



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
DIRETORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS, SAÚDE E TECNOLOGIA
MESTRADO PROFISSIONAL EM FORMAÇÃO DOCENTE EM PRÁTICAS
EDUCATIVAS**

BRUNA COELHO DE OLIVEIRA FERREIRA

**BRINQUEDOTECA UNIVERSITÁRIA: POSSIBILIDADES NA FORMAÇÃO DO/DA
PEDAGOGO/PEDAGOGA EM UMA INSTITUIÇÃO DE ENSINO SUPERIOR DE
IMPERATRIZ - MA**

**IMPERATRIZ
2025**

BRUNA COELHO DE OLIVEIRA FERREIRA

**BRINQUEDOTECA UNIVERSITÁRIA: POSSIBILIDADES NA FORMAÇÃO DO/DA
PEDAGOGO/PEDAGOGA EM UMA INSTITUIÇÃO DE ENSINO SUPERIOR DE
IMPERATRIZ - MA**

Dissertação apresentada a coordenação do
Programa de Pós-Graduação em Formação
Docente em Práticas Educativas
(PPGFOPRED) da Universidade Federal do
Maranhão.

Orientadora: Prof.^a. Dra. Karla Bianca Freitas
de Souza Monteiro

IMPERATRIZ
2025

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Coelho de Oliveira Ferreira, Bruna.

BRINQUEDOTECA UNIVERSITÁRIA: : POSSIBILIDADES NA
FORMAÇÃO DO/DA PEDAGOGO/PEDAGOGA EM UMA INSTITUIÇÃO DE
ENSINO SUPERIOR DE IMPERATRIZ - MA / Bruna Coelho de
Oliveira Ferreira. - 2025.

104 p.

Orientador(a): Karla Bianca Freitas de Souza Monteiro.
Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em
Educação e Práticas Educativas - Ppgepe/ccim, Universidade
Federal do Maranhão, Imperatriz - Ma, 2025.

1. Brinquedoteca. 2. Lúdico. 3. Formação Do/a
Pedagogo/a. I. Freitas de Souza Monteiro, Karla Bianca.
II. Título.

BRUNA COELHO DE OLIVEIRA FERREIRA

**BRINQUEDOTECA UNIVERSITÁRIA: POSSIBILIDADES NA FORMAÇÃO DO/DA
PEDAGOGO/PEDAGOGA EM UMA INSTITUIÇÃO DE ENSINO SUPERIOR DE
IMPERATRIZ - MA**

Dissertação apresentada a coordenação do
Programa de Pós-Graduação em Formação
Docente em Práticas Educativas
(PPGFOPRED) da Universidade Federal do
Maranhão.

Aprovada em: _____ de _____ de _____

COMISSÃO EXAMINADORA

Dr. Karla Bianca Freitas de Souza Monteiro (Orientadora)
Universidade Federal do Maranhão - UFMA

Dr. Betania Oliveira Barroso (Membro titular interno)
Universidade Federal do Maranhão - UFMA

Dr. Ilma Maria de Oliveira Silva (Membro titular externo)
Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão (UEMASUL)

Dr. Herli de Sousa Carvalho (Suplente interno)
Universidade Federal do Maranhão - UFMA

Dr. Francisco de Assis Carvalho de Almada (Suplente externo)
Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão (UEMASUL)

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pela força, sabedoria e coragem que me sustentaram em cada etapa desta jornada.

À minha família, por todo amor e apoio incondicional. À minha mãe, Vera Lúcia Coelho, que sempre acreditou em meus sonhos e foi minha maior incentivadora. Ao meu esposo, Evilson, por estar ao meu lado em todos os momentos, apoiando-me e contribuindo com generosidade para que eu pudesse seguir firme neste caminho.

Dedico este trabalho com amor aos meus filhos, Otávio e Théo, que me inspiram diariamente com a alegria de viver, a leveza do brincar e a pureza de ser criança. São eles minha motivação constante.

À minha amiga Erisvânia, agradeço por todo o apoio, carinho, incentivo e palavras de encorajamento, sua amizade fez total diferença durante todo o processo. À querida Aline Guajajara, minha companheira de trajetória desde o ensino médio, passando pela graduação, especialização e agora o mestrado — obrigada por sua presença firme e amiga ao longo de todos esses anos.

Minha gratidão especial à minha orientadora, professora Karla Bianca — uma mulher admirável, profissional dedicada e mãe em excelência. Agradeço por sua paciência, generosidade e compromisso ao longo de todo o processo de orientação. Sua escuta atenta e seu olhar cuidadoso fizeram toda a diferença em minha caminhada acadêmica.

À minhas amigas Ana Paula, Wilany e Lucyara. Por todo apoio durante o processo e incentivo nos momentos difíceis. A amizade de vocês foi de grande importância para a concretização desta conquista.

A todas essas pessoas, meu mais sincero agradecimento. Este trabalho é também de vocês.

“Um espaço estruturado para brincar pode ser um ambiente rico para aprendizagem e para o desenvolvimento, ao mesmo tempo em que favorece a socialização das pessoas”.

Marcos Teodorico

RESUMO

Este trabalho investiga a brinquedoteca universitária como um espaço formativo significativo para acadêmicos do curso de Pedagogia, compreendendo-a como um laboratório pedagógico que possibilita múltiplas experