a Caixa</i> pela primeira vez. A pesquisadora acompanhava a cena, observando como se apropriavam das regras e lidavam com os desafios do jogo. Em um dos turnos, ao lançar os dados e obter 5 e 3, MAN começou a contar nos dedos, relacionando os pontos um a um para alcançar o total. MIG, impaciente com a demora, interveio: “Ah, MAN, anda logo, essa conta é muito fácil! É só contar nos dedos! Olha: esse dado aqui já tem 5, é só por mais 3. Daí fica, 5, 6, 7, 8.” Nas rodadas seguintes, MIG continuou a realizar os cálculos mentalmente com rapidez, demonstrando maior familiaridade com a composição aditiva. MAN, por outro lado, apresentava dificuldades para realizar a soma sem apoio concreto e também limitava suas possibilidades de escolha ao abaixar as fichas. A pesquisadora percebeu que MIG sempre optava por abaixar apenas uma ficha (ex.: somava 6 + 3 e abaixava apenas o número 9). Diante disso, interveio com uma pergunta provocadora: “Será que teria outro jeito de abaixar mais de uma ficha e ainda dar o mesmo total?” Essa estratégia se repetiu ao longo da partida. MIG, apesar de conseguir construir outras somas com duas parcelas (como 5 e 4 ou 8 e 1), ainda não considerava possibilidades mais complexas. Já MAN, embora demonstrasse maior lentidão e condutas mais concretas, começou a ampliar suas combinações. Em algumas rodadas, por não considerar diferentes possibilidades de decomposição, acabou não conseguindo abaixar nenhuma ficha. O episódio evidenciou diferenças nos níveis de pensamento lógico-matemático entre as duas crianças: enquanto MIG operava com certa reversibilidade e domínio da adição, MAN ainda se apoiava em ações mais perceptivas e condutas pré-operatórias. O jogo passou a ser frequentemente requisitado pelas crianças, revelando seu valor como proposta desafiadora e inclusiva. |
| Reflexão da pesquisadora: | - Tem sido desafiador intervir com jogos de regras como o “Feche a Caixa”, buscando estratégias que respeitem o raciocínio lógico de cada criança, sem transformar o jogo em tarefa. Como favorecer o desenvolvimento do pensamento lógico-matemático no contexto da brinquedoteca, sem romper o prazer do jogo?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Aspectos evidenciados:    | <b>Cognitivo:</b> estabelece relações entre quantidade e número por meio de somas e composições numéricas; identifica diferentes combinações possíveis para o mesmo resultado (conservação e quantificação numérica), relações termo a termo, reversibilidade de pensamento<br><b>Social:</b> respeita diferentes ritmos de raciocínio dos colegas; compara suas ações com as dos outros jogadores.<br><b>Afetivo:</b> inicia e persevera no jogo até concluir sua participação, mesmo diante de desafios cognitivos.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |

Fonte: Elaborado pela pesquisadora a partir de observação de campo (2024)

O *Feche a Caixa* é um jogo de regras com estrutura simples, mas de enorme potencial para o desenvolvimento do pensamento lógico-matemático. Ao lançar os dados e buscar diferentes combinações de fichas para alcançar a mesma soma, a criança precisa realizar adições, decompor quantidades, antecipar possibilidades e avaliar estratégias. Trata-se de uma atividade que mobiliza a construção do número, favorece o uso das propriedades da adição (comutatividade, associatividade), e permite a emergência de noções como equivalência, compensação e reversibilidade, conceitos fundamentais no processo de transição do pensamento concreto para o operatório. (Queiroga, 2012; Zaia, 2012).

No episódio observado, ficou evidente a diferença entre os níveis de operação mental de MIG e MAN, permitindo à pesquisadora pensar em possibilidades de intervenção, considerando o nível de compreensão de cada criança. Com MIG, cuja estratégia estava automatizada (abaixava apenas uma ficha correspondente à soma), pequenas provocações foram feitas para ampliar seu repertório: “*Será que há outro jeito de abaixar mais de uma ficha?*”. A ideia era descentrar seu pensamento para que pudesse identificar outros caminhos para uma mesma solução. Já com MAN, que ainda operava de forma mais concreta e com suporte físico (contagem nos dedos ou dados), a intervenção priorizou o apoio e a explicitação do raciocínio, ajudando-a a visualizar e experimentar diferentes composições.

Como reforça Queiroga (2012), esse jogo exige mais do que sorte: requer ações mentais fundamentadas, previsão, e adaptação às novas condições de jogo. Além disso, por ser envolvente e acessível, o *Feche a Caixa* tornou-se um dos jogos de regras mais procurados na brinquedoteca, sendo retomado espontaneamente em diferentes encontros.

**Foto 23-** Relação Termo a Termo no jogo Feche a Caixa



**Foto 24-** MAN e MIG jogando Feche a Caixa



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2024)

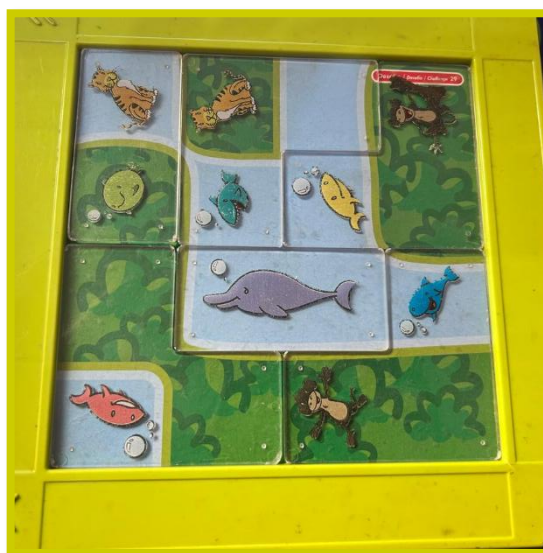
Quadro 23 - “Aventura na Amazônia”: entre a floresta e o mar, o espaço certo de cada um

| Caso 10                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Data:</b>                     | 13/08/2024                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Turma:</b>                    | 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Local:</b>                    | Brinquedoteca                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Descrição da observação:</b>  | Entre os novos jogos da brinquedoteca, <i>Aventura na Amazônia – Desafio Genial</i> logo despertou o interesse das crianças. Mesmo sendo um jogo de desafio individual, LAV (12 anos), DEI (7), MAN (6), MAL (9) e MIR (11) se juntaram para resolver os desafios juntos, revezando as jogadas, opinando nas escolhas, o que se repetiu por vários dias. Durante a montagem do desafio 29, considerado como difícil dentro da escala que vai de fácil a genial, MIR comentou: “-Tem que colocar primeiro os bichos da floresta, senão não vai caber depois” DEI respondeu: “-Mas se colocar o peixe logo, já tampa o espaço!” Enquanto isso, LAV dizia: “-Tenta virar essa peça... vê se encaixa no canto.”. Quando colocaram todas as 6 peças no tabuleiro, MIR disse: “Ih, mas deu errado, o tubarão ficou na floresta e água ao mesmo tempo, não pode!” MAL sugeriu que tirassem todas as peças e comesçassem novamente a montagem. LAV então comentou: “-Mas não precisa tirar tudo, é só trocar outra peça de lugar. Aqui (aponta para uma peça que tem a onça e peixe), “-É só por ela no canto, no lugar do tubarão.” Com tentativas e erros, o grupo se mantinha engajado, testando possibilidades e quando obtinham êxito, logo buscavam o próximo desafio. |
| <b>Reflexão da pesquisadora:</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- O que faz com que um jogo de desafio individual, como o “Aventura na Amazônia”, desperte tanto interesse coletivo?</li> <li>- Por que as crianças optaram por jogá-lo em grupo, mesmo sem que isso fosse proposto?</li> <li>- Que aspectos desse jogo dialogam com suas necessidades cognitivas e sociais?</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Aspectos evidenciados:</b>    | <p><b>Cognitivo:</b> classificação (comparação entre parte e todo), negação, reversibilidade, representação do espaço topológico, projetivo e euclidiano</p> <p><b>Social:</b> Coopera com os colegas para resolver desafios coletivamente.</p> <p><b>Afetivo:</b> demonstra motivação e persistência para enfrentar desafios crescentes com autonomia.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora a partir de observação de campo (2024)

O jogo *Aventura na Amazônia – Desafio Genial* é composto por quarenta e oito desafios com níveis de dificuldade crescentes. Cada desafio traz um tabuleiro com diferentes fundos (água, floresta, terra) e uma proposta única: cobrir todo o quadro com seis peças transparentes, sem sobrepor categorias incorretamente. Por exemplo, um peixe não pode estar fora da água, e um animal terrestre não pode ocupar a área do rio. O detalhe que torna o jogo ainda mais desafiador é que as peças variam entre si, podendo conter de uma a três figuras, o que exige do jogador analisar não apenas o espaço disponível, mas também a compatibilidade entre forma, conteúdo e quantidade. A *foto 25*, a seguir, mostra o tabuleiro com um dos desafios do jogo.

**Foto 25-** Tabuleiro do jogo "Aventura na Amazônia"



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2024)

Resolver o desafio requer que a criança observe atentamente os atributos físicos das peças, estabeleça relações entre figura e o cenário de fundo e coordene diferentes possibilidades de encaixe. Para isso, é necessário mobilizar estruturas cognitivas ligadas à **classificação** (como a negação lógica, ao rejeitar peças que não atendem aos critérios), à **conservação** (manter o mesmo conjunto de peças mesmo mudando suas posições) e à **reversibilidade** (retomar uma tentativa anterior e reavaliar a escolha com base em novos critérios). No plano da representação do espaço, o jogo envolve noções **topológicas** (continuidade, separação, vizinhança), **projetivas** (rotação, sobreposição e relação das peças) e até **euclidianas** (ângulos, alinhamento e encaixe preciso).

As peças exigem manipulação, análise, comparação, antecipação e correção, ações que mobilizam as estruturas cognitivas, cujo processo intenso de construção é percorrido pela criança em. O que talvez explique o forte interesse das crianças por esse jogo é o fato de que ele oferece desafios reais, com regras simples que dialogam com as necessidades intelectuais das crianças, permitindo que elas organizem, testem e compreendam o mundo por meio da ação. Trata-se de uma proposta que respeita a lógica do pensamento infantil, valoriza sua capacidade de elaborar estratégias e proporciona experiências significativas de raciocínio, cooperação e descoberta.

Em algumas situações, foi necessário ajustar o nível de desafio. Quando MAR (6 anos), por exemplo, escolheu uma cartela classificada como “genial” e logo demonstrou que ia abandonar o jogo, a pesquisadora/brinquedista selecionou discretamente algumas cartas de

dificuldade mais baixa e ofereceu para que escolhesse entre elas. MAR então conseguiu completar o desafio e, a partir disso, recuperou a confiança para continuar. Pequenas intervenções como essa foram realizadas sempre que possível, com o intuito de manter o engajamento e favorecer a progressão das estratégias das crianças.

**Foto 27-** Crianças jogando o jogo "Aventura na Amazônia"



**Foto 26-** MAR jogando "Aventura na Amazônia"



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2024)

Quadro 24 - “Combinações Cerebrais”: quando perceber o espaço não basta para representá-lo!

| Caso 11                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Data:</b>                      | 03/10/2024                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Turma:</b>                     | 3                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Local:</b>                     | Brinquedoteca                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Descrição da observação:</b>   | <p><b>Observação 1 – HUD (9 anos)</b><br/>           HUD escolheu uma carta-desafio do jogo “Combinações Cerebrais” e permaneceu um tempo analisando a imagem. Tentava iniciar a montagem dizendo: “-Eu só quero saber onde é o meio.” Colocava algumas bolinhas e logo desfazia, reposicionando o tabuleiro várias vezes, girando-o, como se buscasse a orientação correta para começar. A carta mostrava a figura a ser construída, mas não indicava qual lado do tabuleiro deveria ficar voltado para frente. Como cada borda do tabuleiro é marcada por uma cor, sua posição interfere diretamente na disposição dos furos. Depois de algumas tentativas, HUD chamou a pesquisadora/brinquedista e perguntou: “-Érica, não tô conseguindo achar o meio, tá certo assim?”. A pesquisadora se aproximou e devolveu com uma provocação: “-Observe sua carta: o que você vê nela?” HUD então respondeu que tinha as bolinhas coloridas. A pesquisadora então continuou: “-E as bordas da carta, como elas são?” observou com mais atenção e disse que cada lado tinha uma cor diferente. “-E se a gente imaginar que o tabuleiro é a carta, eles têm alguma coisa de diferente?” HUD ficou em silêncio por alguns segundos, girou o tabuleiro e então exclamou: “-Ahhh, era por isso que não tava batendo!”</p> <p>-----</p> <p><b>Observação 2 – ALI (5 anos)</b><br/>           Surpreendentemente, ALI demonstrou grande interesse pelo jogo, o que chamou a atenção da pesquisadora, já que nas suas escolhas anteriores predominavam atividades de faz de conta e desenho. Nos primeiros encontros, era comum que ALI reagisse de forma egocêntrica diante de conflitos, demonstrando maior dificuldade em considerar outros pontos de vista. No entanto, nas últimas semanas, passou a apresentar avanços nesse sentido, negociando espaços, brincadeiras e demonstrando maior flexibilidade diante das situações. No caso desse jogo, ALI escolhia uma carta, cuidadosamente as bolinhas coloridas e iniciava a montagem com empenho. Demonstrava atenção à quantidade de bolinhas de cada cor, conferindo e contando uma a uma. No entanto, apesar dessa atenção aos detalhes, tinha dificuldade em dispor corretamente as bolinhas no espaço: as linhas saíam tortas, os alinhamentos eram imprecisos e, muitas vezes, o resultado final destoava do modelo. Em uma das vezes, montou a figura certa, mas com o tabuleiro invertido em relação à orientação da carta.</p> |
| <b>Reflexões da pesquisadora:</b> | - Mesmo quando utilizam as cores e quantidades corretas, algumas crianças não conseguem perceber que a figura montada não corresponde ao modelo. Estaria essa dificuldade ligada à forma como organizam e representam o espaço? Como o brinquedista pode ajudar sem corrigir, mas provocando comparações que ampliem a percepção?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Aspectos evidenciados:</b>     | <p><b>Cognitivo:</b> representação do espaço topológico, projetivo e euclidiano; simetria, comparar diferentes tentativas e ajustar ações com base no resultado observado, conservação (quantificar elementos), conhecimento físico (cor das bolinhas)</p> <p><b>Afetivo:</b> demonstra motivação e persistência para enfrentar desafios crescentes com autonomia.</p> <p><b>Físico:</b> utiliza a pinça para pegar e posicionar as bolinhas, exigindo precisão nos movimentos; ajusta a força e o controle manual ao manipular peças pequenas.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora a partir de observação de campo (2024)

O jogo observado consiste em um tabuleiro perfurado com cores nas bordas (amarelo, azul, vermelho e verde) e cartas-desafio que apresentam figuras montadas com bolinhas coloridas (*ver figura 11*). A proposta é reproduzir, no tabuleiro, a imagem apresentada na carta. Para isso, a criança precisa posicionar corretamente as bolinhas nos orifícios, utilizando uma

pinça como instrumento de manipulação — o que exige não apenas atenção visual e motricidade fina, mas também a compreensão de como o tabuleiro deve ser orientado para que a imagem fique coerente com o modelo.

**Figura 11-** Tabuleiro e peças do jogo "Combinações Cerebrais"



**Fonte:** <https://www.ninabrinquedoseducativos.com.br/brinquedos/combinacoes-cerebrais?srsId=AfmBOoo2k1oH6Ibuie6xhUHxo8XHQ6MpsKh8NgOc9GFDx7suA6Vqmb3R>

Esse tipo de atividade mobiliza ações que vão além da simples contagem ou reconhecimento de cores. As crianças precisam observar a disposição das figuras na carta, identificar quantidade, direção, distância entre os elementos, e coordenar essas variáveis com a posição atual do tabuleiro. Como o modelo da carta não indica a direção correta do tabuleiro, o jogador precisa perceber que a orientação das bordas coloridas interfere diretamente na organização espacial do conjunto.

Foi o que se evidenciou na situação com HUD (6 anos), que tentava encontrar “o meio” da figura, mas sem ajustar corretamente o tabuleiro. Ao ser provocado a observar melhor a carta e pensar nas bordas, foi capaz de perceber que mudar a posição do tabuleiro alterava o arranjo das bolinhas. Essa experiência o levou a reconfigurar a montagem e aproximar-se da solução.

De maneira diferente, ALI (5 anos) demonstrava grande empenho na reprodução das imagens: contava as bolinhas, separava por cor, mas ainda não conseguia organizar a distribuição espacial de forma coordenada. Mesmo com a quantidade correta de peças, sua montagem saía desalinhada ou invertida. Nesses momentos, a intervenção da pesquisadora buscava provocar comparações entre a carta e a montagem, com perguntas abertas como: “*Tem alguma coisa de diferente entre o desenho que construiu e o da carta?*” “*Quais são as cores nas bordas do seu tabuleiro? Elas estão exatamente iguais às da carta?*” “*O que você poderia*

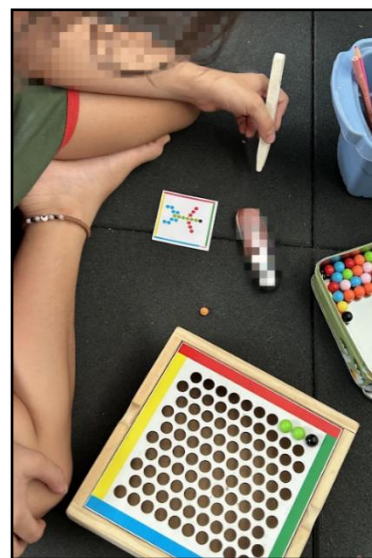
*fazer para que a posição das cores nas bordas do tabuleiro fique igual ao da sua carta? “Se você girar para a esquerda o tabuleiro, irá modificar alguma coisa na imagem?” “Você tem certeza de que as bolinhas estão no mesmo lugar da carta” O que faz você pensar isso?” “Será que tem um jeito de começar por uma parte que ajude mais?” “Como você sabe onde fica o meio?””*

Essas situações evidenciam que a construção da noção de espaço ainda estava em desenvolvimento, de maneira mais elementar no caso de ALI. Como destacam Piaget e Inhelder (1948 [1993]), representar não é apenas copiar o que se vê, mas reconstruir a partir da ação, e é justamente nesse processo de reconstrução que o jogo se torna potente para favorecer a análise, a reversibilidade e o controle progressivo da organização espacial.

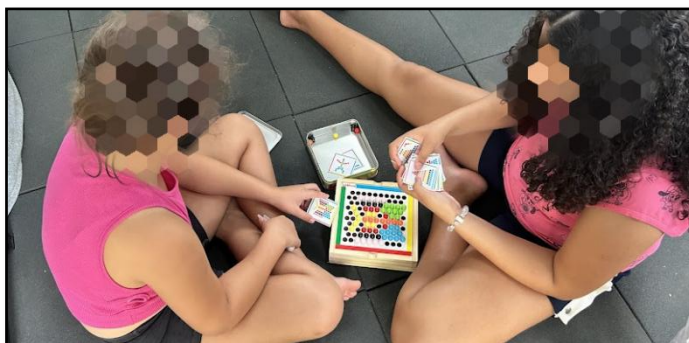
**Foto 29** - HUD tentando encontrar a posição correta da bolinha preta



**Foto 28**- ALI inicia a montagem sem considerar a correspondência entre a orientação do tabuleiro e a disposição dos elementos na carta-modelo



**Foto 30**- MAL (9 anos) e LAV (12 anos) montaram com êxito uma figura complexa



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2024)

6.2.4 Eixo IV - Conflitos, decisões e regras no brincar compartilhado

Quadro 25- Quando o desejo do outro vira meu: conflitos e egocentrismo no brincar

| Caso 12                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Data:                      | 27/06/2024                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Turma:                     | 3                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Local:                     | Brinquedoteca                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Descrição da observação:   | Durante o brincar livre da turma 3, composta majoritariamente por crianças entre 5 e 7 anos, com um pequeno grupo de 8 e 9 anos, chamou a atenção o modo como ALC (5 anos) e MAC (6 anos) interagiram durante o brincar. MAC aproximou-se de ALC e a convidou para brincar, sem especificar qual seria a brincadeira. ALC recusou, dizendo que preferia brincar sozinha. Diante da negativa, MAC se afastou e escolheu uma boneca para brincar. Pouco tempo depois, ALC demonstrou interesse pela mesma boneca e disse que também queria brincar com ela. Nesse momento, iniciou-se um conflito entre elas. MAC argumentou que havia pegado a boneca primeiro, enquanto ALC insistia que agora era “a vez dela”. Diante da insistência, MAC cedeu, dizendo: “Fica então com ela!”, e foi procurar outro brinquedo. Encontrou alguns bichos de pelúcia e começou a brincar de cuidar dos seus animais de estimação. Poucos minutos depois, ALC abandonou a boneca e demonstrou desejo de brincar com os bichos de pelúcia também, gerando um novo conflito com MAC. Essa situação retrata um padrão já observado em outras análogas: ALC frequentemente se envolve em disputas por brinquedos, demonstrando dificuldade em compartilhar com outras crianças e em interagir de forma positiva, especialmente quando a iniciativa de brincar parte dos colegas. |
| Reflexões da Pesquisadora: | <ul style="list-style-type: none"><li>- A situação revelou uma característica marcante do pensamento infantil nessa faixa etária: a dificuldade em considerar o ponto de vista do outro. Como desenvolver, pouco a pouco, a capacidade de coordenação de perspectivas?</li><li>- O conflito se repete com diferentes brinquedos, sempre em torno do que o outro está utilizando. Estaria o interesse focado no objeto ou na relação? Como ajudar a criança a reconhecer seus próprios desejos e diferenciá-los da vontade de controlar o brincar do outro?</li><li>- MAC cedeu com facilidade, afastando-se para evitar o confronto. Até que ponto ceder é favorável?</li><li>- Tais episódios reforçam o papel formativo do conflito no desenvolvimento infantil. A brinquedoteca mostrou-se um espaço privilegiado para lidar com esses desafios.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Aspectos Evidenciados:     | <p><b>Aspecto Cognitivo:</b> dificuldade em coordenar diferentes pontos de vista,</p> <p><b>Aspecto Afetivo:</b> demonstra frustração quando é contrariado</p> <p><b>Aspecto Social:</b> Envolve-se frequentemente em disputas por brinquedos</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |

Fonte: Elaborado pela pesquisadora a partir de observação de campo (2024)

Os episódios deste eixo mostram que o brincar coletivo envolve disputas, divergências e escolhas que exigem escuta, negociação e respeito. Conflitos, impasses nas regras e decisões entre seguir ou abandonar o jogo revelaram aspectos centrais do desenvolvimento social e moral. Coube ao pesquisador/brinquedista acompanhar essas vivências com intervenções sutis, favorecendo acordos, autonomia e a construção progressiva da convivência.

Esse episódio vivenciado por crianças de 5 a 7 anos, traz uma situação recorrente envolvendo ALC (5 anos) e MAC (6 anos), marcada por conflitos na partilha de brinquedos. A recorrência de disputas, especialmente quando ALC demonstra interesse apenas após a iniciativa do outro, evidencia não apenas uma disputa por objetos, mas principalmente um desafio relacionado à coordenação de perspectivas e desejos distintos, característica central do pensamento egocêntrico típico da fase pré-operatória.

Nessa situação, a pesquisadora optou por manter-se em observação, sem realizar qualquer intervenção direta. Ao refletir, posteriormente, sobre o ocorrido, reconheceu que houve uma oportunidade educativa perdida, especialmente no que diz respeito à mediação de conflitos e à promoção da descentração do pensamento infantil.

Segundo Vinha (2000, p. 57), em situações como essa, “a criança não tira o brinquedo da outra porque é ‘malvada’ ou ‘egoísta’, mas porque ainda não consegue coordenar os pontos de vista divergentes”. Ou seja, o conflito não é um desvio, mas sim uma expressão legítima do estágio pré-operatório, em que predomina o pensamento egocêntrico, conforme descrito por Piaget.

Um aspecto relevante a ser considerado é a atitude de MAC, que, ao ceder a boneca para ALC, aparentemente evitou o confronto direto. No entanto, ceder não significa, necessariamente, resolver o conflito, pode indicar, também, uma tentativa de se afastar do problema por não conseguir enfrentá-lo. Como lembra Vinha (2000, p. 58), nessas situações, “o adulto pode atuar no sentido de favorecer a descentração de seu pensamento e sentimentos, auxiliando-a a ver as coisas da perspectiva do outro, para que a criança consiga ir coordenando seu próprio ponto de vista com o dos parceiros”.

A ausência de intervenção nesse momento impediu que MAC tivesse apoio para nomear seus sentimentos e seus limites, e que ALC pudesse refletir sobre sua ação e escutar a posição da colega. A mediação, nesse caso, poderia ter proporcionado às duas crianças uma experiência de resolução mais construtiva e dialógica.

Para além deste episódio, jogos com regras simples, como *Jenga*, *Puxa Batata* e *Pula Macaco*, bem como contextos de faz de conta que envolvem papéis compartilhados, foram propostos de forma intencional na brinquedoteca para favorecer a convivência e a cooperação entre as crianças, especialmente dessa faixa etária. Essas experiências proporcionam que elas possam considerar a presença do outro, esperar a vez, combinar ações e respeitar as regras construídas coletivamente. Nesse processo, vivenciam situações que as desafiam a sair do próprio ponto de vista e a exercitar a descentração, conforme propõe Piaget. As *fotos 31, 32 e 33* ilustram algum desses momentos.

**Foto 31-** Brincando de Médico - Papéis representados: mãe, filha e médica



Fonte: Acervo pessoal da pesquisadora (2024)

**Foto 32-** Jogando Puxa Batata



**Foto 33-** Brincando com o jogo Pula Macaco



Fonte: Acervo pessoal da pesquisadora (2024)

Quadro 26- “Assim não vale!”: regras, negociação e o jogo como campo de disputa

| Caso13                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Data:                      | 25/06/2024                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Turma:                     | 3                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Local:                     | Brinquedoteca                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Descrição da observação:   | KAR (7 anos) e DUD (9 anos) iniciaram uma partida com o jogo UNO, demonstrando, aparentemente, conhecimento das regras convencionais. O jogo seguia de forma tranquila até que, em uma das rodadas, surgiu um impasse relacionado às regras. Após uma jogada de DUD, KAR reagiu dizendo: “Assim não vale! Você não pode fazer isso!” DUD respondeu que era assim mesmo que se jogava. Insistiu por alguns momentos, tentando explicar a jogada, com frases como: “Na caixa do jogo fala que pode”; “É assim que a gente joga sempre”. KAR insistia: “Lá em casa eu jogo com meu pai, ele sabe jogar e não é assim!”. DUD insistiu por mais alguns instantes, argumentando sua posição, mas KAR se manteve firme, rejeitando a explicação de DUD e sustentando sua própria compreensão das regras, baseada na forma como costuma jogar em casa. Em outros momentos, KAR já havia demonstrado dificuldade em lidar com contrariedades, adotando posturas mais impositivas durante o brincar. |
| Reflexões da Pesquisadora: | <ul style="list-style-type: none"> <li>- A discordância entre as meninas não foi apenas social, evidenciou um conflito cognitivo importante: a dificuldade em coordenar diferentes pontos de vista sobre o mesmo jogo de KAU. Como ajudá-las a compreender que as regras podem variar conforme o contexto?</li> <li>- A atitude de DUD, ao justificar sua jogada e seguir participando, indicaria um pensamento mais descentralizado?</li> <li>- Como o brinquedista, no contexto da brinquedoteca, pode reconhecer no jogo de regras uma oportunidade concreta de intervenção educativa, apoiando o grupo na escuta, no diálogo e na construção coletiva das regras do brincar?</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Aspectos Evidenciados:     | <p><b>Aspecto Cognitivo:</b> dificuldade em coordenar diferentes pontos de vista</p> <p><b>Aspecto Afetivo:</b> reage com incômodo ao ser contrariado</p> <p><b>Aspecto Social:</b> Dificuldade em negociar regras coletivamente</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora a partir de observação de campo (2024)

A discordância observada entre KAR e DUD durante o jogo de UNO evidencia tanto processos cognitivos quanto sociais muito significativos referentes ao desenvolvimento infantil. De acordo com Piaget (1932 [1994]), ao estudar o comportamento infantil nos jogos de regras, é fundamental distinguir dois aspectos: a *prática da regra* - como as crianças efetivamente aplicam as normas durante o jogo - e a *consciência da regra* - o grau de internalização e entendimento sobre a origem, flexibilidade e validade das normas. Este caso se insere, primeiramente, na análise da prática, ao evidenciar que, embora KAR jogue em interação com a colega, ela apresenta uma postura rígida, resistindo às interpretações divergentes das regras.

Segundo Piaget (1932 [1994]), essa resistência revela um estágio de transição entre a prática egocêntrica e a prática cooperativa, caracterizado pela heteronomia moral, onde a criança vê as regras como imutáveis, impostas por autoridades externas (pais, adultos ou o próprio jogo). Para KAR, a versão aprendida no ambiente familiar é a legítima, sendo difícil aceitar variações ou negociar significados. Como destaca o autor:

Durante o segundo estágio (apogeu do egocentrismo e primeira metade do estágio da cooperação), a regra é considerada como sagrada e intangível, de origem adulta e de essência eterna; toda modificação proposta é considerada pela criança como uma transgressão. (Piaget, 1932 [1994], p. 34).

Em contrapartida, DUD apresenta indícios de um pensamento mais descentralizado, argumentando a favor de outra interpretação das normas e tentando justificar sua ação com base em regras convencionais e socialmente compartilhadas (“*na caixa do jogo fala que pode*”). Este comportamento aproxima-se do que Piaget identifica como estágio de *cooperação nascente*, onde a criança começa a perceber que as regras resultam de um consenso mútuo e são passíveis de revisão.

Visca (1995) complementa essa análise ao apontar que a resistência a mudança de normas, muitas vezes, está relacionada a vínculos emocionais profundos: crianças que aprendem uma regra num contexto familiar tendem a internalizá-la de forma rígida, e substituí-la implica, emocionalmente, uma espécie de “traição” ao primeiro ensinamento.

Frente a esse cenário, a intervenção do brinquedista é crucial: mais do que impor uma regra correta, cabe a ele favorecer o diálogo e a negociação, estimulando perguntas como: “*O que pode acontecer se jogar da forma como DUD propôs? E se for como KAR disse?*” ou “*Existe uma maneira de jogar de modo que todos concordem com as regras?*”. De acordo com Freire e Scaglia (2009), o jogo social oferece uma oportunidade singular para a construção da autonomia e da consciência moral na infância, justamente porque, ao exigir cooperação e negociação, desafia as crianças a superarem posições rígidas e a construir coletivamente normas de convivência.

Além dessas questões, considerando também o interesse espontâneo que algumas crianças demonstravam pelo filme “Divertidamente”, foi proposto o jogo *UNO Divertidamente* como uma variação do UNO convencional. Embora as cartas já estivessem prontas, as crianças participaram ativamente do processo de construção do jogo: ajudaram a plastificar e recortar as cartas, reconhecer os personagens e levantar hipóteses sobre como o novo jogo funcionaria. Durante a vivência, foram estimuladas a comparar o UNO Divertidamente com o jogo tradicional, discutindo semelhanças e diferenças entre eles. A proposta favoreceu não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também aspectos afetivos importantes, como a identificação e expressão de emoções, a escuta ativa e a capacidade de lidar com as próprias emoções e as dos colegas durante o brincar. As cartas utilizadas nesta proposta serão disponibilizadas no anexo

desta pesquisa para consulta e reprodução. A seguir, as *fotos 34, 35, 36 e 37* ilustram as vivências relatadas nesse caso.

**Foto 35-** Jogando Uno Convencional



**Foto 34-** Plastificando as cartas do jogo UNO Divertidamente



**Fonte:** Acervo pessoal da pesquisadora (2024)

**Foto 37-** Recortando as cartas do jogo UNO Divertidamente



**Foto 36-** Jogando UNO Divertidamente



**Fonte:** Acervo pessoal da pesquisadora (2024)

Quadro 27- “Jogo ou amizade?”: quando ganhar não é o mais importante

| Caso 14                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Data:                      | 27/06/2024                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Turma:                     | 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Local:                     | Brinquedoteca                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Descrição da observação:   | <p>Cinco crianças — FIF (10), BEL (9), ALU (9), MAL (9) e LAV (12) — se reuniram de forma espontânea para jogar UNO. Todas demonstravam familiaridade com as regras e conduziam a partida com autonomia, sem a necessidade de mediação adulta. O que chamou a atenção foi a maneira como lidavam com jogadas que poderiam “penalizar” colegas, optando por não usá-las em alguns momentos. Por exemplo, quando FIF descartou uma carta +2 verde, ALU — que tinha um +2 azul, um <i>coringa</i> e uma <i>carta de bloqueio verde</i> — examinou as cartas por um tempo e disse:</p> <p><i>“Hum... deixa eu ver aqui... se eu jogar essa carta, a BEL vai ter que comprar muito mais cartas. Não vou fazer isso com você não. Eu tô com dó!”</i> BEL, por sua vez, insistia repetidamente: <i>“Ah, ALU, você não vai fazer isso comigo, né? Por favor, por favor, por favor... eu sou sua amiga!”</i> ALU optou por jogar a carta de bloqueio, evitando prejudicar a amiga. Em outro momento, MAL se dirigiu à colega LAV dizendo: <i>“Ah, eu vou ter que deixar você sem jogar, LIV. Eu não queria, mas não tem jeito, eu só tenho essa carta dessa cor.”</i> Quase ao fim da partida, ALU estava com um <i>coringa</i> na mão e tinha a chance de vencer. No entanto, alegou que não tinha carta para jogar, fez uma compra e repetiu a mesma fala — deixando BEL ganhar o jogo. Desde os primeiros dias, as duas estão sempre juntas nas atividades da brinquedoteca. Observa-se, em diversas situações, que ALU tende a tomar decisões que priorizam agradar BEL (brincar do que ela quer, com as crianças que ela escolhe, etc...)</p> |
| Reflexões da Pesquisadora: | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Por que ALU ficou com “pena” de jogar uma carta, mesmo sabendo que era válida pelas regras? Seria um gesto de amizade ou uma dificuldade em fazer escolhas próprias diante da influência do grupo?</li> <li>- Fiquei em dúvida: devo ou não intervir nessas situações?</li> <li>- A forma como as crianças jogaram evidenciou que o objetivo não era vencer, mas sim manter o vínculo de amizade. Como posso transformar esse momento em uma oportunidade de reflexão coletiva sobre o jogo, as regras e os sentimentos envolvidos?</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Aspectos Evidenciados:     | <p><b>Aspecto Cognitivo:</b> Reconhece situações de vantagem ou desvantagem em jogos de regras e busca construir estratégias para vencer</p> <p><b>Aspecto Afetivo:</b> demonstra dificuldade em frustrar o outro, mesmo em contextos lúdicos</p> <p><b>Aspecto Social:</b> toma decisões influenciada pela opinião de outras crianças</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora a partir de observação de campo (2024)

Ainda que uma situação com o jogo Uno tenha sido objeto de análise neste estudo anteriormente, optou-se por incluir a observação anterior considerando o enfoque distinto e o grupo participante. Diferente do episódio anteriormente analisado, em que o conflito girava em torno da divergência sobre regras e interpretações, a situação ora apresentada evidenciou outro tipo de impasse: uma das crianças decide perder propositalmente, “entregando” o jogo a um colega com quem mantém laços afetivos.

Do ponto de vista do desenvolvimento dos aspectos social e afetivo, a situação observada na brinquedoteca traz elementos relevantes para refletirmos sobre as relações interpessoais e escolhas feitas pelas crianças. O fato de ALU ter hesitado em jogar uma carta

válida no jogo, demonstrando “pena” da amiga que perderia, evidencia um conflito entre a regra estabelecida e o vínculo afetivo presente na relação de amizade. Por que ALU ficou com “pena”? Estaria expressando um gesto de cuidado genuíno com a amiga ou dificuldade em tomar decisões próprias diante da influência do grupo? Ou ainda uma relação heterônoma com a regra, na qual a decisão depende da aprovação do outro? O que está em jogo, afinal?

É nesse ponto que a teoria de Piaget oferece subsídios importantes. De acordo com o autor, “toda moral consiste num sistema de regras, e a essência de toda moralidade deve ser procurada no respeito que o indivíduo adquire por essas regras” (Piaget, 1932/1994, p. 23). Assim, o que está em jogo não é apenas o cumprimento de normas e regras, mas o significado atribuído a elas. A moralidade, como o próprio autor explica, não se resume a ter bons valores ou comportamentos socialmente aceitos, mas diz respeito ao motivo pelo qual os seguimos, ou seja, à razão pela qual respeitamos uma regra.

Desse modo, a decisão de ALU pode ser interpretada como uma escolha motivada pelo valor atribuído à amizade, o que envolve uma dimensão afetiva que não pode ser ignorada. A esse respeito, Tognetta e Mantovani de Assis (2006), comentam que os valores são construídos nas relações interpessoais e estão profundamente ligados aos sentimentos que nutrimos pelos outros. Assim, o gesto de “ceder” no jogo pode ter sido uma forma de expressar cuidado ou carinho, mas também medo de magoar a amiga ou perder sua aprovação. Portanto, não se trata, necessariamente, de uma escolha autônoma.

Do ponto de vista das relações entre pares, é importante considerar que as amizades, na infância, têm papel estruturante na construção da moralidade. Tortella (2001), em seu estudo sobre a representação da amizade em crianças com idade entre 6 e 11 anos, evidencia a complexidade dessas. A autora observa que a amizade não é isenta de conflitos ou escolhas difíceis, podendo produzir efeitos tanto positivos quanto negativos nos processos de socialização e tomada de decisão. Destaca ainda, que as amizades contribuem para a superação do egocentrismo: “parece mais fácil uma criança considerar o ponto de vista de outra pela qual sente carinho do que o de alguém com quem não se relaciona bem” (Tortella, 2001, p. 77).

Portanto, a escolha de ALU, ao hesitar em vencer a amiga, pode ser compreendida à luz dessa valorização da relação afetiva, que naquele momento se sobrepôs ao desejo de ganhar. Pode ser vista também, como uma forma de descentração, ainda limitada pela relação específica que mantinha com a colega. O vínculo afetivo, nesse caso, foi determinante na tomada de decisão. Nesse sentido, é importante considerar que as preferências nas amizades infantis não são aleatórias. Como observa Tortella (2001):

As preferências também se notam desde muito cedo na vida da criança. Muitos fatores podem contribuir para estas preferências, tais como, a semelhança no nível de desenvolvimento, o temperamento, a quantidade de contatos sociais, mesmos interesses, dentre outros. (Tortella, 2001, p. 54).

Diante disso, retomemos a dúvida levantada pela pesquisadora: deve-se intervir em situações como essa? A resposta não é tão simples. No entanto, ao considerar os fundamentos teóricos aqui discutidos, entende-se que o papel do adulto (no caso, o brincadedista), não é corrigir comportamentos, mas favorecer a reflexão. Como aponta La Taille (2006), o desenvolvimento da consciência moral depende do confronto de diferentes pontos de vista. A intervenção, nesse sentido, está longe de julgar a atitude da criança como certa ou errada. Ao contrário, pode-se propor um diálogo que propicie a elaboração de sentidos sobre o que é ser amigo, o que é ser justo, o que é ganhar. Questões por exemplo: *por que BEL ganhou o jogo? O que ALU teria que fazer para ganhar? Por que ela tomou essa decisão? Como vocês se sentiram com essa decisão? E se fosse outra criança, você teria a mesma atitude? Como lidar com situações em que queremos ganhar, mas também não queremos prejudicar alguém de quem gostamos? E se os papéis estivessem invertidos, BEL também cederia?*

Segundo La Taille (2006), compreender a moralidade é também compreender os valores que sustentam as escolhas e como esses valores se constroem, se transformam e se equilibram em cada situação vivida. Assim, para ele, é preciso problematizar tais escolhas à medida que elas não devem estar unicamente guiadas por sentimentos, mas também por princípios de justiça. O autor observa que, ao longo do desenvolvimento, a criança começa a compreender que a moralidade envolve o respeito recíproco e a equidade, e não apenas a empatia.

Essa perspectiva talvez ajude a responder à dúvida em questão. Situações como essa são, sim, momentos oportunos para promover a reflexão coletiva. A intervenção do adulto pode provocar perguntas, contra argumentações, transformando as situações decorrentes do jogo em momentos de construção de uma convivência ética e democrática entre as crianças.

Quadro 28- “Elas não querem mais treinar...”: o que as escolhas infantis revelam?

| Caso 15                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Data:                      | 04/07/2024                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Turma:                     | 1 e 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Local:                     | Brinquedoteca                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Descrição da observação:   | <p>Durante as primeiras semanas de funcionamento da brinquedoteca, a pesquisadora foi procurada pela professora de handebol, modalidade esportiva também oferecida na Associação. Embora não houvesse coincidência de horário entre as atividades, a professora relatou que, desde a criação da brinquedoteca, algumas crianças passaram a demonstrar desinteresse pelos treinos. Segundo ela, mesmo tendo tempo para participar das duas propostas, “elas não querem mais treinar, só querem ir para a brinquedoteca.”</p> <p>A pesquisadora, então, buscou conversar informalmente com algumas dessas crianças para entender melhor a situação. As respostas foram semelhantes: disseram que estavam achando o handebol difícil e preferiam ficar brincando na brinquedoteca porque é muito mais divertido, demonstrando maior preferência pelo brincar. Algumas falas das crianças registradas pela pesquisadora:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- “Eu adoro vir aqui na brinquedoteca porque tem lego” (FIF, 10 anos)</li><li>- “Ah, eu acho difícil jogar handebol, gosto mais das brincadeiras e de tudo na brinquedoteca...e eu amo pintar! (MAJ, 8 anos)</li><li>- “Eu não quero ir jogar handebol mais não, eu já falei pra minha mãe. Sabe, a professora é legal, mas tipo, é que eu prefiro vir só aqui mesmo, porque posso brincar de bola, massinha, pintura, ler livros bem legais.” (DEI, 7 anos)</li></ul> |
| Reflexões da Pesquisadora: | <p>- No meu ponto de vista, a preferência pela brinquedoteca revelava mais do que uma simples escolha por diversão ou curiosidade pelo novo espaço: as experiências vividas ali estavam mais conectadas às necessidades e interesses intelectuais, afetivos, sociais das crianças, considerando sua faixa etária. Isto é, elas se sentem respeitadas em seus tempos, interesses e modos de brincar. As escolhas, portanto, poderiam indicar o estágio de desenvolvimento cognitivo das crianças?</p> <p>- Essa situação vivenciada contribuiu para responder a uma inquietação inicial que eu tinha: <i>será que as crianças adeririam à brinquedoteca, considerando que já participavam de outras atividades?</i> A resposta veio não apenas pela presença constante e até pela procura de outras que não haviam se inscrito, mas pela clareza com que expressaram sua preferência.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Aspectos Evidenciados:     | <p><b>Aspecto Afetivo:</b> Demonstra preferência por jogos de construção (como lego), que envolvem estabelecer relações espaciais; interesse por atividades de representação, como desenho, leitura e pintura, que exigem representação.</p> <p><b>Aspecto Afetivo:</b> Toma decisões, demonstra interesse pelo espaço da brinquedoteca</p> <p><b>Aspecto Motor:</b> Envolve-se corporalmente em atividades que exigem coordenação fina (lego, massinha, pintura)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

Fonte: Elaborado pela pesquisadora a partir de observação de campo (2024)

A observação realizada revelou um aspecto importante sobre o modo como as crianças experienciavam o brincar na brinquedoteca: elas manifestaram, de forma espontânea, a preferência pelo espaço lúdico em detrimento da prática esportiva formalizada — no caso, o handebol. Esse dado, aparentemente simples, ganha consistência quando articulado às reflexões de Freire (2011), que ressalta a importância da brincadeira livre como fundamento para o

desenvolvimento integral da criança. Segundo o autor, a infância deve ser rica em experiências diversificadas e por essa razão:

Antes dos 6,7 anos de idade, não deveria haver escola de esportes para crianças. Nesse período de vida, chamado de primeira infância, poderiam ser criados ambientes favoráveis às brincadeiras, às fantasias, onde tudo fosse encaminhado para que a criança enriquecesse suas experiências. Nenhum mal haveria em que ela brincasse com raquetes, com bolas, com água, mas sem necessidade de sistematizações rígidas. (Freire, 2011, p. 23)

De acordo com essa perspectiva, o brincar não é – ou não deveria ser – uma preparação para a vida adulta ou para o esporte formal. Quando a sistematização esportiva ocorre de maneira precoce, corre-se o risco de reduzir a motricidade da criança a gestos técnicos padronizados, limitando o repertório motor e inibindo o prazer de se mover livremente (Freire, 2011).

No caso analisado, a preferência pelo brincar pode ser interpretada não como uma escolha entre “brincar ou treinar”, mas sim uma manifestação própria de um estágio de desenvolvimento em que o jogo ainda é a principal forma de relação com o mundo. A esse respeito, Freire e Scaglia (2009) aprofundam essa reflexão ao distinguirem duas formas de manifestação do jogo: o **jogo-brincadeira**, caracterizado pela flexibilidade de regras e pela valorização da experiência lúdica, e o **jogo-esporte**, com regras mais rígidas e foco na superação e no desempenho. Como explicam:

O esporte é um jogo/brincadeira regulamentado a partir de regras rígidas; é um jogo/brincadeira que se emancipou, mas que não deixou de ser um jogo, porém, a complexidade de sua organização acabou por diferenciá-lo das brincadeiras, as quais estariam mais atreladas ao êxtase das conquistas (auto-superações) oportunizadas no jogo em si, do que à performance – ou os ganhos além do jogo em si - obtida nos esportes pela vitória sobre o oponente, e suas consequências posteriores (prêmios financeiros ou não). (Scaglia, 2003, p.13)

Essa diferenciação é fundamental para compreendermos que, para as crianças pequenas, práticas lúdicas e menos formalizadas - como as brincadeiras espontâneas vivenciadas na brinquedoteca - são mais adequadas ao desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social, atendendo aos interesses e necessidades típicos dessa faixa etária.

Entre as vivências observadas na brinquedoteca, destacam-se brincadeiras com diferentes variações de pega-pega, queimada e ping-pong. Longe de serem práticas isoladas, essas atividades propiciam à criança desenvolver habilidades motoras fundamentais, como agilidade, resistência, deslocamentos espaço-temporal, manipulação (lançar, segurar, chutar, equilibrar, bater...), criando prazer em movimentar-se, sem imposições técnicas rígidas. A

seguir, algumas das brincadeiras vivenciadas na brinquedoteca podem ser visualizadas nas *fotos 38, 39, 40, 41, 42 e 43*:

**Foto 38-** Crianças brincando de pega-pega (Que horas são?)



**Foto 39-** Crianças brincando de pega-pega (Seu Lobo está?)



**Fonte:** Acervo pessoal da pesquisadora (2024)

**Foto 41-** Crianças brincando de pega-pega (Lenço-atrás)



**Foto 40-** Crianças brincando de Queimada Tradicional



**Fonte:** Acervo pessoal da pesquisadora (2024)

**Foto 43-** Crianças brincando de acertar a cesta



**Foto 42-** Crianças brincando de Ping-Pong



**Fonte:** Acervo pessoal da pesquisadora (2024)

Para além disso, cabe salientar a necessidade de se refletir criticamente sobre a formação dos profissionais que atuam no ensino e aprendizagem do esporte. Como aponta Leonardo (2019), assim como em contextos escolares, as práticas esportivas ainda são ancoradas em concepções inatistas e empiristas, que desconsideram o papel ativo do sujeito na construção do conhecimento e da cultura corporal. Logo, o problema observado talvez não residisse na resistência em aprender a jogar o handebol em si, mas na forma como o ensino estivesse sendo conduzido.

Acerca disso, críticas como as de Castellani e Freire (2024), ao que denominam como “pedagogia da fila”, trazem um alerta sobre muitas práticas esportivas que ainda permanecem pautadas em abordagens tecnicistas e fragmentadas, priorizando o controle disciplinar e a repetição de movimentos isolados em detrimento da vivência lúdica, criativa e interativa do jogo. Em linha gerais, essas práticas não respeitam o desenvolvimento singular da criança e priorizam a eficiência e o desempenho.

Portanto, esse caso que inicialmente poderia parecer “insignificante”, corrobora para reafirmar o valor dos espaços lúdicos, como a brinquedoteca, garantido à criança a liberdade necessária para o desenvolvimento integral, respeitando seus tempos e modos próprios de ser e estar no mundo. Não somente isso: alerta para a necessidade de uma visão crítica diante da antecipação esportiva precoce, que tende a limitar a criança de vivências espontâneas e fundamentais para sua formação integral, cerceando possibilidades de brincar, criar e experimentar, e reduzindo a infância a uma preparação funcional para um futuro que ainda não lhe pertence.

6.2.5 Eixo V – Brincar, explorar e experimentar: experiências lúdicas sensoriais

As experiências reunidas neste eixo surgiram de perguntas, hipóteses e resoluções de problemas elaboradas pelas próprias crianças. Ao manipular materiais como sabão, massinha e preparação de slime, envolviam-se em processos de transformação, testavam ideias e buscavam respostas por meio da ação. O brincar, aqui, aproximou-se de uma lógica investigativa, em que sentir, fazer e pensar estavam o tempo todo entrelaçados. Nesse contexto, o papel do brincadista foi o de oferecer recursos e realizar provocações que potencializassem suas descobertas.

Quadro 29- “Será que dá pra fazer bolha quadrada?”: quando a brincadeira vira investigação

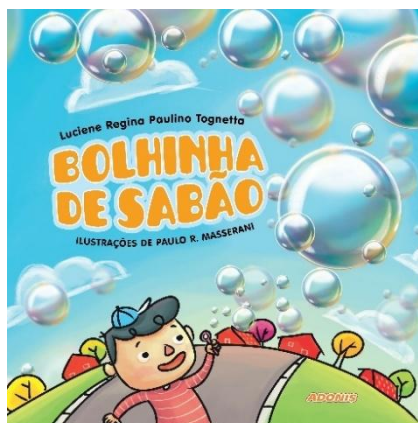
| Caso 16                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Data:                                                | 08/08/2024                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Turma:                                               | 2 e 3                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Local:                                               | Brinquedoteca                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Descrição da observação/<br>Situação Desencadeadora: | Durante uma brincadeira livre com um brinquedo comercializado de bolhas, MAR (6 anos) comentou: “Eu queria fazer uma bolha quadrada e maior.” MAN respondeu: “Mas como vai sair bolha quadrada se onde sopra é redondo?” SUN (10 anos) completou: “Eu acho que não tem como fazer bolhas quadradas, só redonda.” A pesquisadora se aproximou e perguntou: “Vocês concordam com isso?” MAR e MAN ficaram pensativas e disseram que não concordavam, pois acreditavam que a forma da bolha dependia do formato de onde saiam as bolhas. |
| Reflexões da Pesquisadora:                           | - A fala de SUN (“só dá para fazer bolha redonda”) demonstra uma hipótese já formada, enquanto MAR e MAN ainda elaboravam explicações baseadas na observação do objeto.<br>- Fiquei me perguntando: como criar oportunidades para que as crianças avancem em suas ideias sem oferecer respostas prontas?<br>- É possível transformar essas situações em vivências que articulem exploração, cooperação e construção de conhecimento?                                                                                                  |
| Aspectos Evidenciados:                               | <b>Aspecto Cognitivo</b><br><b>(Conhecimento Físico):</b><br>- Formula e testa hipóteses sobre propriedades físicas.<br>- Estabelece relações de causa e efeito em situações lúdicas.<br><b>(Função Simbólica):</b><br>- Representa cenas e ideias.<br><b>(Lógico-Matemático):</b><br>- Explora relações espaciais por meio da manipulação de materiais.<br><b>Aspecto Afetivo e Social</b><br>- Demonstra persistência diante de desafios.<br>- Cooperar com pares na resolução de problemas.                                        |

Fonte: Elaborado pela pesquisadora a partir de observação de campo (2024)

A partir da dúvida apresentada pelas crianças, a pesquisadora identificou uma oportunidade para que elas pudessem testar suas hipóteses sobre as bolhas de sabão. Então,

planejou uma vivência lúdica que começou com a leitura de um livro: *Bolhinha de Sabão*, de Luciene Regina Paulino Tognetta (ver foto 44). Trata-se de uma obra do gênero literário composto apenas por imagens. As crianças foram convidadas a observar e narrar livremente o que achavam que acontecia na história, ativando a imaginação e a escuta entre pares, conforme ilustra a foto 45.

**Foto 44-** Capa do livro Bolhinha de Sabão



**Fonte:** <https://www.editoraadonis.com.br/livros/206/bolhinha-de-sabao>

O livro conta a trajetória de uma criança que adorava brincar com bolhas de sabão, mas se entristecia porque seus amigos sempre as estouravam. Para evitar isso, a personagem tentava protegê-las de diferentes formas — dentro de uma caixa, no sapato, no céu da boca — até perceber que o mais divertido estava justamente em estourá-las. A história permite trabalhar temas como convivência, brincadeira, amizade e sentimentos.

**Foto 45-** Leitura do Livro Literário Bolhinhas de Sabão



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2024)

Após a leitura, a pesquisadora retomou a questão surgida anteriormente (*“Será que é possível fazer bolha quadrada?”*) e conduziu uma roda de conversa perguntando quem já havia feito bolhas de sabão. ANU (9 anos) disse que fazia com detergente e água; MAL (9 anos) comentou que colocava açúcar para a bolha “ficar maior e durar mais”.

Em seguida, retomando a hipótese de SUN, MAR e MAN sobre o formato das bolhas, a pesquisadora provocou: *“É possível produzir bolhas que não sejam redondas?”* MIR (11 anos) respondeu que achava isso “impossível”, mas, ao serem questionadas sobre como poderiam ter certeza, a maior parte das crianças reconheceu que não sabia ao certo. A partir disso, foram convidadas a confeccionar seus próprios sopradores com formatos variados, utilizando materiais simples (arame e barbante), com o objetivo de testar suas hipóteses e descobrir como funcionam objetos desconhecidos, observando e ajustando suas ações conforme necessário. Além disso, as crianças foram provocadas a testar suas hipóteses sobre a mistura para bolhas de sabão (faz ou não diferença acrescentar açúcar). As fotos 46, 47, 48 e 49, a seguir, ilustram esses momentos:

**Foto 47-** Produzindo mistura para bolhas de sabão sem açúcar



**Foto 46-** Produzindo mistura para bolhas de sabão com açúcar



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2024)

**Foto 48-** MIR (11 anos) construindo um soprador de coração



**Foto 49-** MAR (6 anos) construindo um soprador quadrado

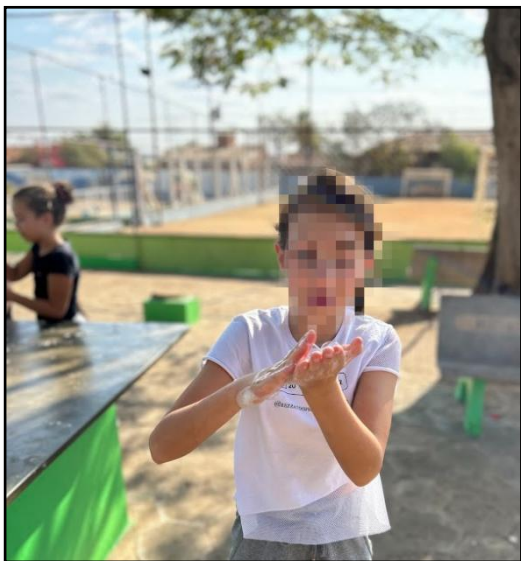


**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2024)

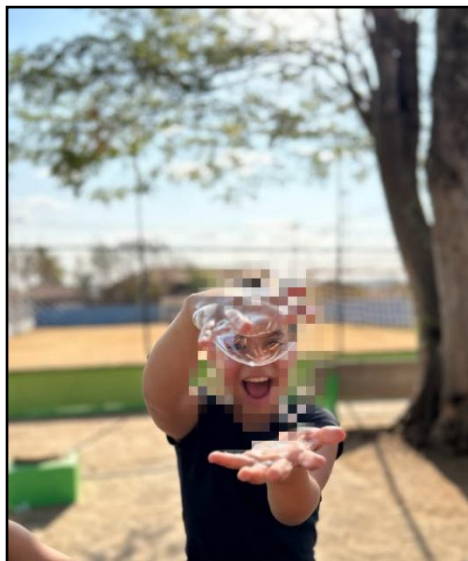
As crianças se envolveram com entusiasmo na atividade, testando os moldes de diferentes formatos, observando atentamente os resultados e debatendo entre si sobre o sucesso ou não de suas hipóteses. Algumas falas refletiam e confirmavam as ideias iniciais: *“Eu disse pra você que não tinha como dar certo fazer bolhas quadradas!”* (SUN, 10 anos); *“Essa mistura com detergente e água não ficou boa, falta mais sabão”* (MAL, 9 anos); *“Olha o tamanho que eu consegui fazer!”* (FIF, 10 anos).

Durante a proposta, algumas crianças descobriram, de forma incidental, que era possível formar bolhas apenas com as mãos, molhando-as na mistura (Ver fotos 50 e 51). A descoberta rapidamente se espalhou entre o grupo e deu início a uma nova brincadeira coletiva: quem conseguiria fazer a maior bolha com as mãos.

**Foto 51-** BEL (9 anos) descobrindo bolhas com as mãos



**Foto 50-** SUN (10 anos) encantada com o tamanho da bolha que conseguiu fazer com as mãos



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2024)

MAR, MAN, SAY e SOB demonstraram dificuldades iniciais na construção dos sopradores, mas conseguiram finalizar com apoio da pesquisadora/brinquedista e com ajuda espontânea de colegas. Também houve manifestações de insegurança prévia, como no caso de BEL (9 anos), que repetiu algumas vezes que “não ia conseguir fazer” antes mesmo de tentar. Mesmo assim, aos poucos foi se envolvendo na atividade, observando os colegas e, com suporte, participou da experiência. Apesar de constatarem que não era possível formar bolhas quadradas, o grupo manteve o interesse pela proposta, demonstrando curiosidade, persistência e prazer no brincar investigativo.

Durante a proposta, diferentes aprendizagens foram mobilizadas de forma integrada. No campo do conhecimento físico, as crianças construíram e testaram hipóteses para descobrir propriedades dos objetos, como a forma das bolhas, a consistência da mistura e os efeitos das ações aplicadas (ex.: “Se o soprador for quadrado, a bolha também será?”). Também foram solicitadas a estabelecer relações de causalidade, formulando explicações para os fenômenos observados a partir de perguntas como: “Por que só sai bolha redonda?” ou “O que acontece se mudarmos o soprador?”.

Além disso, a vivência favoreceu a coordenação de variáveis (formato, sopro, mistura) e o surgimento de noções iniciais de conservação, invariância, ao perceber que, apesar das mudanças nos moldes, a forma da bolha permanecia circular. Implicou também a representação

de espaço, mobilizando noções topológicas e projetivas (frente, cima, contorno, ângulo) ao representar formas na construção dos sopradores e ao explorar direções e forças no sopro.

A função simbólica também foi solicitada, particularmente quando narraram livremente a história do livro *Bolhinha de Sabão*, demonstrando capacidade de interpretar e conectar imagens em sequência, atribuindo significados com criatividade.

Por fim, a atividade exigiu habilidades de coordenação motora fina, tanto na construção dos sopradores com arame e barbante quanto no controle do sopro, realizando movimentos intencionais e precisos.

Quadro 30- Deu liga!: slime para brincar, testar e transformar

| Caso 17                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Data:                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Turma:                                               | 3                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Local:                                               | Brinquedoteca                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Descrição da observação/<br>Situação Desencadeadora: | Entre os brinquedos recém-chegados à brinquedoteca, destacava-se o slime, material recorrentemente solicitado pelas crianças, sobretudo pelas mais novas, que demonstravam prazer ao manipulá-lo. A textura, o brilho e a capacidade de esticar chamavam a atenção. A cada quinze dias, aproximadamente, era necessário repor os potes, tamanha a adesão. Em um dos encontros, MAC (5 anos) brincava com sua irmã DUD (9 anos) quando perguntou: “Você sabe como fazer slime? Eu queria saber fazer, ia fazer em casa só pra ficar brincando todo dia.” DUD respondeu que já tinha visto no YouTube que precisava de um “ativador” para fazer slime. MAC então questionou: “Que que é isso?”, ao que a irmã respondeu: “Ah, não sei direito, eu acho que é um produto pra fazer ela esticar.” A conversa continuou, com trocas de ideias sobre ingredientes. A curiosidade de MAC permaneceu visível durante a brincadeira. |
| Reflexões da Pesquisadora:                           | -Nunca havia feito slime antes, mas a curiosidade de MAC despertou também em mim o interesse por essa experiência. Passei a considerar a possibilidade de estruturar uma proposta que permitisse às crianças não apenas brincar com o material pronto, mas investigar sua produção, testando ideias e explorando ativamente suas transformações.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Aspectos Evidenciados:                               | <b>-Cognitivo: (conhecimento físico):</b> explora diferentes texturas, consistências e reações do material; formula hipóteses sobre sua composição e transformação.<br><b>-Afetivo:</b> demonstra curiosidade e interesse em realizar experiências.<br><b>- Motor:</b> utiliza movimentos finos ao interagir com o slime.<br><b>-Social:</b> compartilha saberes e dúvidas com os pares.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

Fonte: Elaborado pela pesquisadora a partir de observação de campo (2024)

A proposta de fazer slime surgiu a partir do interesse explícito das crianças, que solicitavam o material com frequência. A pesquisadora, até então sem experiência com esse tipo de atividade, assumiu o compromisso de trazer a experiência para a brinquedoteca — o que

implicou desafios logísticos e financeiros, como a aquisição de grandes quantidades de cola, espuma de barbear e corantes. Mesmo diante das dificuldades, a atividade mostrou-se bastante significativa.

Em encontros posteriores, a pesquisadora estruturou uma oficina de confecção de slime, com o objetivo de transformar essa vivência em oportunidade de exploração ativa. Utilizou a receita mais simples e acessível — com cola branca, espuma de barbear, bicarbonato de sódio, água boricada e corantes. A atividade teve início com a apresentação dos materiais e levantamento de hipótese sobre a reação de cada ingrediente no processo. Cada criança pode testar, comparar e ajustar sua própria mistura. No caso desta oficina, utilizou-se água boricada como ativador (substância que, ao ser combinada com a cola, provoca uma reação química que altera a consistência do material). É essa transformação que gera o efeito pegajoso característico do slime.

As crianças, sem conhecer os termos técnicos, descobriam esse princípio por meio da experimentação: ao adicionar mais ou menos água boricada, observavam como o slime ficava mais duro, mais líquido ou “no ponto certo”. A liberdade de manipulação permitiu que surgissem diferentes resultados: algumas misturas ficaram líquidas demais, outras endureceram rapidamente. Era comum ouvir comentários como: *“colocou muita espuma, ficou duro”*, *“tem que pôr o ativador só no final”*, *“tá no ponto certo agora”*, *na hora que por o ativador tem que mexer bem rápido!”*.

Além da preparação em si, outro desafio incorporado à proposta foi a escolha e a combinação de cores. As crianças receberam apenas corantes nas três cores primárias (azul, vermelho e amarelo) e, a partir delas, foram incentivadas a experimentar misturas para alcançar novos tons. A seguir, alguns registros fotográficos desse momento.

**Foto 53-** MAJ fazendo a mistura de sua slime



**Foto 52-** MAJ brincando com sua slime depois de conseguir a textura desejada



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2024)

**Foto 54-** Crianças preparando a mistura do slime



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2024)

As crianças demonstraram interesse em comparar as produções entre os grupos, refletir sobre os erros e tentar novos ajustes. Algumas lembraram experiências anteriores com

massinha de modelar, também realizada na brinquedoteca, comentando diferenças na textura e na elasticidade do slime. Os registros, a seguir, evidenciam tais aspectos observados.

**Foto 56-** SUN frustrada com a consistência da sua slime



**Foto 55-** FIF contente com o "ponto" da sua slime



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2024)

A experiência também evidenciou o quanto a cultura digital influencia o brincar contemporâneo: algumas crianças de outras turmas da brinquedoteca relataram que haviam aprendido as receitas em vídeos do YouTube ou com influenciadores que acompanhavam nas redes. Termos como “ativador”, “ponto certo” e “receita de slime” surgiam espontaneamente, ainda que sem compreensão de seus significados, ou até mesmo causa e efeito da mistura dos ingredientes utilizados. Outras crianças também relataram que já tinham tentado a experiência em casa, mas não obtiveram sucesso, comentando que a receita com espuma de barbear era “a que ficava melhor”. Aquilo que, para muitas, estava apenas nas telas, pode ser vivido na brinquedoteca como experiência concreta, coletiva e investigativa.

Do ponto de vista teórico, a proposta dialoga com os princípios de construção do conhecimento físico descritos por Kamii e DeVries (1986), segundo os quais a criança age sobre o objeto, observa suas reações e constrói explicações progressivas a partir da ação. Como apontam as autoras, experiências como essa favorecem o desenvolvimento da consciência sobre o que se faz, especialmente quando há liberdade para variar as ações, observar os efeitos e produzir o fenômeno por iniciativa própria. O erro, nesse contexto, não é falha, mas importante no processo de reorganização de novas hipóteses.

### **6.2.6 Eixo VI – Pensar o mundo: escuta, curiosidade e conhecimento social**

As vivências reunidas neste eixo evidenciam como o brincar pode se tornar espaço de elaboração crítica sobre o mundo social. Em situações espontâneas, as crianças mobilizaram referências da cultura digital, da mídia, do consumo e da vida cotidiana para expressar curiosidades, hipóteses e interpretações sobre temas como relações étnico-raciais, dinheiro, poder, desigualdade e pertencimento. Ao confeccionar um celular com a “maçã do iPhone”, comentar sobre lavagem de dinheiro e plataformas de apostas, ou buscar compreender o significado do feriado da Consciência Negra, suas falas revelaram modos próprios de observar e representar o mundo. O diário da brinquedoteca, criado como espaço de registro livre, também possibilitou que memórias e percepções infantis fossem compartilhadas com autoria e intencionalidade. Esses episódios reforçam a importância de um olhar atento do brinquedista diante das escolhas de materiais e propostas, evitando reforçar estereótipos tão presentes na sociedade.

Quadro 31- “É feriado por causa do racismo?”: o que as crianças pensam sobre o Dia da Consciência Negra?

| Caso 18                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|--------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Data:</b>                                                 | 19/11/2024                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Turma:</b>                                                | 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Local:</b>                                                | Brinquedoteca                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Descrição da observação/<br/>Situação Desencadeadora:</b> | <p>Algumas crianças estavam na estação de desenho e começaram a conversar sobre o dia seguinte. SOF (9 anos) comentou: “-Amanhã não vai ter aula. É Dia da Consciência Negra.”. ANU (9 anos) completou: “-Minha professora falou que agora é feriado. Porque tem muito racismo no Brasil.”. MAL (9 anos), demonstrando dúvida, perguntou: “- Ué, mas o Dia da Consciência Negra não é uma homenagem por causa do Dia dos Zumbis dos Palmares?”. MAJ (8 anos) tentou ajudar na dúvida de MAL com o que lembrava da escola sobre o assunto: “-A minha professora disse que amanhã é o dia do Zumbi. Acho que ele viveu na África.” A pesquisadora, percebendo as dúvidas e hipóteses das crianças sobre o assunto, interveio com uma pergunta aberta ao grupo: “Vocês sabem quem foi o Zumbi? Ele tem alguma coisa a ver com a Consciência Negra?” MAJ respondeu com certa hesitação: — “Acho que ele era um rei... ou o chefe do quilombo. Ah, alguma coisa assim desse tipo, só sei que ele era importante, porque amanhã tem feriado.” SUN (10 anos), que acompanhava a conversa em silêncio, começou a compartilhar o que sabia sobre o assunto: “-Zumbi foi um escravo negro. Igual meu bisavô. Minha mãe falou que ele (o bisavô) também foi escravo. Tudo isso só porque ele era preto. Igual hoje, as pessoas ficam falando coisas ruins de alguém só por causa da cor da pele. Eu acho isso errado. Por isso que é racismo. É por isso que tem o Dia da Consciência Negra, para as pessoas poder respeitar mais”. SOF acrescentou, com indignação: — “Tem pessoas muito racistas mesmo, oxe!. Quando eu morava em Alagoas, um segurança do mercado queria prender minha mãe, só porque ele achou que ela tinha roubado. Ela teve que fazer o maior escândalo. Tem gente que julga por causa da cor da pele”</p> |
| <b>Reflexões da Pesquisadora:</b>                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Como as crianças constroem representações sociais sobre temas complexos, como racismo, a partir do que escutam em casa, na escola e na mídia?</li> <li>- De que forma o espaço da brinquedoteca pode sistematizar experiências que ampliem as ideias das crianças sobre temas ligados ao conhecimento social, indo além do discurso escolar e midiático, sobre datas comemorativas?</li> <li>- Ao escutar uma fala como a de MAL (“Zumbis dos Palmares veio da África”), como o adulto pode intervir sem reforçar o erro ou gerar vergonha, mas sim criar espaço de construção do conhecimento?</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Aspectos Evidenciados:</b>                                | <p><b>Aspecto Cognitivo (Conhecimento Social):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica referências culturais em jogos e brincadeiras.</li> <li>- Relaciona vivências familiares e escolares em suas explicações sobre o mundo social.</li> </ul> <p><b>Aspecto Social</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeita diferenças étnicas e raciais ao interagir com os pares.</li> <li>- Compartilha jogos e saberes tradicionais aprendidos em contextos familiares ou comunitários.</li> </ul> <p><b>Aspecto Afetivo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Demonstra sentimento de pertencimento ao falar de suas referências familiares e culturais.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora a partir de observação de campo (2024)

A partir da escuta das crianças, durante a manifestação das crenças que possuíam sobre o Dia da Consciência Negra, um conjunto de falas, permeadas de dúvidas, fragmentos de informação e tentativas de reconstruir ideias acerca de temas que envolviam racismo, escravidão, cultura africana reverberou nos diálogos estabelecidos. Ainda que tais ideias fossem apresentadas de forma incompleta ou confusa, indicaram uma atividade interna de reorganização do conhecimento social, como explica Godoy (1996, p.07): “o conhecimento social [...] passa por um processo em que se opera um afastamento ativo entre o que é oferecido à criança e o que ela reconstrói à sua maneira”.

Nesse sentido, a pesquisadora considerou pertinente planejar uma vivência que abrisse espaço para que as crianças continuassem essa reconstrução de representações sociais que já circulavam entre elas. Como uma das premissas do trabalho na brinquedoteca é integrar diferentes tipos de conhecimento por meio do brincar, planejou-se uma oficina com foco em jogos, brinquedos e narrativas afro-brasileiras, com o objetivo de favorecer a valorização da cultura africana e suas representações no universo infantil.

A proposta também considerou as críticas de Godoy (1996) sobre a forma como os brinquedos disponíveis no cotidiano infantil, geralmente idealizados para o público branco, contribuem para a invisibilização ou estereotipação das infâncias negras.

No encontro seguinte, as crianças foram recebidas com músicas de origem africana, tocadas em volume ambiente enquanto chegavam. Algumas reações surgiram de imediato: “-Érica, que música engraçada é essa?” ou “-Eu gosto de samba!”. Teve até quem sentiu a vontade para dançar, conforme ilustra a foto 57, a seguir. Essas manifestações revelavam familiaridade parcial com a musicalidade afro, abrindo espaço para ampliar o repertório cultural de forma lúdica.

Foto 57 – Dançando Samba



Fonte: Acervo da pesquisadora (2024)

Em seguida, foi contada a história do livro *Uma preciosidade*, de Regiane Rossi Hilckner, que apresenta Abayomi como uma princesa africana, conforme a figura ao lado ilustra. Após a leitura, organizou-se uma roda de conversa para que as crianças compartilhassem o que sabiam sobre as bonecas africanas e retomassem, a partir da escuta coletiva, as discussões sobre o Dia da Consciência Negra.



A partir disso, as crianças foram convidadas a circular livremente por estações temáticas dispostas na brinquedoteca, buscando articular literatura, conhecimento social e experiências lúdicas com referências na cultura africana.

- **Na estação de leitura** (ver foto 58), encontravam-se outros livros com temáticas africanas, como *Saber é bom* (da mesma autora), que traz histórias sobre brinquedos e outras brincadeiras de origem africana, como o pião.

**Foto 58-** Estação da Leitura com livros sobre temáticas de relações étnico-raciais



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2024)

- **Na estação cientista** (ver foto 59), as crianças puderam assistir ao vídeo “*Consciência Negra para Crianças*”.<sup>34</sup> O vídeo apresenta uma criança narrando, com sensibilidade e clareza, o significado do dia e a origem e a lenda da boneca Abayomi, bem como explica como fazer a sua.

**Foto 59-** Crianças assistindo ao vídeo sobre Consciência Negra



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2024)

<sup>34</sup> O vídeo faz parte do “É pra lá que vai a história,” com Tarsila Alves. Disponível no link: <https://www.youtube.com/watch?v=tm7Grgv9i-4>

- **Na estação de arte,** materiais foram disponibilizados para a confecção das bonecas Abayomi. Algumas crianças demonstraram entusiasmo ao escolher os tecidos, amarrar os nós; outras enfrentaram desafios, como dar os nós ou combinar proporções. Um fato que chamou a atenção foi que um menino disse que não iria fazer a boneca porque isso era coisa de menina. Algumas imagens desse momento estão registradas nas fotos 60, 61, 62, 63 e 64, a seguir.

**Foto 60-** Recortando tecidos para compor a boneca Abayomi



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2024)

**Foto 62-** Construindo a boneca Abayomi



**Foto 61-** Fazendo nós para compor o corpo da boneca Abayomi



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2024)

**Foto 64-** Abayomi confeccionada por  
GAE (6 anos)



**Foto 63-** Abayomi confeccionada por  
MIR (11 anos)



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2024)

- **Na estação de jogos,** foi disponibilizado o *Kalah*, um jogo de regras africano, cujas regras simples (semeadura apenas) foram exploradas e adaptadas ao interesse do grupo.

**Foto 65-** MAJ (8 anos) e MIR (11 anos) aprendendo a  
jogar Kalah



**Foto 66-** DUD (9 anos) e SOF (9 anos) jogando  
Kalah



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2024)

Do ponto de vista da pesquisadora, a oficina temática foi uma proposta interessante e necessária para o contexto da brinquedoteca. O formato favoreceu diferentes formas de se envolver com a temática, o que favoreceu uma exploração mais diversa pelas crianças do que se a abordagem tivesse sido dividida em atividades isoladas ao longo de outros dias. O jogo Kalah, já presente na brinquedoteca, passou a despertar maior interesse em encontros posteriores, a partir da contextualização feita na oficina.

Por fim, ressalta-se que temas como identidade, racismo e cultura afro-brasileira não devem se restringir ao Dia da Consciência Negra. As relações étnico-raciais são complexas e perpassam a formação das crianças desde a primeira infância. Cabe ao brinquedista e a todos os profissionais envolvidos na brinquedoteca, promover espaços contínuos de reflexão e experiências que possam, de fato, contribuir para o enfrentamento do racismo presente, muitas vezes, de forma simbólica e naturalizada na sociedade.

Além dessas experiências, outras aprendizagens também foram mobilizadas em diferentes propostas. No campo do conhecimento social, as crianças ampliaram suas representações sobre a diversidade étnico-racial ao confeccionarem bonecas Abayomi e participarem de atividades relacionadas ao tema. A função simbólica esteve presente tanto na criação das bonecas quanto nas narrativas inspiradas por histórias como *Uma preciosidade*, nas quais as crianças atribuíram sentidos afetivos, identitários e estéticos às personagens, explorando elementos da expressão simbólica.

Em jogos como o Kalah, puderam explorar noções de conservação e correspondência, estabelecendo relações termo a termo entre as sementes e as casas do tabuleiro. Ao distribuir e quantificar os elementos do jogo, mobilizaram estratégias para igualar ou desigualar quantidades de acordo com o objetivo da partida.

A experiência também solicitou noções espaciais, observadas durante a confecção das Abayomis, quando as crianças organizaram partes do corpo com base em medidas e proporções, utilizando referências topológicas (como frente, atrás, cima e embaixo) e projetivas (como distância, proporção e alinhamento).

Por fim, ao manipular tecidos, cortar, dobrar e dar nós, as crianças exercitaram movimentos intencionais, explorando o uso coordenado das mãos e dedos na criação de formas e amarrações com autonomia e precisão, favorecendo a coordenação motora fina.

Quadro 32- “É tipo dinheiro ilegal”: o tigrinho, a mídia e os que as crianças sabem

| Caso 19                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Data:                                                | 01/10/2024                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Turma:                                               | 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Local:                                               | Brinquedoteca                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Descrição da observação/<br>Situação Desencadeadora: | Enquanto brincavam na brinquedoteca, a pesquisadora captou um diálogo inesperado entre as crianças. Não se sabe ao certo como começou, mas o grupo passou a conversar sobre a prisão da influenciadora Deolane. MIG (9 anos) comentou: “Nossa, vocês viram? Ela (a Deolane Bezerra) foi presa por lavagem de dinheiro.” MAR (6 anos) respondeu espontaneamente: “Não sei o que é isso não.” MAN (6 anos) explicou: “Ah é lavar o chão e depois ganhar uma mesada!” A fala gerou risos, e logo SUN começou a cantar: “Quer roubar, quer roubar, o tigrinho vai te ensinar!” MAJ (8 anos) entrou na conversa: “Gente, quando a pessoa tem muito dinheiro, ela tem que pagar para o prefeito. Como ela não paga, vai presa. Meu pai que explicou pra mim.” SUN concluiu: “A Deolane foi presa por lavagem de dinheiro sim, que é o mesmo que roubar. Porque tipo, ela foi presa por causa de uma plataforma que se chama tigrinho, que é feito pra roubar dinheiro e é tipo dinheiro ilegal, porque não sabe de onde é feito esse dinheiro, não sabe se é uma emboscada. Os carros dela é tudo desse dinheiro.” |
| Reflexões da Pesquisadora:                           | -Como as crianças constroem explicações sobre o que é dinheiro ilegal, corrupção ou justiça?<br>-De que forma a mídia e os discursos familiares influenciam essas interpretações?<br>-O brinquedista deve intervir? Quando? Como provocar sem reforçar confusões ou estigmas?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Aspectos Evidenciados:                               | <b>Cognitivo – conhecimento social:</b> interpreta fatos sociais a partir de múltiplas fontes (mídia, família, redes).<br><b>Social:</b> compartilha ideias e escuta opinião diversas dos pares<br><b>Afetivo:</b> expressa curiosidade e envolvimento em temas do cotidiano                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

Fonte: Elaborado pela pesquisadora a partir de observação de campo (2024)

O episódio relatado acendeu um alerta importante para a pesquisadora. As falas espontâneas das crianças sobre a prisão de uma influencer, apostas online e o chamado “jogo do tigrinho”, com expressões como “lavagem de dinheiro”, “plataforma que rouba” e “mostrar que tem dinheiro”, evidenciam que esses conteúdos não são periféricos à infância, especialmente em tempos de forte exposição às mídias digitais.

Estudos recentes, como o de Mendieta e Queiroz (2024), apontam que o “jogo do tigrinho” se vale de estratégias de *neuromarketing*, utilizando estímulos visuais e sonoros para induzir uma falsa sensação de ganho, mesmo diante de perdas constantes - fenômeno conhecido como “efeito tangerina”. Nesse direcionamento, reportagem divulgada pela BBC News Brasil (2024) denuncia que influenciadores mirins brasileiros são contratados para divulgar jogos de azar ilegais nas redes sociais, especialmente no Instagram, muitas vezes direcionando esse

conteúdo diretamente ao público infantil. Tal contexto amplia os riscos de exposição precoce a valores como lucro fácil, ostentação, notoriedade digital e naturalização da fraude, todos presentes nas conversas registradas.

Diante disso, pressupõe-se que o papel do brinquedista não pode se limitar à escuta passiva. É preciso reconhecer os discursos presentes nas falas infantis e criar estratégias que possibilitem a problematização crítica dessas temáticas. Embora não tenha havido tempo hábil para aplicar propostas intencionais específicas após esse episódio, a situação provocou a reflexão sobre caminhos possíveis tanto na brinquedoteca quanto em outros contextos educativos, onde tais assuntos semelhantes podem emergir. Entre as possibilidades de intervenção, destacam-se:

- a realização de rodas de conversa com perguntas como: *“o que é dinheiro?”*, *“de onde ele vem ou ele vem de algum lugar?”*, *“o que é um jogo?”*, *“de onde vem o prêmio?”*;
- construção de dilemas morais com personagens que “apostam”, “trapaceiam”, “dividem” ou “perdem”, incentivando o debate ético entre as crianças;
- criação de histórias ilustradas ou jogos de cartas com situações cotidianas relacionadas à justiça e à honestidade;
- leitura crítica de propagandas e imagens digitais que circulam entre elas, com apoio do brinquedista para identificar intenções por trás da publicidade;
- articulação com famílias e escolas para que temas como apostas, influenciadores, consumo e redes sociais possam ser discutidos de forma mais responsável.

**Foto 67-** Crianças brincando na brinquedoteca e conversando sobre o assunto “lavagem de dinheiro” e “jogo do tigrinho”



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2024)

Quadro 33- “O celular da maçã”: o consumo representado na criação de brinquedos

| Caso 20                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|--------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Data:</b>                                                 | 22/10/2024                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Turma:</b>                                                | 3                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Local:</b>                                                | Brinquedoteca                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Descrição da observação/<br/>Situação Desencadeadora:</b> | Durante uma oficina de confecção de brinquedos com sucata, MIR (11 anos) decidiu construir um celular utilizando pedaços de madeira, tinta e canetinhas coloridas. Ao final, desenhou o símbolo de uma maçã e escreveu, “iphone”. Questionada pela pesquisadora sobre porque escolheu aquele símbolo, respondeu prontamente: “Porque nele tudo é melhor!”. A ideia de MIR logo despertou o interesse de outras crianças, que passaram a “copiar o modelo” e criar seus próprios “iPhones”. Em seguida, simularam situações como tirar selfies, fazer chamadas ou posar com os aparelhos na mão. A atividade, inicialmente voltada à criação com materiais reaproveitáveis, revelou também a presença de valores consumistas nas representações infantis e a força simbólica de marcas e objetos midiáticos. |
| <b>Reflexões da Pesquisadora:</b>                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Por que, entre tantos brinquedos possíveis de criar, o celular foi o escolhido?</li> <li>- O que as crianças estão tentando comunicar quando simulam selfies e aplicativos?</li> <li>- Até que ponto essas escolhas são delas ou seriam influenciada por aquilo que têm acesso?</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Aspectos Evidenciados:</b>                                | <b>Cognitivo – conhecimento social:</b> utiliza materiais disponíveis para representar objetos do cotidiano<br><b>Afetivo:</b> demonstra criatividade e envolvimento ao construir brinquedos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora a partir de observação de campo (2024)

A proposta de construir brinquedos com sucata surgiu a partir de observações sobre o uso e acesso aos brinquedos industrializados na brinquedoteca. Carrinhos de controle remoto, guitarras sonoras, laptops infantis, entre outros, chamavam a atenção, mas ofereciam pouca margem para criação. Enquanto brincavam, uma criança expressou frustração porque sua mãe não quis dar dinheiro para comprar uma pipa no fim de semana. Essas situações provocaram reflexões sobre o papel da brinquedoteca e os princípios que deveriam sustentá-la. Estaríamos, mesmo sem querer, reforçando a lógica do consumo? A oficina, então, foi pensada como uma oportunidade de criação e sustentabilidade.

Ao chegarem na brinquedoteca, as crianças se depararam com diferentes materiais organizados no espaço externo, como: papelão, papéis, tampas, embalagens e elementos naturais. O desafio era um só: que brinquedos vocês acham possível criar com essas coisas? Todas demonstraram bastante interesse em explorar os materiais e começaram a discutir o que poderiam fazer. Teve quem quis criar sozinho, quem buscou parcerias. O resultado foi bastante interessante e surpreendente. As *fotos 68, 69, 70, e 71*, a seguir, registram algumas dessas produções e os momentos de construção.

**Foto 68-** Crianças confeccionando pipas



**Foto 69-** SUN em processo de criação de um fantoche com garrafa de plástico



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2024)

**Foto 70-** MAJ em processo de construção de uma casinha com caixa de papelão



**Foto 71-** O interior da casinha de MAJ com elementos dispostos



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2024)

A pesquisadora/brinquedista havia planejado que a duração da oficina fosse de um dia. No entanto, o tempo para algumas crianças concluírem suas criações foi maior, se dedicaram

aos detalhes, como casas de dois andares, com móveis, pintura, janelas, telhados...Alguns brinquedos passaram a integrar o acervo da brinquedoteca, outros foram levados pelas próprias crianças para brincar em casa com irmãos ou colegas. Essa experiência mostrou que talvez essa proposta devesse ter se tornado uma estação fixa da brinquedoteca.

Curiosamente, em meio a uma proposta voltada à sustentabilidade e criatividade, uma das produções infantis revelou justamente o oposto: o desejo por um objeto de status, marcado por símbolos de consumo. O desejo de MIR por criar um “celular da maçã” fazendo referência ao iphone e a rápida adesão dos colegas mostraram como a cultura do consumo já está presente no repertório lúdico infantil. Na sequência, as *fotos 72, 73, 74 e 75*, mostram o momento em que a criação do celular ganhou vida: crianças sorrindo para selfies e compartilhando o brinquedo.

**Foto 72-** MIR brincando de tirar self com seu "novo" celular



**Foto 73-** A brincadeira continua...fazendo poses para tirar "selfs"



**Foto 75-** Outras crianças aderiram a ideia e iniciaram a produção de novos "iphones"



**Foto 74-** LIV entrou na brincadeira e está testando a câmera do seu "iphone"



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2024)

Como destaca Pereira (2018), crianças pequenas constroem seus desejos com base em símbolos midiáticos e práticas sociais que associam “ter” ao “ser”. A fala de MIR — “porque nele tudo é melhor!” — expressa essa relação direta entre marca e valor simbólico, reproduzindo o discurso de superioridade promovido pela publicidade. Siqueira et al. (2012) reforçam que o brincar não está imune à influência das mídias: ele ressignifica o que é visto e vivido pelas crianças em seus contextos familiares, sociais e digitais.

O episódio mostrou que, mesmo em propostas voltadas à criação e à sustentabilidade, as crianças trazem referências do que vivem, veem e desejam. Para o brinquedista, isso reforça a importância de estar atento aos sentidos que emergem no brincar e de seguir buscando caminhos para ampliá-los.

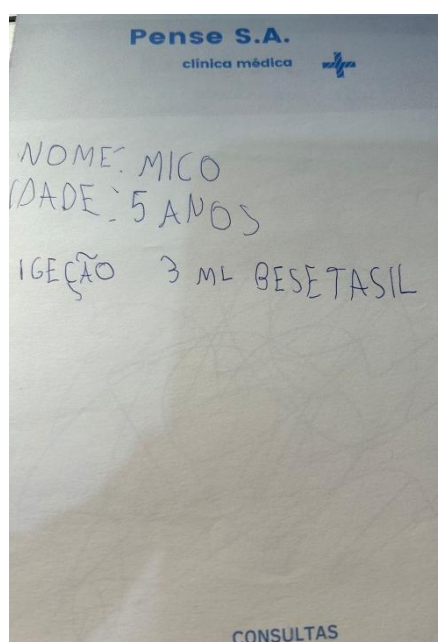
**Quadro 34- Escrever para lembrar: o diário como voz da infância**

| <b>Caso 21</b>                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|--------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Data:</b>                                                 | 11/07/2024 e 31/10/2024                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Turma:</b>                                                | 1 e 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Local:</b>                                                | Brinquedoteca                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Descrição da observação/<br/>Situação Desencadeadora:</b> | <p>Durante uma brincadeira de faz de conta, duas crianças — MAN (6 anos) e MAR (6 anos) — encenavam uma aula, reproduzindo o papel de professora e aluna. Em determinado momento, MAR, no papel da professora, gritou com a colega: “Você não pulou uma linha? Por que você não pulou? Presta atenção, tem que pular linha! Que letra horrível!”. Ambas frequentavam o 1º ano e estavam em processo de alfabetização, tentando escrever com letra cursiva.</p> <p>-----</p> <p>Em outra ocasião, na brincadeira de consultório médico, o grupo encenava atendimentos baseados em situações reais vividas ou observadas no contexto familiar. Os relatos de sintomas incluíam febre, vômito, dor no corpo e de cabeça, frequentemente associados à dengue ou virose. O “médico” escrevia receitas copiando palavras de caixas de medicamentos ou inventando nomes com letras ilegíveis, em clara imitação da escrita médica.</p> |
| <b>Reflexões da Pesquisadora:</b>                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Será que, em um ambiente mais formal, como a sala de aula, essas mesmas crianças demonstrariam tanto interesse pela escrita?</li> <li>- O que o contexto lúdico da brinquedoteca desperta nelas que favorece essa expressão espontânea?</li> <li>- Como sustentar propostas que valorizem a escrita como linguagem de criação e memória, e não apenas como exercício escolar?</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Aspectos Evidenciados:</b>                                | <p><b>Cognitivo:</b> utiliza a escrita como forma de representação simbólica; desenvolve noções espaciais e gráficas ao organizar o texto na página; explora a função comunicativa da linguagem.</p> <p><b>Afetivo:</b> expressa lembranças, sentimentos e desejos por meio da escrita e do desenho; demonstra empolgação ao registrar experiências pessoais.</p> <p><b>Motor:</b> realiza movimentos de preensão e coordenação fina ao escrever, recortar, colar e manusear os materiais para desenvolver atividades afins.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

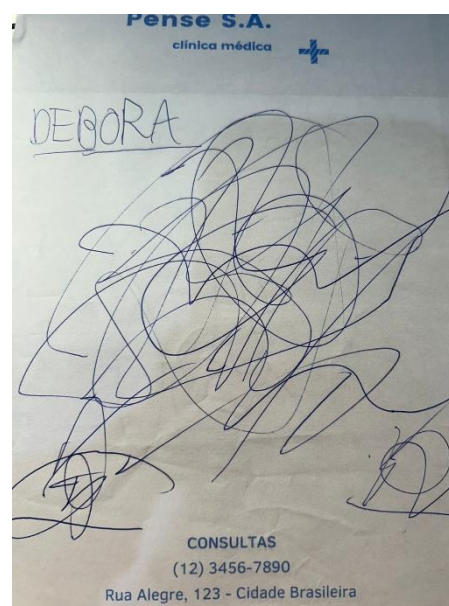
**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora a partir de observação de campo (2024)

Durante as brincadeiras de consultório ou escolinha, a escrita surgia de forma espontânea, integrada à lógica do jogo simbólico. Por exemplo, ao brincar de médico as crianças organizavam-se em diferentes papéis: havia quem ficasse responsável por anotar os nomes dos “pacientes” em uma lista (a secretária); outra era a enfermeira, que chamava as crianças para ser atendidas ou liam a receita para aplicar ou ministrar alguma medicação; e o médico, que fazia o atendimento e registrava o que deveria ser tomado. Após a consulta, os “pacientes” se dirigiam até a farmácia para “comprar” os medicamentos, dando continuidade à cena. As receitas escritas misturavam palavras copiadas de embalagens com escritas fruto das hipóteses das crianças, como pode ser observado nas imagens a seguir:

**Foto 76-** Receita do médico - faz de conta



**Foto 77-** Imitando a letra de médico



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2024)

Diante dessas manifestações espontâneas, a pesquisadora propôs uma intervenção que ampliasse essas experiências: a criação do *Diário da Brinquedoteca*. A proposta foi apresentada a partir de uma caixa surpresa contendo cadernos antigos da própria pesquisadora, escritos durante sua infância. A ideia era convidar as crianças a também registrarem o que quisessem: acontecimentos, lembranças, sentimentos ou invenções — usando escrita, desenho, colagens ou marcas pessoais.

Cada criança recebeu um caderno e foi incentivada a encapá-lo com materiais diversos. O processo mobilizou habilidades importantes: medição, proporção, recorte, colagem, organização estética e criatividade, como ilustra a foto 78. Depois de prontos, os diários foram

guardados em uma prateleira acessível, disponíveis para serem utilizados sempre que desejassem.

**Foto 78-** Crianças produzindo a capa do seu diário



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2024)

Nos primeiros dias, o entusiasmo foi grande: algumas crianças chegavam perguntando se já podiam escrever, mostravam aos colegas, passavam tempo fazendo ilustrações ou enfeitando o que tinham registrado. Com o passar do tempo, o uso foi diminuindo — o que também foi observado com atenção pela pesquisadora: haveria alguma estratégia que poderia ter sido pensada para manter o interesse? Ou seria justamente essa a essência da proposta: que os registros fossem espontâneos, e não resultado de uma obrigação?

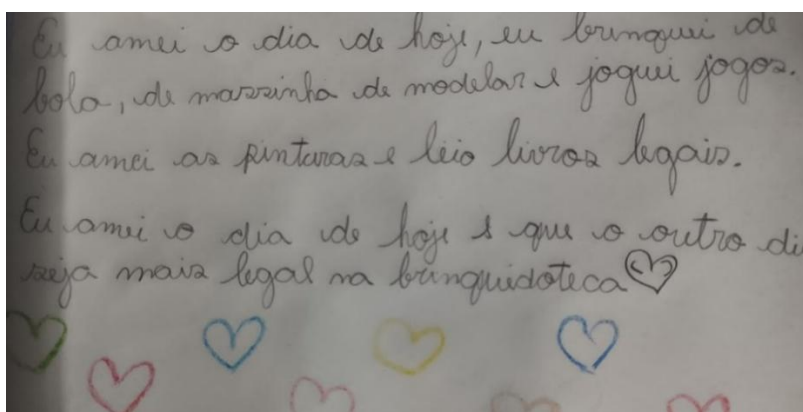
Ainda assim, a experiência revelou que, em contextos nos quais a escrita emerge de forma significativa, livre e contextualizada, o interesse pela linguagem tende a se ampliar. A brinquedoteca, ao não exigir correção, formato ou obrigação, abriu espaço para que as crianças escrevessem por desejo, não por dever - e isso fez toda a diferença. Os diários puderam ser interpretados pela pesquisadora como uma forma de avaliação pelas vozes infantis sobre o que a brinquedoteca representou, em tempo real, para cada uma delas. Concluimos esta seção com imagens de registros diversos produzidos pelas crianças.

**Foto 79** – Ilustração da Capa do Diário da Brinquedoteca produzida por uma das crianças



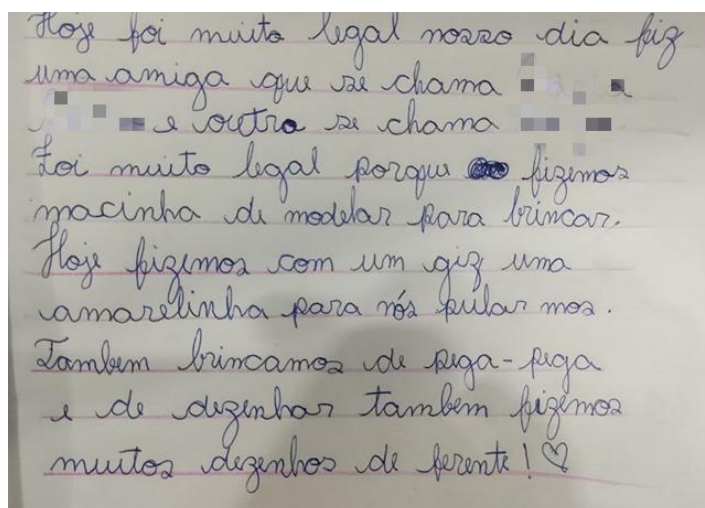
**Fonte:** Dados da pesquisa.

**Foto 80** - Registro escrito em que a criança relata sua participação nas atividades da brinquedoteca e menciona a expectativa pelos próximos encontros



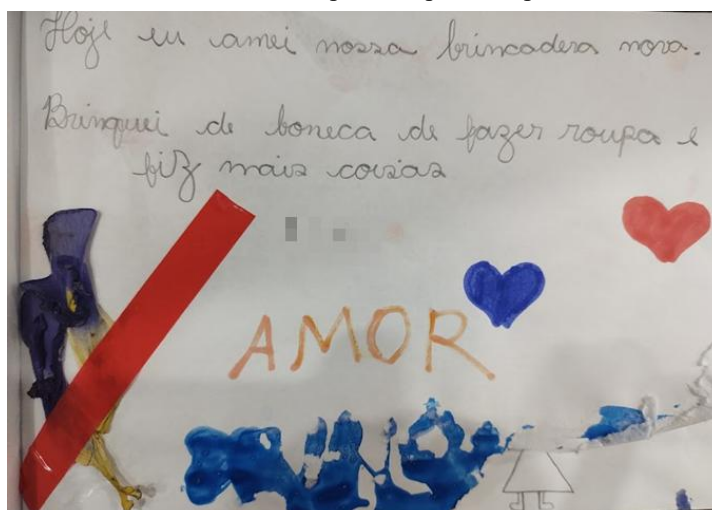
**Fonte:** Dados da pesquisa.

**Foto 81**- Registro de vivência que menciona novas amizades e diversidade de brincadeiras realizadas



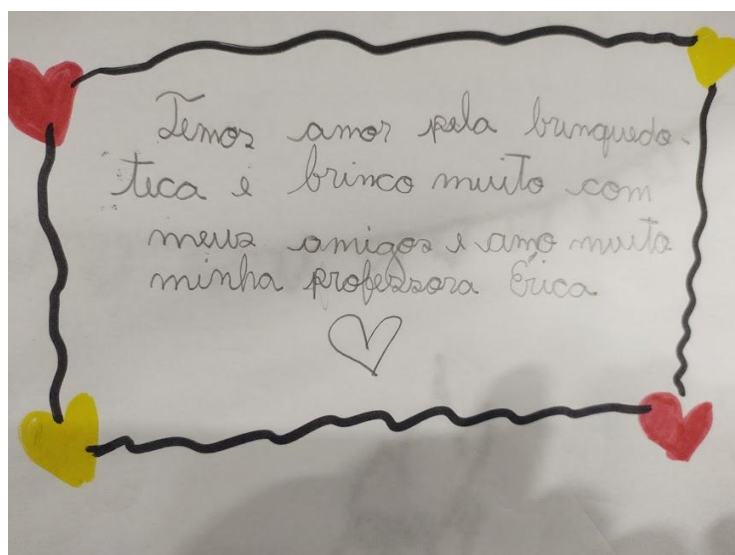
**Fonte:** Dados da pesquisa.

**Foto 82-** Registro em que a criança menciona a brincadeira com bonecas e utiliza desenhos e palavras para compor o texto



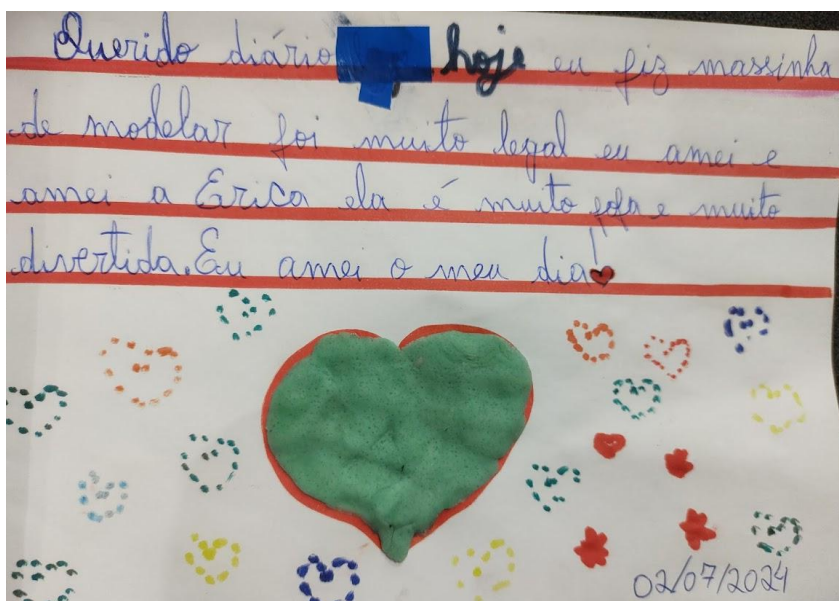
**Fonte:** Dados da pesquisa.

**Foto 83-** Texto breve em que a criança expressa sua relação com a brinquedoteca, colegas e “professora” (brinquedista)



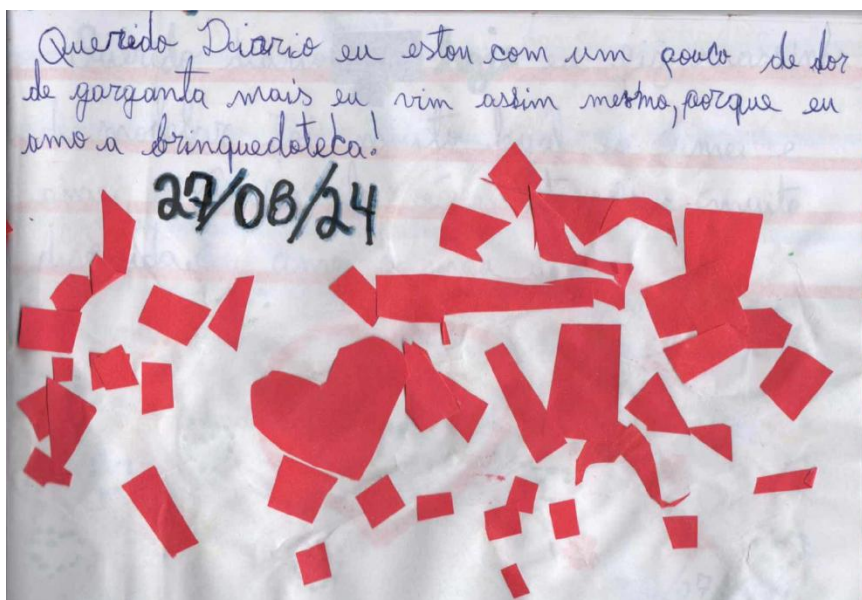
**Fonte:** Dados da pesquisa.

**Foto 84-** Relato sobre a atividade com massinha, acompanhado por desenhos decorativos



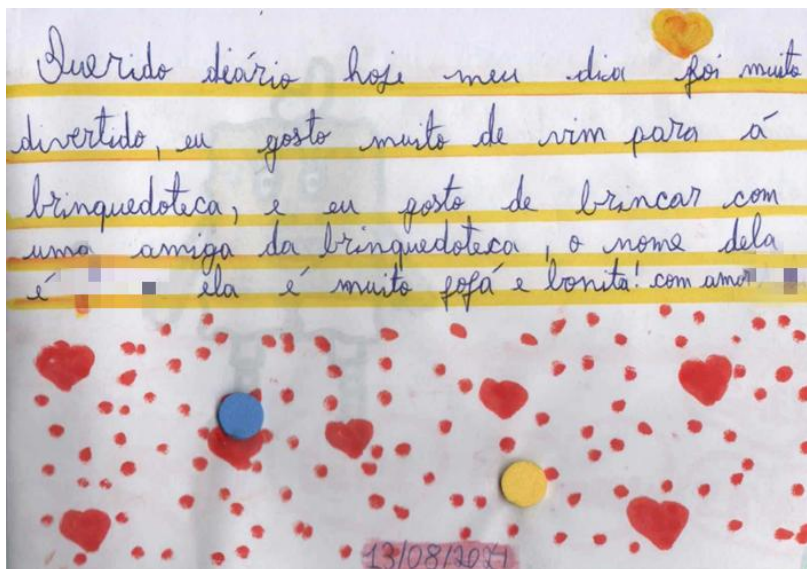
**Fonte:** Dados da pesquisa.

**Foto 85-** Registro feito no diário em que a criança relata ter participado das atividades mesmo diante de indisposição física.



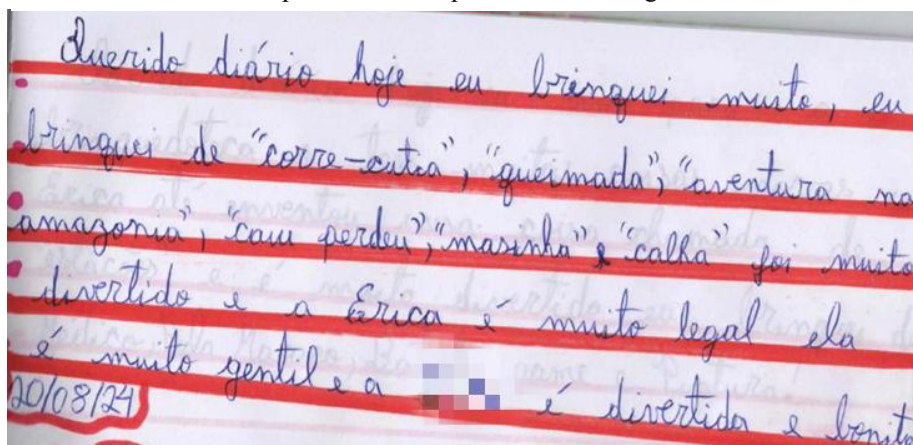
**Fonte:** Dados da pesquisa.

Foto 86- Texto em que a criança relata as brincadeiras do dia e menciona a relação com uma colega



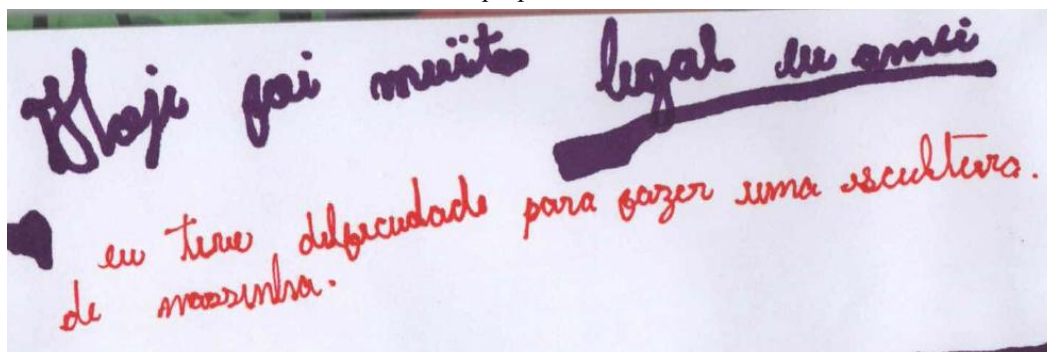
Fonte: Dados da pesquisa

Foto 87- Relato das brincadeiras realizadas na brinquedoteca, com menção à professora/brinquedista e aos colegas



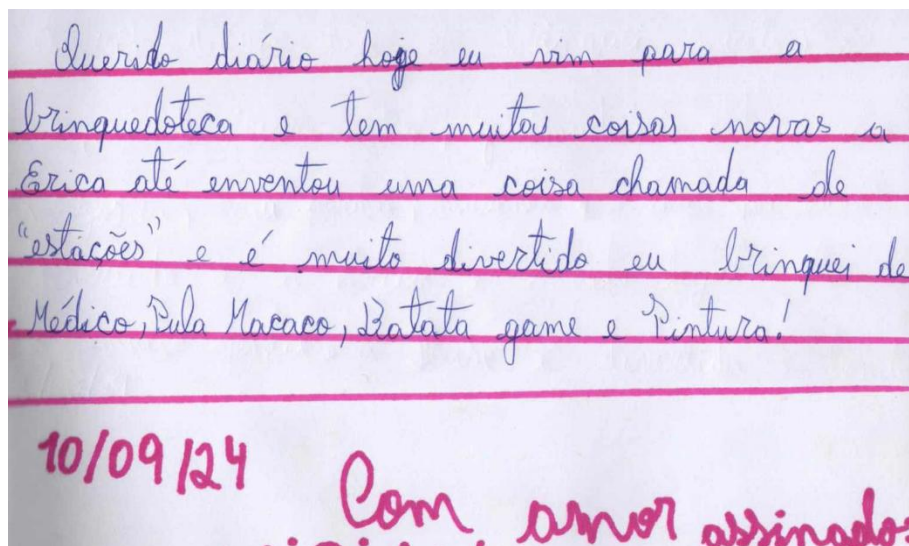
Fonte: Dados da pesquisa.

Foto 88- Registro em que a criança descreve atividades realizadas nas estações de brincadeiras propostas



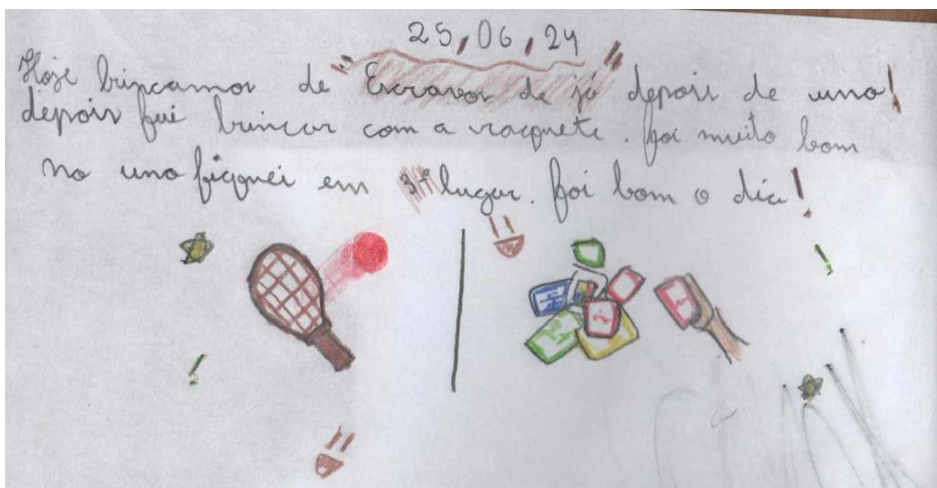
Fonte: Dados da pesquisa.

**Foto 89-** Registro em que a criança relata sobre a novidade das estações e a variedade de brincadeiras vivenciadas



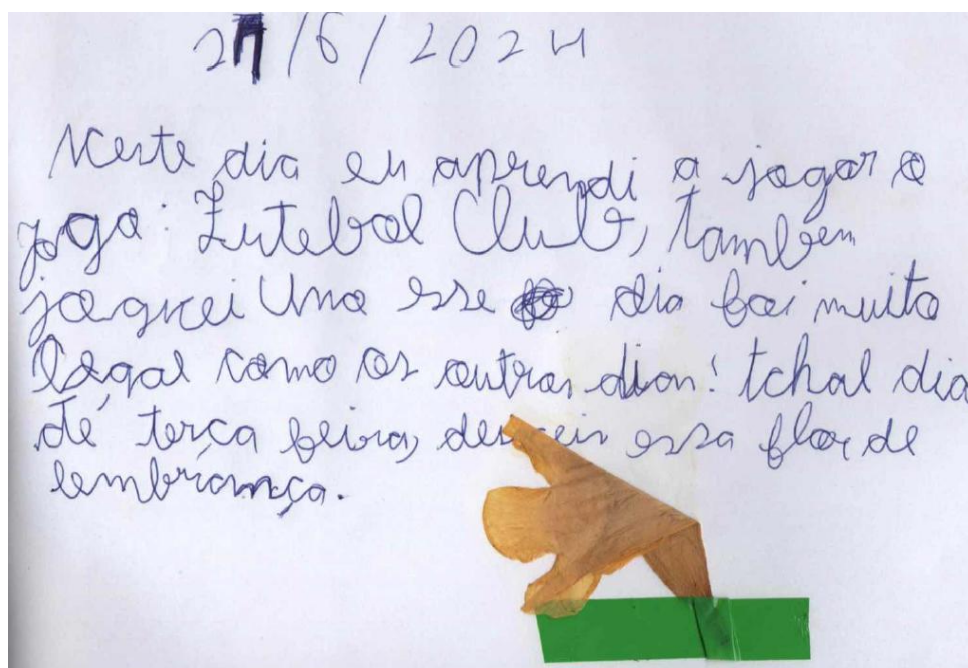
**Fonte:** Dados da pesquisa.

**Foto 90-** Relato que descreve as brincadeiras realizadas no dia e valoriza a vivência com diferentes jogos, incluindo o Uno e a raquete.



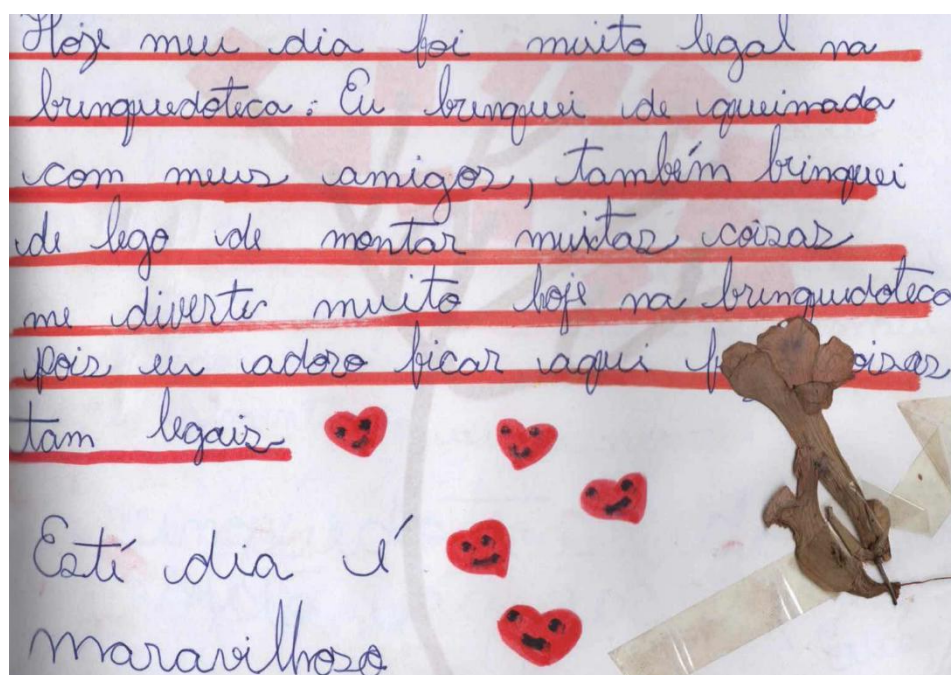
**Fonte:** Dados da pesquisa.

**Foto 91-** Relato em que a criança descreve ter aprendido um novo jogo e finaliza o registro com uma flor colada na folha



Fonte: Dados da pesquisa.

**Foto 92-** Texto em que a criança relata as brincadeiras realizadas e menciona a participação nas atividades da brinquedoteca



Fonte: Dados da pesquisa.

### **6.3 Construção e Sistematização dos Indicadores de Observação do Brincar em Brinquedotecas**

A elaboração dos indicadores de observação do brincar foi um processo fundamentado nas práticas realizadas na brinquedoteca, complementado pelos referenciais teóricos construtivistas, em especial, contribuições dos estudos de Mantovani de Assis (1976). Essa etapa teve como objetivo criar parâmetros que subsidiassem a observação das vivências lúdicas e a estruturação das intervenções pedagógicas com jogos, brinquedos e brincadeiras na brinquedoteca.

Durante o brincar livre, as interações, interesses e condutas das crianças forneceram pistas importantes sobre o que, possivelmente, poderia ser acompanhado, observado por um brinquedista, em uma perspectiva piagetiana. Além disso, o processo de construção dos indicadores foi orientado pelos fundamentos do Programa de Educação Infantil e Ensino Fundamental (PROEPRE), cuja proposta destaca a importância de ambientes solicitadores como condição para o desenvolvimento integral da criança.

O PROEPRE ofereceu uma importante contribuição à organização conceitual dos indicadores, especialmente no que se refere à estruturação das dimensões do desenvolvimento e dos tipos de conhecimento (como físico, social, lógico-matemático, função simbólica, entre outros). Também foram consultadas situações descritas nos materiais do programa que ilustram manifestações infantis significativas, as quais serviram como inspiração para definir aspectos observáveis em cada dimensão. Tais contribuições, no entanto, foram reinterpretadas e contextualizadas a partir da realidade observada na brinquedoteca investigada, respeitando as especificidades do público atendido e das práticas desenvolvidas nesse espaço. O Quadro 35, a seguir, apresenta uma síntese dos indicadores construídos, conforme evidenciado ao longo dos momentos de brincar acompanhados durante a pesquisa.

Quadro 35 - Indicadores de Observação do Brincar em Brinquedotecas em uma perspectiva construtivista

| Indicadores de Observação do Brincar em Brinquedotecas                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                   |    |   |    |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|----|----|
| Nome da criança observada:                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                   |    |   |    |    |
| Data da observação:                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                   |    |   |    |    |
| Contexto/Situação observada: ( ) Jogo Simbólico ( ) Jogo de Regras ( ) Jogo de Construção<br>( )<br>Outro:                                             |                                                                                                                                                                                                                                   |    |   |    |    |
| Objetivo principal na atividade:<br>(Ex.: Resolver um desafio, criar algo novo, explorar materiais, aprender um novo jogo, brincar de faz de conta...) |                                                                                                                                                                                                                                   |    |   |    |    |
| Tipo de interação: ( ) Individual ( ) Em pares ( ) Pequenos Grupos ( ) Adulto e criança                                                                |                                                                                                                                                                                                                                   |    |   |    |    |
| Outros participantes envolvidos:                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                   |    |   |    |    |
| Tempo aproximado de duração da observação:                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                   |    |   |    |    |
| Legenda: AN- Ainda não / R- Raramente / AV- Às vezes / FR - Frequentemente                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                   |    |   |    |    |
| Aspecto do Desenvolvimento                                                                                                                             | Conhecimento Físico                                                                                                                                                                                                               | AN | R | AV | FR |
| COGNITIVO                                                                                                                                              | Age sobre os objetos para descobrir suas propriedades (cor, forma, consistência, textura, peso)                                                                                                                                   |    |   |    |    |
|                                                                                                                                                        | Identifica e descreve as propriedades dos objetos ao manipulá-los                                                                                                                                                                 |    |   |    |    |
|                                                                                                                                                        | Distingue semelhanças e diferenças entre diferentes objetos a partir das características físicas                                                                                                                                  |    |   |    |    |
|                                                                                                                                                        | Antecipa o que acontecerá com um objeto quando realiza uma ação sobre ele (Ex.: Prever que um bloco cairá ao empilhá-lo ou deslocá-lo)                                                                                            |    |   |    |    |
|                                                                                                                                                        | Testa e formula hipóteses para descobrir como funcionam objetos desconhecidos, observando e ajustando suas ações conforme necessário                                                                                              |    |   |    |    |
|                                                                                                                                                        | Conhecimento Social                                                                                                                                                                                                               | AN | R | AV | FR |
|                                                                                                                                                        | Demonstra conhecimento sobre os papéis das profissões ao brincar de faz de conta (ex.: brinca de médico, vendedor, professor)                                                                                                     |    |   |    |    |
|                                                                                                                                                        | Discute as responsabilidades familiares, identificando e mencionando papéis como o de mãe, pai ou irmãos durante brincadeiras de faz de conta, simulando rotinas familiares                                                       |    |   |    |    |
|                                                                                                                                                        | Reconhece e segue regras sociais ao brincar em grupo, como utilizar espaços de acordo com as convenções (Ex.: brincadeiras que envolvem simulação de ir à escola ou ao supermercado)                                              |    |   |    |    |
|                                                                                                                                                        | Identifica objetos e espaços específicos com base em convenções sociais (Ex.: sabe diferenciar onde os brinquedos devem ser guardados, ou como usar brinquedos associados a contextos específicos, como cozinha, hospital, etc.). |    |   |    |    |
|                                                                                                                                                        | Durante brincadeiras de mercado ou loja, a criança demonstra compreensão das funções básicas do dinheiro (troca, compra e venda) e das regras de economia que perpassam a sociedade, como o valor dos objetos e a troca justa     |    |   |    |    |
|                                                                                                                                                        | Durante as atividades, a criança menciona a importância de economizar materiais ou energia (ex.: simulações de uso responsável de água ou eletricidade em brincadeiras de casa ou escola)                                         |    |   |    |    |
|                                                                                                                                                        | Utiliza materiais recicláveis ou reaproveitados para construir brinquedos ou cenários, demonstrando compreensão de práticas sustentáveis e aplicando-as no contexto do brincar                                                    |    |   |    |    |
|                                                                                                                                                        | Reconhece e menciona diferentes tons de pele, estilos de cabelo ou trajes, expressando apreciação pela diversidade representada ao brincar com bonecos ou jogo                                                                    |    |   |    |    |
|                                                                                                                                                        | Reproduz papéis sociais estereotipados nas brincadeiras (ex.: meninas brincam somente de bonecas, meninos de carrinhos)                                                                                                           |    |   |    |    |

|           |                                                                                                                                                                                               |           |          |           |           |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|----------|-----------|-----------|
| COGNITIVO | Experimenta diferentes papéis de gênero nas brincadeiras, sem se prender a estereótipos rígidos, refletindo uma compreensão flexível das normas sociais sobre identidade e função             |           |          |           |           |
|           | Menciona ou sugere jogos tradicionais que aprendeu com familiares ou em outros contextos sociais (Ex.: amarelinha, pega-pega, esconde-esconde, queimada...)                                   |           |          |           |           |
|           | Reconhece a origem de diferentes jogos, brinquedos e brincadeiras (Ex.: jogos e/ou brincadeiras indígenas, africanas...)                                                                      |           |          |           |           |
|           | <b>Conhecimento Lógico-Matemático</b>                                                                                                                                                         | <b>AN</b> | <b>R</b> | <b>AV</b> | <b>FR</b> |
|           | Iguala e desiguala quantidades, fazendo relações termo a termo (um a um) ao distribuir peças, cartas de jogo                                                                                  |           |          |           |           |
|           | Quantifica os elementos, acrescentando ou retirando quando necessário                                                                                                                         |           |          |           |           |
|           | Divide um conjunto de objetos em dois ou mais com quantidades iguais                                                                                                                          |           |          |           |           |
|           | Utiliza vocabulário que envolvem conceitos como muito, pouco, mais, menos, igual, mesmo tanto, entre outros, para argumentar e explicar suas ações                                            |           |          |           |           |
|           | Agrupa os elementos de acordo com as semelhanças espontaneamente ou quando solicitado, utilizando diferentes critérios                                                                        |           |          |           |           |
|           | Descobre o critério pelo qual os objetos estão ordenados, organizados (sequências)                                                                                                            |           |          |           |           |
|           | Consegue encaixar uma série de objetos por tentativas empíricas, ou seja, muda de posição, reordena os objetos, desfaz a série, começa novamente até conseguir êxito por ensaio e erro        |           |          |           |           |
|           | Utiliza termos como maior que, menor que, mais alto que, mais baixo que...                                                                                                                    |           |          |           |           |
|           | Explora todos os lugares possíveis para posicionar e movimentar peças                                                                                                                         |           |          |           |           |
|           | Reconhece e descreve corretamente a relação entre diferentes objetos (perto, longe, dentro, fora, em cima, embaixo)                                                                           |           |          |           |           |
|           | Planeja seus movimentos considerando a disposição espacial de elementos de um jogo e antecipa corretamente a posição futura das peças com base nos movimentos planejados                      |           |          |           |           |
|           | Planeja e executa movimentos para criar ou bloquear linhas em diferentes direções: horizontal, vertical ou diagonal                                                                           |           |          |           |           |
|           | Coordena diferentes pontos de vista para entender a posição relativa das peças e percebe que ela pode mudar dependendo do ponto de vista                                                      |           |          |           |           |
|           | A escolha das jogadas é feita aleatoriamente (Ex.: realiza ações rapidamente durante a partida)                                                                                               |           |          |           |           |
|           | Há indícios de planejamento na escolha das peças quando vai jogar um jogo (Demora mais tempo para decidir o que irá fazer, altera sua jogada ao considerar como o adversário vê o tabuleiro.) |           |          |           |           |
|           | Consegue avaliar quais jogadas favorecem ou dificultam atingir o objetivo do jogo e modificar as ações a partir das reações, acontecimentos                                                   |           |          |           |           |
|           | A criança usa argumentos causais para justificar suas ações e decisões durante o jogo. Ex: "Se eu mover esta peça, ele terá que..."                                                           |           |          |           |           |
|           | <b>Função Simbólica</b>                                                                                                                                                                       | <b>AN</b> | <b>R</b> | <b>AV</b> | <b>FR</b> |
|           | Escolhe livros de forma independente, demonstrando curiosidade ao folhear as páginas e observar imagens e textos                                                                              |           |          |           |           |
|           | Durante a leitura em grupo, escuta ativamente, fazendo comentários ou perguntas pertinentes à história                                                                                        |           |          |           |           |
|           | Descreve as cenas ou personagens das ilustrações, fazendo conexões entre as imagens e situações do dia a dia                                                                                  |           |          |           |           |
|           | Reconta histórias com suas próprias palavras, destacando os principais acontecimentos e personagens                                                                                           |           |          |           |           |
|           | Demonstra preferência por determinados gêneros, temas ou personagens, repetindo os mesmos livros ou com características semelhantes                                                           |           |          |           |           |

|                |                                                                                                                                                                                                                                                                                  |           |          |           |           |
|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|----------|-----------|-----------|
|                | Explora diferentes tipos de materiais de leitura, como livros de histórias, quadrinhos, revistas ou livros informativos                                                                                                                                                          |           |          |           |           |
|                | Usa livros como referência para solucionar dúvidas ou aprofundar o conhecimento em atividades diversas                                                                                                                                                                           |           |          |           |           |
|                | Cria personagens fictícios e usa a linguagem para descrever suas características físicas e emocionais, além de seus papéis em brincadeiras ou histórias                                                                                                                          |           |          |           |           |
|                | Utiliza a linguagem para atribuir significado ao que observa, pensa, sente, deseja...                                                                                                                                                                                            |           |          |           |           |
|                | Imita atividades do dia a dia durante o brincar, como cozinhar, dirigir ou cuidar de um bebê                                                                                                                                                                                     |           |          |           |           |
|                | Usa o próprio corpo ou objetos de forma não convencional, atribuindo a eles novos significados dentro do jogo simbólico                                                                                                                                                          |           |          |           |           |
|                | Utiliza a imagem mental para estruturar suas brincadeiras, antecipando ações e cenários no jogo simbólico ou em atividades de imitação (Ex.: imaginar e descrever como seria voar em um avião fictício durante uma brincadeira, sem ter um objeto físico que represente o avião) |           |          |           |           |
|                | Cria imagens mentais detalhadas de objetos ou cenários e é capaz de descrevê-los verbalmente ou representá-los por meio de desenhos, pinturas, artes plásticas, construções (Ex.: construir uma ponte ou castelo, desenhar uma paisagem, modelar frutas...)                      |           |          |           |           |
|                | Utiliza massinha, blocos ou peças de montar para criar estruturas e cenários que fazem parte de um enredo simbólico                                                                                                                                                              |           |          |           |           |
|                | Brinca de faz de conta representando a vida cotidiana (escola, família, médico...)                                                                                                                                                                                               |           |          |           |           |
|                | Permanece na situação imaginária, interagindo com outras crianças e mantendo-se dentro do contexto da brincadeira por um período de tempo significativo                                                                                                                          |           |          |           |           |
|                | Demonstra planejamento em suas atividades de faz-de-conta, pensando ou organizando o que fará antes de executar a ação                                                                                                                                                           |           |          |           |           |
|                | No jogo simbólico apresenta espaço, tempo e causalidade nas cenas, cenários e acontecimentos                                                                                                                                                                                     |           |          |           |           |
|                | Desenha para representar suas vivências, pensamentos, cenas, observações, objetos, pessoas...                                                                                                                                                                                    |           |          |           |           |
| <b>Aspecto</b> | <b>Interação, Autonomia e Cooperação</b>                                                                                                                                                                                                                                         | <b>AN</b> | <b>R</b> | <b>AV</b> | <b>FR</b> |
| <b>SOCIAL</b>  | Demonstra interesse em brincar/jogar com outras crianças                                                                                                                                                                                                                         |           |          |           |           |
|                | Procura outras crianças para jogar, mas não manifesta interesse em ganhar                                                                                                                                                                                                        |           |          |           |           |
|                | Sente necessidade de seguir as regras do jogo, mutuamente estabelecidas                                                                                                                                                                                                          |           |          |           |           |
|                | Compara suas ações e as coordena com as intenções dos diferentes jogadores, na tentativa de vencer o jogo                                                                                                                                                                        |           |          |           |           |
|                | Coordena diferentes perspectivas, pontos de vista (cooperação)                                                                                                                                                                                                                   |           |          |           |           |
|                | Compreende uma situação a partir do ponto de vista diferente do seu (descentração de pensamento)                                                                                                                                                                                 |           |          |           |           |
|                | Demonstra preferência em brincar apenas com amigos próximos                                                                                                                                                                                                                      |           |          |           |           |
|                | Compartilha brinquedos, jogos e materiais com outras crianças                                                                                                                                                                                                                    |           |          |           |           |
|                | Cumprir as regras e combinados estabelecidos com o grupo para desenvolver as atividades no ambiente                                                                                                                                                                              |           |          |           |           |
|                | Demonstra autonomia na escolha dos brinquedos, jogos ou brincadeiras, selecionando o que deseja fazer de forma independente, sem ser influenciada pela preferência ou pressão de colegas próximo                                                                                 |           |          |           |           |
|                | Questiona o adulto (professor, brinquedista, monitor) ou colegas quando percebe algo que considera injusto, buscando uma solução ou explicação                                                                                                                                   |           |          |           |           |
|                | Resolve conflitos durante o jogo ou brincadeira, por exemplo, quando outros colegas desejam o mesmo brinquedo ou espaço de jogo                                                                                                                                                  |           |          |           |           |

| Aspecto            | Motivação, Curiosidade e Criatividade                                                                                                                            | AN | R | AV | FR |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|----|----|
| <b>AFETIVO</b>     | Demonstra iniciativa para propor soluções e tomada de decisões nas situações de conflitos durante a partida com o jogo                                           |    |   |    |    |
|                    | Inicia o jogo e persevera nele até concluir                                                                                                                      |    |   |    |    |
|                    | Mostra-se apática, desinteressada ou desprazer durante as partidas com o jogo. Ex: O desafio do jogo está além ou aquém?                                         |    |   |    |    |
|                    | Quando perde o jogo, demonstra sentimentos de frustração, mas respeita os adversários                                                                            |    |   |    |    |
|                    | Quando ganha o jogo, demonstra sentimentos de alegria, mas respeita a frustração dos adversários.                                                                |    |   |    |    |
|                    | Demonstra interesse em imaginar, inventar e criar novas regras para situações diversas que possam surgir durante as partidas (variações do jogo)                 |    |   |    |    |
|                    | Avalia suas atitudes e estratégias desenvolvidas durante as partidas                                                                                             |    |   |    |    |
|                    | Expressa seus sentimentos e interesses                                                                                                                           |    |   |    |    |
|                    | Guarda os materiais depois de usá-los                                                                                                                            |    |   |    |    |
| Aspecto psicomotor | Pequenos e Grandes Músculos                                                                                                                                      | AN | R | AV | F  |
| <b>Motor</b>       | Manipula, move e posiciona peças pequenas com precisão                                                                                                           |    |   |    |    |
|                    | Utiliza ferramentas (ex: lápis, tesoura, pinças, colagem) em atividades que envolvem desenhar ou cortar formas, tecidos, papéis diversos com controle e precisão |    |   |    |    |
|                    | Manipula materiais pequenos (massinha, peças de quebra-cabeça) demonstrando controle ao montar ou desmontar                                                      |    |   |    |    |
|                    | Mantém o equilíbrio durante atividades físicas e jogos que exigem movimento corporal, como saltar, correr ou andar em linha reta                                 |    |   |    |    |
|                    | Utiliza movimento para rotacionar e ajustar peças encaixando-as nos lugares corretos                                                                             |    |   |    |    |
|                    | Realiza movimentos amplos, como saltos, galopes e corridas, com maior precisão e controle em atividades como pular, correr ou saltar                             |    |   |    |    |
|                    | Arremessa bolas ou objetos para um alvo específico, controlando força e direcionamento                                                                           |    |   |    |    |
|                    | Segue instruções verbais para mover diferentes partes do corpo de maneiras específicas (ex: "toque seu pé esquerdo com a mão direita").                          |    |   |    |    |
|                    | Utiliza os pés para empurrar, chutar ou movimentar objetos com direção definida em brincadeiras                                                                  |    |   |    |    |
|                    | Percebe a diferença entre direita e esquerda em jogos ou brincadeiras                                                                                            |    |   |    |    |

---

# CONSIDERAÇÕES FINAIS



**ÚLTIMA RODADA: Brincar não é luxo. É urgência. É direito. É resistência.**

*“If you hear me now, things are gonna  
change...”*

*— Alok, Bruno Martini e Zeeba*

Desde o prelúdio, escolhi me colocar no jogo, não apenas como observadora, mas como jogadora que foi arrebatada por ele. Não haveria outra forma de fazer este trabalho. Porque não há como falar de brincar sem envolver-se. Não há como escutar crianças sem estar presente de verdade. E não há como construir e implementar uma brinquedoteca, sistematizar dados e, ao mesmo tempo, silenciar a própria experiência.

Escrevo estas considerações finais com a mesma convicção com que iniciei este trabalho: brincar é urgente! Porque toda vez que me sentei ao chão para observar, escutar ou apenas estar ali com as crianças, compreendi que o brincar é a forma mais genuína e verdadeira de ser apenas criança.

Esta pesquisa teve origem em uma inquietação constante: o brincar, embora reconhecido como direito, segue sendo negligenciado em múltiplos contextos. Nas escolas, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, ele é frequentemente subjugado, reduzido a uma atividade secundária. Fora delas, as ruas desertas e o avanço frenético das telas denunciam um cenário em que a infância se torna cada vez mais passiva, sedentária e silenciosa. O jogo, enquanto linguagem própria da criança, parece hoje mais tolerado do que, de fato, valorizado. Diante disso, surgiu a necessidade de se investigar outros espaços em que o brincar fosse possível acontecer e, realmente, respeitado como parte integrante do desenvolvimento infantil.

Foi nesse contexto que a construção da brinquedoteca se consolidou como um espaço criado intencionalmente para fazer o jogo acontecer. Um lugar onde fosse possível escutar as crianças, observar suas manifestações lúdicas e oportunizar vivências com jogos, brinquedos e brincadeiras que dialogassem com seus interesses e necessidades próprias de seu estágio de desenvolvimento.

O objetivo deste estudo foi compreender de que modo a criação de uma brinquedoteca em um espaço de educação não-formal, aliada à implementação de vivências lúdicas com jogos, brinquedos e brincadeiras, inspiradas em princípios construtivistas, poderia favorecer o brincar e contribuir para o desenvolvimento das crianças envolvidas. Buscou-se, de forma mais precisa: (1) identificar os interesses, hábitos e ideias das crianças sobre o brincar; (2) desenvolver

intervenções a partir das vivências lúdicas observadas na brinquedoteca; e (3) construir indicadores de observação do brincar com base nessas vivências, em diálogo com a epistemologia genética de Jean Piaget.

No início, eu não sabia exatamente onde queria chegar. Sentia-me como Alice, perseguindo um coelho apressado por trilhas ainda indefinidas, como relatei em um dos capítulos. Havia, porém, um desejo insistente: fazer o jogo acontecer, apesar de tudo. E ele aconteceu. A brinquedoteca, que no começo existia apenas no plano da imaginação, talvez como uma utopia pessoal, foi ganhando contornos reais, ocupando tempo, espaço, afetos, vozes, cores, formas, gente...

Como diria Galeano, a utopia é esse horizonte que se afasta cada vez que nos aproximamos, não para ser alcançada, mas para nos fazer caminhar. E talvez tenha sido justamente isso que sustentou a construção da brinquedoteca: a certeza de que valia a pena continuar, mesmo quando tudo parecia incerto. Ela nunca foi perfeita, e talvez nem precisasse ser. Mas foi viva. Foi possível. E isso fez toda a diferença para muitas das crianças que ali estiveram, basta ler o que deixaram registrado em seus diários.

Durante esse processo, fui descobrindo que construir uma brinquedoteca vai muito além de estruturar um espaço físico ou pensar em atividades lúdicas. Boa vontade não basta. Tampouco algum conhecimento teórico sobre o brincar é suficiente. É preciso mais. Assumir os muitos papéis que exerci: pesquisadora, brinquedista, formadora, coordenadora, responsável pela organização, pela limpeza e pela manutenção do espaço, não foi um luxo. No entanto, foi a única maneira possível de fazer acontecer. E, por isso mesmo, foi também desafiador.

Diante da literatura, essa sobrecarga já era previsível, como aponta Fortuna (2011), ao evidenciar alguns dos muitos entraves enfrentados pelas brinquedotecas: falta de recursos materiais, financeiros, humanos e de uma política clara que reconheça a legitimidade desses espaços. Ainda assim, resistimos, e, brincamos.

Em linhas gerais, os resultados apresentados neste estudo, especialmente a partir dos vinte e um casos sistematizados das vivências na brinquedoteca, evidenciam que, ao brincar, as crianças mobilizam diferentes tipos de conhecimentos de modo integrado, perpassando todas as dimensões do desenvolvimento humano. A construção da autonomia, a elaboração simbólica da realidade, a compreensão e negociação das regras, os conflitos e dilemas morais, a construção do número, das relações espaciais, das hipóteses de escrita, das representações sociais, a descoberta de propriedades dos objetos, as hipóteses sobre o mundo, entre outras, surgiram de maneira espontânea em diversos episódios vivenciados.

A brinquedoteca, neste estudo, não foi apenas um espaço físico equipado de jogos e brinquedos, mas um ambiente intencionalmente estruturado para provocar, escutar e acompanhar as manifestações lúdicas das crianças. Ali, as crianças foram desafiadas a pensar, imaginar, cooperar, errar, negociar, resolver conflitos, simbolizar, testar, interagir, manipular, criar, etc.; verbos que nem sempre encontram lugar nas telas digitais (Gonçalves, 2020; Gonçalves, Saravali, 2021), nem em contextos escolares tradicionais, ainda muito pautados pela lógica da transmissão e da repetição. Como lembra Becker (2016)<sup>35</sup>, a escola (poderíamos estender também aos espaços de educação não formal), precisa de mais laboratório e menos auditório: menos repetição, mais experimentação. De certo modo, a brinquedoteca favoreceu isso.

Ressalta-se que a teoria piagetiana, que sustentou as intervenções, a construção dos indicadores de observação e a análise das vivências, mostrou-se favorável para interpretar as manifestações, interesses e modos de agir das crianças em situação de jogo em espaços como a brinquedoteca. Os indicadores de observação construídos ao longo da pesquisa oferecem um suporte teórico-metodológico significativo para aqueles que desejam compreender o brincar sob a perspectiva da epistemologia genética. Longe de pretender classificar condutas ou mensurar desempenhos, esses indicadores contribuem para uma escuta mais atenta aos processos internos da criança em jogo, favorecendo identificar regularidades nas ações, acompanhar avanços, reconhecer conflitos cognitivos, observar a formulação de hipóteses, estratégias e negociações que se manifestam durante o jogo, a brincadeira.

Em síntese, os casos analisados não apenas evidenciam a complexidade e a riqueza do brincar, mas também reafirmam a urgência de garantir espaços como a brinquedoteca, nos quais a infância possa viver o jogo em sua plenitude: sem utilitarismos, sem pressa, sem silenciamento.

Vale ressaltar que a potência do brincar, tal como evidenciada nesta pesquisa, não se sustenta apenas na presença de brinquedos ou em um espaço convidativo. Ela depende, sobretudo, da atuação do profissional que acompanha e dá sentido às vivências lúdicas: o brinquedista. Ainda que esse profissional tenha sido recentemente reconhecido pelo CBO (Classificação Brasileira de Ocupações), sua atuação segue sendo pouco compreendida e, muitas vezes, invisibilizada nas políticas públicas. Não basta criar brinquedotecas, é preciso garantir que sejam espaços mediados por profissionais qualificados, com formação contínua,

---

<sup>35</sup> Declaração feita pelo professor Fernando Becker durante a palestra “*Escola – mais laboratório e menos auditório*”, proferida no evento TEDxUnisinos, realizada em 14 de julho de 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IETvR3Rqe-g>.

condições de trabalho dignas e reconhecimento institucional. A valorização do brinquedista é condição essencial para que o brincar não seja apenas tolerado, mas efetivamente respeitado como direito e linguagem da infância.

Entretanto, quando essa mediação profissional não é garantida, as experiências correm o risco de se esvaziarem ou se interromperem. Foi o que ocorreu com a brinquedoteca construída ao longo desta pesquisa. Apesar de toda mobilização, do envolvimento das crianças e dos resultados alcançados, o espaço encontra-se hoje desativado. A ausência de políticas públicas que assegurem a permanência de projetos como este, com recursos financeiros, estrutura adequada e profissionais qualificados, evidenciou a fragilidade de iniciativas que ainda dependem da força individual para se sustentarem.

Ver a brinquedoteca fechada, depois de tudo o que foi vivido, aprendido e construído, é frustrante. É como ver a utopia recuar, mas não desaparecer. Como aprendi com Galeano, ela continua ali no horizonte, não para ser alcançada, mas para nos fazer caminhar. E é isso que sigo fazendo: caminhando, persistindo, defendendo que o brincar não pode seguir relegado ao campo do provisório, do improvisado ou do voluntarismo.

Se esta for mesmo a última rodada, que ela não termine em silêncio... Porque há algo que não pode mais ser ignorado: o brincar nos tempos de hoje é resistência, e por isso me junto a outros que seguem: Em defesa do jogo!<sup>36</sup>

Enquanto escrevo estas linhas finais, ecoa em mim uma canção que, sem prever, tornou-se trilha sonora deste momento: *Hear Me Now*, de Alok, Bruno Martini e Zeeba<sup>37</sup>. Composta como um apelo por reconexão entre pai e filho, entre memória e presença, entre o que importa e aquilo que deixamos para depois, a música carrega uma mensagem que dialoga com o espírito desta tese: “*If you hear me now, things are gonna change...*”.

Talvez seja exatamente isso que o brincar também grite: ouçam-me agora. Vejam-me agora. Permitam-me acontecer agora. O tempo da infância não pode ser adiado. O tempo do brincar é agora. Isso requer coragem, espaço e escuta. Brincar não é um adereço: é linguagem, vínculo, resistência.

Minha tese foi defendida. O brincar, também.

Mas o grito ainda ecoa. Que possamos escutar. Que possamos agir. Para que nenhuma infância seja esquecida, e nenhuma criança precise mais implorar: *me ouça agora!*

---

<sup>36</sup> Referência à obra “Em defesa do jogo: desafios epistemológicos contemporâneos”, lançada em 2022, organizada por Rogério de Melo Grillo, Alcides José Scaglia e Kleber Tuxen Carneiro.

<sup>37</sup> *HEAR ME NOW*. Alok, Bruno Martini, Zeeba. Lançada em 2016. Gravadora: Spinnin’ Records. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wn9F8B3z5DM>. Acesso em: 15/08/2025.

---

# **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AFLALO, Cecília. Dicas para criar e manter uma brinquedoteca. In: FRIEDMANN, A., et al. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 3. ed. São Paulo: Scritta: Abrinq, 1996. p. 173–185.
- AFLALO, Cecília. Escolhendo brinquedos e demais materiais. In: FRIEDMANN, A., et al. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 3. ed. São Paulo: Scritta: Abrinq, 1996. p. 187–189.
- ALVES, Paula Pereira. **O papel do jogo nos processos de aprendizagem de crianças hospitalizadas**. 2015. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, 2015.
- ALVES, Priscila Lorrane Araújo. **A imaginação, os processos criativos e o brincar no desenvolvimento da criança**. 2023. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Goiânia, 2023.
- AMARAL, T. P. P.; SILVA, C. R.; PERES, A. P. T.; PRADO, D. G. A brinquedoteca e a formação do pedagogo: breves apontamentos. **Interfaces Científicas Educação**, Aracaju, v. 9, n. 1, p. 15–28, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.17564/2316-3828.2020v9n1p15-28>. Acesso em: 21 jul. 2025.
- ANDRADE, C. M. R. J. D. A equipe na brinquedoteca. In: FRIEDMANN, A., et al. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 3ª. ed. São Paulo: Scritta, 1996. p. 87-98.
- ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. 2ª ed. Rio de Janeiro: LTC, 1986.
- ARRUDA, Fabiane Santiago. **O lúdico enquanto artefato da prática pedagógica dos professores do Centro de Educação Infantil Carmelina Rios**. 2016. Dissertação (Mestrado) – Faculdade Vale do Cricaré, São Mateus – ES, 2016.
- AZEVEDO, Antonia Cristina Peluso de. **Brinquedoteca no diagnóstico e intervenção em dificuldades escolares**. 4. ed. Campinas, SP: Editora Alínea, 2014.
- BAHIA, Priscila Mary dos Santos. **A construção de zonas lúdicas no hospital: transformações sobre tempo, espaço e rotinas por crianças**. 2016. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2016.
- BARRA, M.; FERNANDES, N.; SANI, A. I. O bem-estar subjetivo das crianças em tempos de confinamento. **Rev. Port. de Educação**, Braga, v. 35, n. 1, p. 380-404, jun. 2022. Disponível em <[http://scielo.pt/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0871-91872022000100380&lng=pt&nrm=iso](http://scielo.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0871-91872022000100380&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em 19 set. 2022.
- BBC NEWS BRASIL. **‘Jogo do tigrinho’ e outros cassinos online contratam influenciadores mirins e direcionam propaganda para crianças no Instagram**. São Paulo, 2024. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/cp44vp40z0do>. Acesso em: 15 jun. 2025.
- BECKER, F. **Educação e Construção do Conhecimento**. 2ª ed. Porto Alegre: Penso, 2012.

BECKER, Fernando. **Escola – mais laboratório e menos auditório**. TEDx Talks, 14 jul. 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=lETvR3Rqe-g>. Acesso em: 12 jul. 2025.

BITTENCOURT, Angela Lima. **"É onde vivem os brinquedos": contribuições de uma brinquedoteca universitária de Rondonópolis para a formação de profissionais da educação infantil**. 2020. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Mato Grosso, Rondonópolis, 2020.

BORGES, Agnes Lara Eringer et al . Análise de Atividades Gráficas para Crianças com Síndrome de Down1. **Rev. bras. educ. espec.**, Marília , v. 23, n. 4, p. 577-594, dez. 2017 . Disponível em <[http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-65382017000400577&lng=pt&nrm=iso](http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-65382017000400577&lng=pt&nrm=iso)>. acessos em 06 jun. 2024. <https://doi.org/10.1590/S1413-65382317000400008>.

BRASIL. Lei nº 11.104, de 21 de março de 2005. Dispõe sobre a universalização das bibliotecas nas instituições de ensino. *Diário Oficial da União: seção 1*, Brasília, DF, 22 mar. 2005. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2004-2006/2005/lei/111104.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/lei/111104.htm). Acesso em: 12 fev. 2024.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção Primária à Saúde. **Protocolo de manejo clínico do coronavírus (COVID-19) na Atenção Primária à Saúde**. 9. ed. Brasília: Ministério da Saúde, 2020. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br>. Acesso em: 3 jul. 2025.

BRASIL. Ministério do Trabalho e Emprego. **Classificação Brasileira de Ocupações: CBO – descrição da ocupação de brinquedista**. Brasília, DF: MTE, 2024. Disponível em: [https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/noticias/minc-lanca-consulta-publica-para-atualizar-regulamentacao-das-profissoes-do-setor-cultural/cbo2002\\_lista.pdf](https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/noticias/minc-lanca-consulta-publica-para-atualizar-regulamentacao-das-profissoes-do-setor-cultural/cbo2002_lista.pdf). Acesso em: 26 de jun. 2024.

BRASIL. Secretaria de Comunicação da Presidência da República. **Uso de telas por crianças e adolescentes**. Participa + Brasil, 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/participamaisbrasil/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes>. Acesso em: 3 jul. 2025.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2010. [1994]

BROUGÈRE, Gilles. **Juego y Educación**. Edição digital. Buenos Aires: Prometeo Livros, 2020. [1995].

BUYTENDIJK, U. O jogo humano. In: GADAMER, Hans-Georg; VOGLER, P. (Orgs.). **Nova antropologia: o homem em sua existência biológica, social e cultural**. São Paulo: EPU, Ed. da Universidade de São Paulo, 1977.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Tradução de Maria Ferreira; revisão técnica da tradução de Tânia Ramos Fortuna. Edição digital. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017. Originalmente publicado em 1958. (Coleção Clássicos do Jogo).

CAMARGO, Sandra Celso de. **“Cada um brinca com o que quiser! Isso aí é rachismo!”: infância e relações de gênero na brinquedoteca de uma instituição de educação infantil.** 2019. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Mato Grosso – Câmpus Universitário de Rondonópolis, Rondonópolis, 2019.

CARNEIRO, Kleber Tüxen. **Por uma memória do jogo:** a presença do jogo na infância das décadas de 20 e 30. 2015. 273f. Tese (Doutorado em Educação Escolar) Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista, Araraquara, 2015.

CARNEIRO, Kleber Tüxen; REIS, Fábio Pinto Gonçalves. Liames contextuais epistemológicos entre os jogos eletrônicos e a educação física escolar: algumas considerações formativas. In: GRILLO, Rogério de Melo; SCAGLIA, Alcides José; CARNEIRO, Kleber Tüxen (orgs.). **Em defesa do jogo:** diálogos epistemológicos contemporâneos. Curitiba: Appris, 2022. p. 45–74.

CARNEIRO, Maria Ângela Barbatto. **Brinquedos e brincadeiras: formando ludoeducadores.** São Paulo: Articulação/ Universidade Escola, 2003.

CARROLL, Lewis. **Alice no País das Maravilhas.** Tradução de Rafael Oliveira. ~~Ilustração de Ligia Camelesi. Rio de Janeiro: Tordesilhas Fabulous Classics, 2024.~~

CARVALHO, L. R. R. de; OLIVEIRA, F. N. de. O jogo de regras rummikub e a relação interpares: processos de interdependência social, cognitiva e afetiva. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 6, n. 2, p. 228–240, 2012. DOI: 10.21723/riace.v6i2.4884. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/4884>. Acesso em: 4 jun. 2025.

CARVALHO, Maria Eduarda Santos de; ALVES, Francisca Ivoneide Benicio Malaquias. Ludicidade na Educação Infantil: Contribuições da Brinquedoteca para a Construção Social na Infância / Playfulness in Early Childhood Education: Contributions from the Toy Library for Social Construction in Childhood. **ID on line. Revista de psicologia**, [S. l.], v. 16, n. 63, p. 671–683, 2022. DOI: 10.14295/online.v16i63.3611. Disponível em: <https://online.emnuvens.com.br/id/article/view/3611>. Acesso em: 05 jun. 2024.

CASTELLANI FILHO, Lino; FREIRE, João Batista. **Temos que devolver o jogo!** Campinas: Autores Associados, 2024.

CAVALCANTE NETO, Francisco Soares. **BRINCOLIFE: uma ferramenta para ensino-aprendizagem no curso de Pedagogia.** 2018. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2018.

CERNIGLIA, L., CIMINO, S., AMMANITI, M. What are the effects of screen time on emotion regulation and academic achievements? A three-wave longitudinal study on children from 4 to 8 years of age. **Journal of Early Childhood Research**, v. 19, n. 2, p. 145–160, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1476718X20969846>. Acesso em 22 de set. 2022.

CHAKUR, C. R. DE S. L. Contribuições da pesquisa psicogenética para a educação escolar. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 21, n. 3, p. 289–296, set. 2005.

CHICON, J. F.; HUBER, L. L.; ALBIÁS, T. R. M.; SÁ, M. D. C. S.; ESTEVÃO, A. Educação física e inclusão: a mediação pedagógica do professor na brinquedoteca. **Movimento**, Porto Alegre, v. 22, n. 1, p. 279–292, 2016. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/1153/115344155021.pdf>. Acesso em: 20 de out. 2024

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil 2023**. São Paulo: Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR, 2024. Disponível em: <https://cetic.br/publicacao/tic-kids-online-2023/>. Acesso em: 02 dez. 2024.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil 2022**. São Paulo: Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR, 2023. Disponível em: <https://cetic.br/publicacao/tic-kids-online-2022/>. Acesso em: 03 out. 2023.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil 2021**. São Paulo: Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR, 2022. Disponível em: <https://cetic.br/publicacao/tic-kids-online-2021/>. Acesso em: 16 set. 2022.

CUNHA, Nylse H. S. Brinquedoteca: definição, histórico no Brasil e no mundo. In: FRIEDMANN, Adriana et al. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 3. ed. São Paulo: Scritta: Abrinq, 1996. p. 37–52.

CUNHA, Nylse Helena da Silva. A brinquedoteca brasileira. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997. p. 13–22.

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

DAMÁSIO, António R. **O erro de Descartes: emoção, razão e o cérebro humano**. Tradução de Dora Vicente e Georgina Segurado. 2ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

DATAFOLHA. 94% dos estudantes mudaram o comportamento na pandemia. **Fundação Leman**. 2021. Disponível em: <https://fundacaolemann.org.br/noticias/94-dos-estudantes-mudaram-o-comportamento-na-pandemia> Acesso em 19 de set. 2022

DELVAL, Juan. **Introdução à prática do Método Clínico: descobrindo o pensamento das crianças**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

DESMURGET, Michel. **A fábrica de cretinos digitais: os perigos das telas para nossas crianças**. Tradução de Mauro Pinheiro. 1ª ed. São Paulo: Vestígio, 2022.

DEVRIES, Rheta; ZAN, Betty. **A ética na educação infantil: o ambiente sócio-moral na escola**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

DIDONET, V. Prefácio. In: FRIEDMANN, A. O brincar na Educação Infantil: observação, adequação e inclusão. São Paulo: Moderna, 2012. p. 9-12.

DIOGO, Maria Fernanda. Análise das dimensões social e acadêmica de uma brinquedoteca em uma instituição de ensino superior. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 48, e236386, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1678-4634202248236386>. Acesso em: 05 jun. 2024.

DISNER, Gabriela da Silva. **Morte e luto na escola: noções de crianças do ensino fundamental**. Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2024. 127 p. Il. Disponível em: <https://doi.org/10.36311/2024.978-65-5954-507-0>.

DUFLO, Colas. A grandeza e a miséria dos jogos na era do entretenimento. **Linha Mestra**, v. 18, n. 54, p. [–], set./dez. 2024. Disponível em: <https://lm.alb.org.br/index.php/lm/article/view/1557>. Acesso em: 20 de mai de 2025.

FABIANI, Débora Jaqueline Farias. **O jogo no horário livre: a Educação Física na educação não formal**. 2016. Dissertação (Mestrado em Educação Física) — Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física, Campinas, SP.

FERRARI, G. L. de M. *et al.* Factors associated with objectively measured total sedentary time and screen time in children aged 9–11 years. **Jornal de Pediatria [online]**. vol. 95, n. 1, p. 94–105. 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.jped.2017.12.003>. Acesso em 19 set. 2022.

FERRARO, José Luís. Wittgenstein e os jogos de linguagem. **Revista Educação Pública**, v. 21, nº 30, 10 de agosto de 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/30/wittgenstein-e-os-jogos-de-linguagem>

FERREIRA, Ronielison Barbosa. **Perspectiva de alunos do curso de Pedagogia EAD sobre brinquedotecas presentes em centros municipais de educação infantil brasileiros**. 2020. Dissertação (Mestrado) - Universidade Pitágoras Unopar, Londrina, 2020.

FORTUNA, Tânia Ramos. Armas de brinquedo: dar ou não dar — será esta a questão. **Ciências &**, 2008. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/quemquerbrincar/wp-content/uploads/2016/06/jogo-armas-de-brinquedo-com-morte.pdf>. Acesso em: 5 jun. 2025.

FORTUNA, Tânia Ramos. Cultura lúdica e comportamento infantil na era digital. **Revista Pátio Educação Infantil**, Porto Alegre, ano XII, n.º 40, jul./set. 2014. p. 20–23.

FORTUNA, Tânia Ramos. Por uma brinquedoteca "suficientemente boa": alguns valores para que as brinquedotecas da América Latina nos encontrem no futuro. In: OLIVEIRA, V. B. D. **Brinquedoteca: uma visão internacional**. Petrópolis: Vozes, 2011. p. 162-182.

FRANCO, Maria Amélia do Rosário Santoro. **Pedagogia como ciência da educação**. São Paulo: Cortez, 2008

FREIRE, J. B. **O jogo: entre o riso e o choro**. Campinas: Autores Associados, 2005.

FREIRE, João Batista. **Pedagogia do futebol**. 3. ed. Campinas: Autores Associados, 2011.

FREIRE, João Batista; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **A graça do jogo**. Campinas: Autores Associados, 2023.

FREIRE, João Batista; SCAGLIA, Alcides José. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física**. 6. ed. São Paulo: Scipione, 2009.

FRIEDMANN, Adriana et al. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 3. ed. São Paulo: Scritta: Abrinq, 1996.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão**. São Paulo: Moderna, 2012.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar no cotidiano da criança**. São Paulo: Moderna, 2006.

FRIEDMANN, Adriana. **O desenvolvimento da criança através do brincar**. São Paulo: Moderna, 2006.

FRIEDMANN, Adriana. Sugestões de Atividades. In: FRIEDMANN, A., et al. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 3. ed. São Paulo: Scritta: Abrinq, 1996. p. 231- 236.

FRUFREK, Gisele. **Redescobrir: a experiência em uma brinquedoteca com abordagem montessoriana e a formação de professores**. 2016. Dissertação (Mestrado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.

GARCEZ, A. M.; CORREIA, C. M. B.; BARROS, T. Q. A. de. Brincando no Recreio. **Anos Iniciais em Revista**, [S. l.], v. 1, n. 1, 2017. Disponível em:

<https://portalespiral.ep2.g12.br/index.php/anosiniciais/article/view/1086>. Acesso em: 05 jun. 2024.

GARON, Denise. Classificação e análise de materiais lúdicos – O sistema ESAR. In: FRIEDMANN, A., et al. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 3. ed. São Paulo: Scritta: Abrinq, 1996. p. 173–186.

GAYA, Adroaldo. **Projetos de pesquisa científica e pedagógica: o desafio da iniciação científica**. Belo Horizonte: Casa da Educação Física, 2016.

GIL, A. C. Como fazer pesquisa qualitativa. Barueri: Atlas, 2021.

GODOY, Eliete. **O conhecimento social na criança: um estudo com base na epistemologia genética de Jean Piaget**. 1996. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1996.

GOHN, Maria da Glória. **Educação não formal e o educador social: atuação no desenvolvimento de projetos sociais** [livro eletrônico]. 1. ed. São Paulo: Cortez, 2023.

GOHN, Maria da Glória. Educação não formal nas instituições sociais. **Revista Pedagógica**, Chapecó, v. 18, n. 39, p. 59–75, set./dez. 2016.

GONÇALVES, Érica de Cássia. **Intervenção Pedagógica com jogos concretos e eletrônicos para a construção de estruturas cognitivas**: um estudo piagetiano. 2020. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista (Unesp), Marília-SP, 2020.

GONÇALVES, Érica de Cássia.; SARAVALI, Eliane Giachetto. **Dos jogos concretos aos jogos eletrônicos**: intervenções pedagógicas e construção das relações espaciais. Marília: Oficina Universitária; São Paulo : Cultura Acadêmica, 2021. Disponível em: [https://ebooks.marilia.unesp.br/index.php/lab\\_editorial/catalog/book/277](https://ebooks.marilia.unesp.br/index.php/lab_editorial/catalog/book/277)

GONÇALVES, Érica de Cássia; PEREIRA, Reginaldo dos Reis. A transição da educação infantil para o ensino fundamental: os tempos e espaços para o brincar continuam? In: **Colóquio de Epistemologia e Psicologia Genéticas**, 5., 2018, Marília. **Anais...** Marília: [s.n.], 2018. Disponível em: <https://www.inscricoes.fmb.unesp.br/upload/trabalhos/20181126175539.pdf>. Acesso em: 21 jul. 2024.

GONÇALVES, Márcia Cristina. **Brinquedoteca e Alice: devaneio ou possibilidade?**. 2014. Dissertação (Mestrado) – Centro Universitário Salesiano de São Paulo, Americana, 2014.

GRILLO, Rogério de Melo. **Mediação Semiótica e jogo na perspectiva histórico-cultural em Educação Física Escolar**. Tese de Doutorado – Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas, UNICAMP, Campinas, 2018.

GRILLO, Rogério de Melo; NAVARRO, Eloisa Rosotti; RODRIGUES, Gilson Santos; GRANDO, Regina Célia. A Teoria Geral de Jogo de F. J. J. Buytendijk: aportes para uma Educação Física mais sensível à distinção entre jogo e lúdico. In: **Educação Física e Ciências do Esporte: uma abordagem disciplinar**. p. 36-49, 2021. Disponível em: <https://www.editoracientifica.com.br/books/chapter/a-teoria-geral-de-jogo-de-f-j-j-buytendijk-aportes-para-uma-educacao-fisica-mais-sensivel-a-distincao-entre-jogo-e-ludico>. Acesso em: 25 de junho de 2025.

GRILLO, Rogério de Melo; RODRIGUES, Gilson Santos; NAVARRO, Eloisa Rosotti; VICENTIN, Marcelo; SILVA, Claudinei Aparecido de Freitas. F.J.J. Buytendijk e o jogo: uma visão fenomenológica. In: **Em defesa do jogo: diálogos epistemológicos contemporâneos**. p.75-94. Curitiba: Appris, 2022.

GRILLO, Rogério de Melo; SCAGLIA, Alcides José; CARNEIRO, Kleber Tuxen (orgs.). **Em defesa do jogo: diálogos epistemológicos contemporâneos**. Curitiba: Appris, 2022.

HAN, Byung-Chul. **A sociedade do cansaço**. Tradução de Enio Paulo Giachini. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 2017.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro e Maria Lúcia Lepecki. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014. [1938].

JORDÃO, Eduarda de Aguiar Nunes. **A brinquedoteca na educação infantil**: o antes e o depois da pandemia da COVID-19. 2021. Dissertação (Mestrado) – Faculdade Vale do Cricaré, São Mateus, 2021;

JORGE, Beatriz Fernanda. **Brincar e Formação Docente: um estudo a respeito de brinquedotecas universitárias brasileiras (1984 a 2022)**. 2023. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de São Carlos, Campus Sorocaba, Sorocaba, 2023.

JURDI, A. P. S.; AMIRALIAN, M. L. T. M. Cuidados com a infância e a adolescência por meio de brinquedoteca comunitária. **Estudos de Psicologia (Campinas)**, Campinas, v. 29, p. 769–777, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0103-166X2012000500013>. Acesso em: 20 out. 2024.

KALAMAR, L.; DE CASTILHOS, G. P. DA S. Infância na sociedade contemporânea: um estudo sobre o processo de adultização infantil. **Revista Panorâmica online**, v. 31, p. 174–188, 2020.

KAMII, C. **A teoria de Piaget e a Educação pré-escolar**. Tradução de José Morgado. 3 ed. Lisboa: Instituto Piaget, 2003 [1988].

KAMII, C.; DEVRIES, R. **Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de Piaget**. Tradução de Marina Célia Dias Carrasqueira. Porto Alegre: Artes Médicas, 2009. [1980].

KAMII, C; DEVRIES, Rheta. **Piaget para a educação pré-escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991.

KISHIMOTO, T. M.; ONO, A. T. Brinquedo, gênero e educação na brinquedoteca. **Proposições**, Campinas, v. 19, n. 3, p. 209–223, 2008. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0103-73072008000300011>. Acesso em: 20 out. 2024.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. A brinquedoteca no contexto educativo brasileiro e internacional. In: OLIVEIRA, Vera Barros de (org.). **Brinquedoteca: uma visão internacional**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011. p. 15–34.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brincadeira e a educação física na pré-escola. **Motrivivência**, Florianópolis, n. 9, p. 66–77, 1996. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/5656>. Acesso em: 21 jun. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. 2. ed. rev. São Paulo: Cengage Learning, 2016.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida; SANTOS, Maria Walburga dos. (Orgs). **Jogos e brincadeiras: tempos, espaços e diversidade (pesquisas em educação)**. São Paulo: Cortez, 2017.

KNAUL, Ana Paula. **Infâncias contemporâneas e relações sociais no uso de tecnologias digitais: inspirações fenomenológicas**. 2020. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2020.

KRAMER, Sonia. A infância e sua singularidade. **In:** BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. Ensino Fundamental de Nove Anos: orientações para a criança de seis anos de idade. Brasília: FNDE, Estação Gráfica, 2006. p. 13-23.

LA TAILLE, Y. de. Desenvolvimento humano: contribuições da psicologia moral. **Psicologia USP**, São Paulo, v. 18, n. 1, p. 11–36, 2007. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pusp/a/FxFt9YY6vRKj5j5XysZBcps/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 20 out. 2024.

LA TAILLE, Yves de. Construção da consciência moral. **Prima Facie**, 2008. Disponível em: Disponível em: <https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/225/1/01d11t03.pdf>. Acesso em: 11 jun. 2025.

LA TAILLE, Yves de. **Limites: três dimensões da educação**. 3. ed. São Paulo: Ática, 2012.

LEONARDO, Lucas; SCAGLIA, Alcides José. “Temos que devolver o jogo ao(à) jogador(a)”: as dimensões éticas e morais da pedagogia dos esportes coletivos a partir de abordagens baseadas no jogo. **Movimento**, [S. l.], v. 28, p. e28040, 2022. DOI: 10.22456/1982-8918.119990. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/119990>. Acesso em: 17 jan. 2024.

LEONARDO, Luiz. **Epistemologia do professor de Educação Física: entre a tradição empirista e a pedagogia do jogo**. 2019. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2019.

LIMA, Juselda de. **O brincar da criança hospitalizada na brinquedoteca hospitalar**. 2014. Dissertação (Mestrado) – Universidade Guarulhos, Guarulhos, 2014.

LIMA, Kálya Yasmine Nunes de; SANTOS, Viviane Euzébia Pereira. O lúdico como estratégia no cuidado à criança com câncer. **Revista Gaúcha de Enfermagem**, Porto Alegre, v. 36, n. 2, p. 76–81, 2015. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/rngenf/article/view/51514>. Acesso em: 06 jun. 2024.

LIMA, Livia Morais Garcia; FERNANDES, Renata Sieiro. Apresentação do Dossiê “Educação não formal: abordagens teórico-conceituais e práticas sociais e comunitárias”. **Revista Ciência e Educação**, Americana, ano XIX, n. 38, p. 11–15, out. 2017.

LINNE, J. La Educación del siglo XXI en tiempos de pandemia. **Ciencia, docencia y tecnología**, n. 62, p. 13-14, jun. 2021. Disponível em <[http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1851-17162021000100013&lng=es&nrm=iso](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-17162021000100013&lng=es&nrm=iso)>. Acesso em 19 set. 2022.

LOPES, Bruna Alves. **Um espaço de brincar: o cotidiano numa brinquedoteca hospitalar**. 2014. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta Grossa, 2014.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **O ato pedagógico** [livro eletrônico]: planejar, executar, avaliar. 1. ed. São Paulo: Cortez, 2023.

LUQUET, Georges-Henri. **O desenho infantil**. Tradução de Maria Teresa Gonçalves de Azevedo. Porto: Companhia Editora do Minho, 1969. [1927]

MACEDO, L. de. **Ensaaios construtivistas**. São Paulo: Casa do psicólogo, 1994.

MACEDO, L. de. Os jogos e sua importância na escola. **Caderno de Pesquisa**, v. 93, p. 5-10, 1995.

MACEDO, L. de; BRESSAN, R. A. **Desafios da aprendizagem: como as neurociências podem ajudar pais e professores**. Campinas, SP: Papirus 7 Mares, 2016.

MACEDO, L. de; PETTY, A.L.S.; PASSOS, N.C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2005.

MAGALHÃES BARBOSA, R. F.; LEMA DEL RIO MARTINS, R.; DA SILVA MELLO, A. Brincadeiras lúdico-agressivas: tensões e possibilidades no cotidiano na educação infantil. **Movimento**, v. 23, n. 1, p. 159-170, 2017. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/1153/115350608012.pdf>. Acesso em: 5 jun. 2025.

MANTOVANI DE ASSIS, O.Z. **Uma nova metodologia pré-escolar**. 7. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

MANTOVANI DE ASSIS; CAMARGO DE ASSIS, M. (org.) **PROEPRE: fundamentos teóricos e prática pedagógica para a educação infantil**. Campinas, SP: Graf. FE; IDB, 2010.

MARQUES, A. C. T. L.; MARANDINO, M. Alfabetização científica e criança: análise de potencialidades de uma brinquedoteca. **Ensaio Pesquisa em Educação em Ciências**, Belo Horizonte, v. 21, e10562, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1983-21172019210102>. Acesso em: 08 jun. 2024.

MARQUES, Joana Brás Varanda; FREITAS, Denise de. Fatores de caracterização da educação não formal: uma revisão da literatura. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 43, n. 4, p. 1087–1110, out./dez. 2017. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/S1517-9702201701151678>.

MARTINS, Kátia Batista. **A vida como obra de arte?!... Processos educativos como foco nos brincar, nas sexualidades e nas relações de gênero em uma brinquedoteca no Sul de Minas**. 2015. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2015.

MARTINS, Kátia Batista; RIBEIRO, Cláudia Maria. Processos educativos com foco nos brincar, nas sexualidades e nas relações de gênero em uma brinquedoteca no sul de minas gerais. **Diversidade e Educação**, v. 6, n. 2, p. 207–216, 2019. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/divedu/article/view/8494>. Acesso em: 06 jun. 2024.

MENDIETA, Fábio Henrique Paniagua; QUEIROZ, André Felipe. Bets e apostas online: o jogo do tigrinho e seu efeito tangerina. **Contribuciones a Las Ciencias Sociales**, São José dos Pinhais, v. 17, n. 10, p. 1–21, 2024. Disponível em: [https://www.researchgate.net/profile/Andre-Queiroz-7/publication/384728888\\_Bets\\_e\\_apostas\\_online\\_o\\_jogo\\_do\\_Tigrinho\\_e\\_seu\\_efeito\\_tangerin](https://www.researchgate.net/profile/Andre-Queiroz-7/publication/384728888_Bets_e_apostas_online_o_jogo_do_Tigrinho_e_seu_efeito_tangerin)

[a/links/67053e38f246af124355f6f7/Bets-e-apostas-online-o-jogo-do-Tigrinho-e-seu-efeito-tangerina.pdf](https://a/links/67053e38f246af124355f6f7/Bets-e-apostas-online-o-jogo-do-Tigrinho-e-seu-efeito-tangerina.pdf). Acesso em: 15 jun. 2025.

MICHAELIS. **Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa**. São Paulo: Melhoramentos, [s.d.]. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br>.

MICHELET, André. Classificação de jogos e brinquedos – A classificação ICCP. In: FRIEDMANN, A., et al. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 3. ed. São Paulo: Scritta: Abrinq, 1996. p. 159–172.

MONTAGNINI, Rosely Cardoso. **Das brinquedotecas de Londrina ao espaço/tempo lúdico, político e pedagógico do brincar infantil**. 2014. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2014.

MONTEIRO, Emilene Gomes. **A criança com autismo, a afetividade e a brinquedoteca**. 2020. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2020.

MOREIRA, Vânia Warwar Archanjo. **Crianças com baixa visão em uma brinquedoteca: o perceber na ludicidade**. 2018. Tese (Doutorado) – Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2018.

MORIN, Edgar; ANDRADE, José Maria Tavares de. **Iniciação ao pensamento complexo**. [S.l.]: Amazon Kindle, 2015. eBook Kindle.

MOTA, Antônio Carlos Vieira da. **As brinquedotecas hospitalares como espaço educativo para as crianças em situação de hospitalização**. 2022. Dissertação (Mestrado) – Universidade de Uberaba, Uberlândia, 2022.

MOUKACHAR, Merie Bitar; LEAL, Regina Rosa Dos Santos. Brinquedoteca: uma investigação das possibilidades de ações interdisciplinares na formação dos pedagogos. **Revista de Estudos Interdisciplinares**, v. 2, n. 5, 2021. Disponível em: <https://revistas.ceeinter.com.br/revistadeestudosinterdisciplinar/article/view/113>. Acesso em: 05 jun. 2024.

NEGRINE, A. Brinquedoteca: teoria e prática - dilemas da formação do brinquedista. In: CUNHA, N. H. D. S., et al. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: Vozes, 1997. p. 83-96.

NISHIDA, Ana Lúcia Keiko. **A perspectiva de alunos do Ensino Superior sobre brinquedotecas em ambientes virtuais de aprendizagem e as contribuições do design**. 2021. Dissertação (Mestrado) – Universidade Pitágoras Unopar, Londrina, 2021.

OLIVEIRA, Cleber Rocha de. Colonialidade e crítica social: análise da música “Índios” Legião Urbana 1986. **RELACult – Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura e Sociedade**, v. 3, n. 3, p. 1–11, set.–dez. 2017. Disponível em: <https://relacult.claec.org>. Acesso em: 09 fev. 2024.

OLIVEIRA, Ericka Marcelle Barbosa de. **Ser menino e ser menina: construção das identidades de gênero em contexto de Educação Infantil**. 2015. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2015.

OLIVEIRA, Joilson Francisco de. **Vivências lúdicas no contexto da brinquedoteca universitária da Universidade de Pernambuco – Campus Mata Norte, por meio do diálogo com outras brinquedotecas universitárias**. 2022. Dissertação (Mestrado) — Universidade de Pernambuco – Campus Mata Norte, Nazaré da Mata, 2022.

OLIVEIRA, M. M. S. D.; VELASQUES, B. B. Transtorno do Déficit de Natureza na Infância - Uma perspectiva da neurociência aplicada à aprendizagem. **Latin American Journal of Science Education**, 2, 30 Novembro 2020. 1-11. Disponível em: <https://criancaenatureza.org.br/pt/acervo/transtorno-do-deficit-de-natureza-na-infancia/> Acesso em: 20 nov. 2024.

OLIVEIRA, Maria Paula Magalhães Tavares de. A legalização das apostas e Transtorno de Jogo. **Junguiana**, [S. l.], v. 42, p. 1–11, 2024. DOI: 10.70435/junguiana.v42.120. Disponível em: <https://junguiana.sbpa.org.br/revista/article/view/120>. Acesso em: 19 mai. 2025.

OLIVEIRA, Marlene Gonçalves de. **A brincadeira no espaço hospitalar: um estudo etnográfico do efeito terapêutico à criança enferma**. 2015. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, 2015.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org.). **Brinquedoteca: uma visão internacional**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

ORGANISATION FOR ECONOMIC CO-OPERATION AND DEVELOPMENT (OECD). *The State of Global Education: 18 Months into the Pandemic*. Paris: OECD Publishing, 2021. Disponível em: <https://www.oecd.org/education/state-of-global-education-2021.htm>. Acesso em: 3 jul. 2025.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. **Children and armed conflict: report of the Secretary-General**. Nova Iorque: ONU, 2025. Disponível em: <https://childrenandarmedconflict.un.org/document-type/annual-reports/> Acesso em: 3 jul. 2025

OS MELHORES JOGOS DO MUNDO. São Paulo: Abril Cultural, 1984. (Coleção Descobrir).

PAULINO, Maria Laura. **Jogos e brincadeiras na transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental na visão das professoras**. 2023. 107 f. Monografia (Licenciatura) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências, Bauru, 2023.

PEDRONI, Fabiana. Chronos e Kairós: determinações poéticas para o tempo vivido. **Revista do Colóquio**, [S. l.], v. 4, n. 6, p. 245–254, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/colartes/article/view/7724>. Acesso em: 05 fev. 2024.

PEREIRA, Bárbara Pascoal Faria Martins. **Crescer a Brincar – Educação Não Formal: Construção da Casa das Brincadeiras**. 2018. Mestrado em Educação e Sociedade). Instituto Universitário de Lisboa, Escola de Sociologia e Políticas Públicas, Lisboa, 2018.

PEREIRA, Denise Rocha. **Consumismo e educação infantil: um estudo sobre crenças e hábitos de docentes e alunos**. 2018. 330 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Filosofia e Ciências, Marília, 2018.

PEREIRA, R. R.; GONÇALVES, É. C.; GUIMARÃES, T. Os tempos e espaços na pré-escola: o brincar é levado a sério? In: **Seminário Internacional para a Educação do Século XXI**, 1., 2018, Campinas. **Anais...** Campinas: FE/UNICAMP, 2018. p. 71–83. Disponível em: <https://www.fe.unicamp.br/eventos/educacaolpg2017/arquivos/anais.pdf>. Acesso em: 21 jul. 2024.

PEW RESEARCH CENTER. **Teens, social media and technology 2022**. Washington, D.C., 2022. Disponível em: <https://www.pewresearch.org/internet/2022/08/10/teens-social-media-and-technology-2022/>. Acesso em: 25 abr. 2025.

PIAGET, J. **A representação do mundo na criança**. Tradução de Rubens Fiúza. Rio de Janeiro: Editora Record, 2015 [1926].

PIAGET, J; INHELDER, Bärbel. **A representação do espaço na criança**. Tradução: Bernardina Machado de Albuquerque. Porto Alegre: Artes Médicas, [1948], 1993.

PIAGET, J; SZEMINSKA, A. **A Gênese do Número na Criança**. Tradução: Christiano Monteiro Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar Editores, [1941], 1975.

PIAGET, Jean. **As formas elementares da dialética**. Trad. Fernanda Mendes Luiz. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1996 [1980].

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1979. [1937].

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Tradução de Álvaro Cabral e Christiano Monteiro Oiticica. 4ª ed. Rio de Janeiro: LTC, 2015 [1945].

PIAGET, Jean. **O juízo moral na criança**. Tradução de Elzon Lenardon. 4ª ed. São Paulo: Summus, 1994 [1932].

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança**. Tradução de Álvaro Cabral. 4. ed. Rio de Janeiro: Zahar editores, 1982 [1936].

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. Trad. Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. 10 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2017 [1969].

PIAGET, Jean. **Relações entre a afetividade e a inteligência no desenvolvimento mental da criança**. Org. Trad. Cláudio J. P. Saltini e Doralice B. Cavenaghi. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2014 [1953].

PINAR, W. Enseñanza y aprendizaje en línea: daños colaterales durante la pandemia. **RIES – Revista Iberoamericana de Educación Superior**. vol. XIII, n. 37, p. 3-17, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.22201/issue.20072872e.2022.37.1301>. Acesso em: 19 set 2022.

PINTO, Maria da Graça Lisboa Castro. Os meandros da escrita acadêmica. Alguns recados aos estudantes universitários. **Linha D'Água**, São Paulo, v. 31, n. 1, p. 9–27, 2018. DOI: [10.11606/issn.2236-4242.v31i1p9-27](https://doi.org/10.11606/issn.2236-4242.v31i1p9-27). Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/linhadagua/article/view/133916>. Acesso em: 30 jan. 2024.

QUEIROGA, Talita Lima. **Jogos de raciocínio lógico-matemático em alunos da Escola Fundamental II**. 2012. 168 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano) – Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

RAUL, Maria Cristina Trois Dornele. **A formação lúdica dos professores pedagogos por meio da criação de brinquedoteca**. 2021. Tese (Doutorado), Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2021.

REBEIRO, G. B. DE F.; OLIVEIRA, F. N.; CALSA, G. C. O jogo de regras Rummikub e as possibilidades de negociação interpares. **Psicologia Escolar e Educacional**, v. 16, n. 2, p. 247–255, jul. 2012. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pee/a/9KYLmK7mCZftygpKLHy65Qc/>. Acesso em: 4 jun. 2025.

REVERDITO, Ruiler Silva. Sobre o jogo no desenvolvimento da criança: uma estrutura para a ação. In: GRILLO, Rogério de Melo; SCAGLIA, Alcides José; CARNEIRO, Kleber Tuxen (orgs.). **Em defesa do jogo: diálogos epistemológicos contemporâneos**. 3. ed. Curitiba: Appris, 2022. p. 487–507.

ROCHA, [Prenome do autor]. O brincar e a formação docente: a brinquedoteca na formação de professores. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida; SANTOS, Maria Walburga dos (orgs.). **Jogos e brincadeiras: tempos, espaços e diversidade**. São Paulo: Cortez, 2017. p. 151–172.

RODRIGUES, Brenda Leyre Oliveira da Silva. **A brinquedoteca e sua potencialidade para o desenvolvimento da infância**. 2022. 200 f. Dissertação (Mestrado em Educação) — Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Goiânia, 2022.

RODRIGUES, Júlio Cesar. **Crianças brilhantes e o corpo fascinante: o imaginário do brincar em brinquedotecas hospitalares**. 2023. Tese (Doutorado em Educação Física) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física, Campinas, 2023.

RODRIGUES, Renata. **Bonecas negras nas brinquedotecas dos centros municipais de educação infantil de Cuiabá-MT: implicações para o estudo das relações raciais**. 2019. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, 2019.

SABINO, Fernando. **O menino no espelho: romance**. 104ª ed. Rio de Janeiro: Record, 2015 [1982].

SAMPIERI, R. H.; COLLADO, C. F. e LUCIO, M. D. P. B. **Metodologia de Pesquisa**. 5ª ed. New York: Editora Mac Graw – Hill, 2013.

SANTANA, Wilton Carlos de. **Pedagogia do Futsal: jogar para aprender**. Companhia Esportiva: Londrina, 2019.

SANTOS, Alexandre Fonseca. **Brinquedo: infância e contemporaneidade**. 2018. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2018.

SANTOS, F. L. de M.; SANTOS, J. O. dos. A importância da brinquedoteca na construção do conhecimento infantil. **Revista Brasileira de Educação e Saúde**, v. 5, n. 1, p. 118–126, 2016. Disponível em: <https://www.gvaa.com.br/revista/index.php/REBES/article/view/4109>. Acesso em: 05 jun. 2024.

SANTOS, Luciana Lima dos. **O brincar e as diferenças: escrevivências (auto)formativas com professores(as) na Brinquedoteca Criação**. 2021. Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado da Bahia, Conceição do Coité, 2021.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SANTOS, Tatiani Rabelo Lopa. **Crianças, brincadeiras, brinquedos e a brinquedoteca: possibilidades de (trans?) formação com estudantes de Pedagogia**. 2022. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2022.

SCAGLIA, Alcides José. **O futebol e os jogos/brincadeiras de bola com os pés: todos semelhantes, todos diferentes**. 2003. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2003.

SILVA, Bárbara Beatriz Pena da. **Brinquedotecas: trajetórias e transformações - um estudo histórico (1978–2023)**. 2023. Dissertação (Mestrado em Educação: História, Política, Sociedade) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2023.

SILVA, C. A.; FERNANDES, A. G. N. Habilidades sociais na atuação de brinquedistas em duas brinquedotecas universitárias piauienses: contribuições e possibilidades. **Brazilian Journal of Development**, v. 7, n. 7, p. 65587–65597, 2021. DOI: 10.34117/bjdv7n7-029. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/32278>. Acesso em: 05 jun. 2024.

SILVA, Claudinei Aparecido de Freitas da. A dança da vida: Buytendijk e a fenomenologia do encontro. **Revista Estudos Filosóficos**, São João del-Rei, n. 13, p. 73–86, 2014. Disponível em: <http://www.ufsj.edu.br/revistaestudosfilosoficos>. Acesso em: 25 de jun de 2025.

SILVA, Isadhora Araújo Lucena. **Brinquedoteca universitária: processo de formação continuada de professores da Educação Infantil da Zona da Mata Norte do Estado de Pernambuco**. 2017. Dissertação (Mestrado) – Universidade de Pernambuco, Nazaré da Mata, 2017.

SILVA, Jociane Cajado da. **A brinquedoteca universitária e o lúdico nos processos formativos na contemporaneidade**. 2023. Dissertação de Mestrado em Educação, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2023.

SILVA, Levi Leonido Fernandes da; MULLER, Luciane dos Santos; MORGADO, Elsa Maria Gabriel; SILVA, Lisiane Borges da. As diversas interfaces da brinquedoteca nas instituições de ensino superior. **Br. J. Ed. Tec. Soc.**, v. 10, n. 4, p. 339–350, out./dez. 2017. Disponível em: <https://ciencia.ucp.pt/ws/portalfiles/portal/96021930/27418647.pdf>. Acesso em: 5 jun. 2024. DOI: <http://dx.doi.org/10.14571/brajets.v10.n4.339-350>.

SILVA, Márcia Cristina. **Retratos da infância na poesia brasileira**. Campinas: Editora da Unicamp, 2017.

SILVA, Mayra Emidio da; SILVA, Maria de Fátima Gomes da. A linguagem lúdica no contexto de uma brinquedoteca universitária em ações transdisciplinares. **Revista Exitus**, v. 12, n. 1. Disponível em: <https://portaldeperiodicos.ufopa.edu.br/index.php/revistaexitus/article/view/1984>. Acesso em: 05 jun. 2024.

SINGER, D.G.; SINGER, J.L. **Imaginação e jogos na era eletrônica**. Artmed, 2007.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. Saúde de crianças e adolescentes na Era Digital. **Manual de Orientações**, 2016. Disponível em: [http://www.sbp.com.br/fileadmin/user\\_upload/2016/11/19166dMOrient-Saude-Crian-e-Adolesc.pdf](http://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/2016/11/19166dMOrient-Saude-Crian-e-Adolesc.pdf). Acesso em: 12 jan. 2018.

SOLLITTO, André. **Mudou de fase: mercado de games já fatura mais que o de cinema**. VEJA, São Paulo, 24 set. 2023. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/tecnologia/mudou-de-fase-mercado-de-games-ja-fatura-mais-que-o-de-cinema/>. Acesso em: 25 abr. 2024.

SOUSA, Monise Ravena de Carvalho. **A importância da criação de uma brinquedoteca para os(as) acadêmicos(as) do Instituto Federal do Piauí**. 2018. Dissertação (Mestrado) – Universidade de Pernambuco, Petrolina, 2018.

SOUZA, Zilmene Santana. **Educação hospitalar: a atuação do professor no atendimento às crianças em tratamento de saúde**. 2016. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Tocantins, Palmas, 2016

STAKE, R. E. *The Art of Case Study Research*. Thousand Oaks: Sage Publications, 1995.

TARJA BRANCA: a revolução que faltava. Direção de Cacau Rhoden. Produção Executiva de Estela Renner, Luana Lobo e Marcos Nisti. Roteiro de Cacau Rhoden; Estela Renner; Marcos Nisti. Intérpretes: Domingos Montagner; Wandí Doratiotto; Antônio Nóbrega; José Simão. Música: André Caccia Bava. São Paulo: Maria Farinha Filmes, 2014. 1 DVD (80 min.), son., color. Documentário.

TATTARO, Ana Carolina. **Quando e onde se brinca no primeiro ano? Um estudo sobre o jogo simbólico no ensino fundamental de uma escola de tempo integral**. 2019. 128 f.

Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Filosofia e Ciências, Marília, 2019.

TEIXEIRA, Sirlandia Reis de Oliveira. **Brinquedoteca hospitalar na cidade de São Paulo: exigências legais e a realidade**. 2018. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

TIRIBA, Lea. Prefácio. In: INSTITUTO ALANA. **Desemparedamento da infância: a escola como lugar de encontro com a natureza**. 2. ed. Rio de Janeiro: Alana; Criança e Natureza, 2018. p. 9–11.

TOGNETTA, Luciene Regina Paulino; MANTOVANI DE ASSIS, Orly Zucatto. A construção da solidariedade na escola: as virtudes, a razão e a afetividade. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v.32, n.1, p. 49-66, jan./abr. 2006.

TORRES, Sheila de Cássia Ferreira. **Brinquedoteca hospitalar: compreensão dos profissionais da enfermagem a partir de um programa de intervenção**. 2019. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019.

TORTELLA, Jussara Cristina Barboza. **Representações de amizade: um estudo sobre as relações interpessoais na infância**. 2001. Tese (Doutorado em Educação) Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001.

UNITED NATIONS. **The impact of COVID-19 on older persons**. Policy Brief, May 2020. Disponível em: <https://www.un.org/development/desa/ageing/news/2020/05/covid-19/>. Acesso em: 3 jul. 2025.

VALENTE, F. M.; SILVA, M. B.; MARCATO, D. C. B. de S. Brinquedoteca aberta: uma experiência formativa no curso de pedagogia. **Brazilian Journal of Development**, v. 7, n. 9, p. 91606–91619, 2021. DOI: 10.34117/bjdv7n6-359. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/36293>. Acesso em: 05 jun. 2024.

VIANA, Lana Beatriz de Oliveira Pinho; EGYPTO, Ilana Andrade Santos do; SOUSA, Milena Nunes Alves de. Impactos do aumento do tempo de exposição às telas digitais na infância durante a pandemia da Covid-19. **CES Salud Pública y Epidemiología**, Medellín, v. 13, n. 2, p. 216–229, jul./dez. 2022. Disponível em: [https://revistas.ces.edu.co/index.php/salud\\_publica/article/view/6446](https://revistas.ces.edu.co/index.php/salud_publica/article/view/6446). Acesso em: 3 jul. 2025.

VIANA, Luciana Carla Lima da Silva. **A Nau do Século XXI: o brinquedista no espaço do brincar**. 2019. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2019.

VINHA, Telma Pileggi. **O educador e a moralidade infantil: uma visão construtivista**. Campinas: Mercado de Letras, 2000.

VINHA, Telma Pileggi; TOGNETTA, Luciene Regina Paulino. Construindo a autonomia moral na escola: os conflitos interpessoais e a aprendizagem dos valores. **Rev. Diálogo Educ.**, Curitiba, v. 09, n. 28, p. 525-540, dez. 2009. Disponível em

<[http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1981-416X2009000300009&lng=pt&nrm=iso](http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1981-416X2009000300009&lng=pt&nrm=iso)>. acessos em 21 out. 2024.

VINHA, Telma. Pileggi.; TOGNETTA, Luciene. Regina. Paulino. As regras e o ambiente sociomoral da sala de aula. In: BRABO, T. S. A. M.; CORDEIRO, A. P.; MILANEZ, S. G. C. (org.). **Formação da Pedagogia e do Pedagogo: pressupostos e perspectivas**. Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012. p. 35-65. Disponível em: [https://ebooks.marilia.unesp.br/index.php/lab\\_editorial/catalog/download/112/1762/3114?inline=1](https://ebooks.marilia.unesp.br/index.php/lab_editorial/catalog/download/112/1762/3114?inline=1). Acesso em: 02 jun. 2025.

VISCA, Jorge. **Introdução aos jogos lógicos no tratamento psicopedagógico: história, regras e significado psicopedagógico**. São José dos Campos: Pulso, 2012.

WASSERMAN, S. **Brincadeiras sérias na escola primária**. Lisboa: Horizontes Pedagógicos, 1990.

YIN, R. K. Estudo de caso: planejamento e métodos. 5ª. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.

ZAIA, Lia Leme. Jogar para desenvolver e construir conhecimento: jogar para desenvolver o prazer de aprender matemática. In: **Jogar e Aprender Matemática**. São Paulo: LP-Books, 2012.

ZOU, Z. *et al.* Association of screen time-based sedentary behavior and the risk of depression in children and adolescents: Dose-response meta-analysis. **Archives of Clinical Psychiatry** [online]. v. 48, n. 6, p. 235-244, 2021, Disponível em: <https://doi.org/10.15761/0101-608300000000314> Acesso em: 19 set. 2022.

---

# APÊNDICE



## APÊNDICE A

### ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA - CRIANÇAS

Nome: \_\_\_\_\_

Data de Nascimento: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Idade: \_\_\_\_\_

Sexo: ☐ Feminino

☐ Masculino

### INFORMAÇÕES GERAIS

1) Em que ano/série você estuda?

- |                          |                                 |
|--------------------------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | 1º ano do Ensino Fundamental I  |
| <input type="checkbox"/> | 2º ano do Ensino Fundamental I  |
| <input type="checkbox"/> | 3º ano do Ensino Fundamental I  |
| <input type="checkbox"/> | 4º ano do Ensino Fundamental I  |
| <input type="checkbox"/> | 5º ano do Ensino Fundamental I  |
| <input type="checkbox"/> | 6º ano do Ensino Fundamental II |

Qual escola?

- |                          |               |
|--------------------------|---------------|
| <input type="checkbox"/> | E.M. 1        |
| <input type="checkbox"/> | E.M. 2        |
| <input type="checkbox"/> | E.M. 3        |
| <input type="checkbox"/> | E.M. 4        |
| <input type="checkbox"/> | Particular    |
| <input type="checkbox"/> | Particular    |
| <input type="checkbox"/> | Outros: _____ |

2) Em qual período você costuma frequentar a escola regular?

- |                          |       |
|--------------------------|-------|
| <input type="checkbox"/> | Manhã |
| <input type="checkbox"/> | Tarde |

3) Quanto dias da semana você costuma participar das atividades na Associação?

- |                          |   |                          |   |                          |   |                          |   |                          |   |                          |   |                          |   |
|--------------------------|---|--------------------------|---|--------------------------|---|--------------------------|---|--------------------------|---|--------------------------|---|--------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> | 1 | <input type="checkbox"/> | 2 | <input type="checkbox"/> | 3 | <input type="checkbox"/> | 4 | <input type="checkbox"/> | 5 | <input type="checkbox"/> | 6 | <input type="checkbox"/> | 7 |
|--------------------------|---|--------------------------|---|--------------------------|---|--------------------------|---|--------------------------|---|--------------------------|---|--------------------------|---|

**4) Quais são as atividades que você participa na Associação?**

|                          |                   |
|--------------------------|-------------------|
| <input type="checkbox"/> | Futebol           |
| <input type="checkbox"/> | Futsal            |
| <input type="checkbox"/> | Basquete          |
| <input type="checkbox"/> | Natação           |
| <input type="checkbox"/> | Handebol          |
| <input type="checkbox"/> | Psicóloga         |
| <input type="checkbox"/> | Assistente Social |
| <input type="checkbox"/> | Outros: _____     |

**5) Você realiza outras atividades quando não está na escola ou na Associação? Se sim, quais?**


---



---



---

**6) Como é sua rotina diária? O que você costuma fazer desde a hora que acorda até o momento de dormir?**


---



---



---

**USO DE TELAS E INTERNET****1) Você possui algum dos itens abaixo?**

|                          |               |
|--------------------------|---------------|
| <input type="checkbox"/> | Computador    |
| <input type="checkbox"/> | Notebook      |
| <input type="checkbox"/> | Tablet        |
| <input type="checkbox"/> | Celular       |
| <input type="checkbox"/> | Videogame     |
| <input type="checkbox"/> | Televisão     |
| <input type="checkbox"/> | Outros: _____ |

**2) Você tem acesso à internet nesses aparelhos?**

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| <input type="checkbox"/> | Sim |
| <input type="checkbox"/> | Não |

**3) Caso a criança responda que possui algum dos itens citados anteriormente, perguntar se ela utiliza algum deles e, em caso afirmativo, que tipo de atividades realiza nele?** (Ex: jogar na internet sozinho, contra a máquina, com outros jogadores, estudar, assistir vídeos, filmes, séries, usar as redes sociais...)

**4) Quanto tempo você estima que utiliza aparelhos eletrônicos diariamente para jogar, assistir tv, acessar internet, redes sociais...?**

|                          |                     |
|--------------------------|---------------------|
| <input type="checkbox"/> | Até 1 hora por dia  |
| <input type="checkbox"/> | Até 2 horas por dia |
| <input type="checkbox"/> | Até 3 horas por dia |
| <input type="checkbox"/> | Até 4 horas por dia |
| <input type="checkbox"/> | Mais que 4 horas    |
| <input type="checkbox"/> | Não sei responder   |

**5) Você sabia que vamos construir uma brinquedoteca neste espaço? O que você pensa que é isso? O que acha que vai acontecer nesse lugar? Como você imagina que ficará este espaço? O que você gostaria que tivesse nele?**

**6) Você teria interesse em participar de atividades com jogos, brinquedos e brincadeiras no Projeto Águia?**

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| <input type="checkbox"/> | Sim |
| <input type="checkbox"/> | Não |

### IDEIAS SOBRE BRINCAR

- Apresentar a tela de Peter Brugel e perguntar: você conhece, já viu essa imagem? O que pode me dizer sobre ela? (Observar se identificam contextos de jogos/brincadeiras)



- Você costuma jogar/brincar? O que? Com quem? Em qual lugar?

- Existe alguma semelhança/diferença com os jogos/brincadeiras/brinquedos que você costuma utilizar com os que aparecem na tela de Peter Bruegel?

- Todas as crianças brincam/jogam da mesma maneira? Por exemplo, como você acha que as crianças indígenas jogam? E as meninas? E os meninos?
- Se você pudesse acrescentar um jogo a essa tela, qual seria? Represente sua resposta por meio de desenho.
- Caso apareça nas respostas dos entrevistados sobre os jogos eletrônicos, questionar: O que você pode me dizer sobre os jogos eletrônicos? O que mais chama sua atenção nos jogos eletrônicos?
- Quais jogos você utiliza com mais frequência? Por quê?
- Como você se sente quando joga?
- Quanto tempo você dedica por dia para jogar?
- Você joga com sua família? Se sim, quais jogos?
- Na escola você costuma jogar? Em quais momentos? Se não, o que você pensa sobre isso?
- Caso a criança responda que joga na escola, questionar se há diferenças entre os jogos que ela joga na escola de outros lugares...- Você prefere jogar sozinho ou com outras crianças?

## APÊNDICE B

### Check- List Caracterização do Ambiente

| AMBIENTE FÍSICO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Quais são as dimensões do espaço?</li> <li>✓ Como está organizada a distribuição espacial do local? Qual o estado de conservação?</li> <li>✓ Como está a iluminação e a ventilação?</li> <li>✓ O ambiente é acessível para pessoas com deficiência?</li> <li>✓ Existem banheiros adaptados para crianças?</li> <li>✓ Qual é a capacidade de armazenamento de materiais e brinquedos?</li> <li>✓ Quais equipamentos e tecnologias estão disponíveis?</li> <li>✓ Quais são as características do local que o tornam apropriado ou não para a instalação da brinquedoteca (tamanho, ventilação, luz natural)?</li> <li>✓ Há áreas externas seguras que podem ser integradas às atividades da brinquedoteca?</li> <li>✓ O espaço disponível pode ser facilmente adaptado para futuras expansões ou mudanças nas atividades?</li> <li>✓ O espaço destinado à brinquedoteca é acessível e adequado para o número de crianças esperado?</li> <li>✓ Quais são as impressões iniciais sobre o ambiente?</li> </ul>                                                                |
| AMBIENTE SOCIAL E HUMANO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ De que maneira as pessoas que frequentam o espaço se agrupam e interagem? Existem padrões ou critérios específicos que influenciam a organização desses grupos?</li> <li>✓ Quais são as características dos grupos e participantes? Eles são diversificados, pouco diversificados ou homogêneos em termos de idades, origens étnicas, níveis socioeconômicos, ocupações, gênero, estado civil, vestuário, etc.?</li> <li>✓ Quem são os atores-chave, líderes e tomadores de decisão? Eles estão presentes, parcialmente presentes ou ausentes?</li> <li>✓ Quais são os hábitos e costumes observados no ambiente?</li> <li>✓ Existe uma estrutura organizada e clara para a supervisão e apoio das crianças durante as atividades, incluindo educadores, assistentes ou monitores disponíveis em tempo integral?</li> <li>✓ Quem são os profissionais envolvidos e quais são suas funções?</li> <li>✓ Como é a estrutura organizacional e como as responsabilidades são distribuídas?</li> <li>✓ Existe coordenação eficaz entre os diferentes profissionais?</li> </ul> |
| ATIVIDADES (AÇÕES) INDIVIDUAIS E COLETIVAS                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Quais atividades os participantes realizam? São relacionadas a quais áreas?</li> <li>✓ Quando e como essas atividades são realizadas? Elas são organizadas, parcialmente organizadas ou desorganizadas?</li> <li>✓ Quais são os propósitos e funções dessas atividades?</li> <li>✓ Quais tipos de atividades lúdicas e educacionais são oferecidas?</li> <li>✓ As atividades são adequadas para diferentes faixas etárias e níveis de desenvolvimento das crianças?</li> <li>✓ Quais eventos e histórias significativas ocorreram no ambiente?</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

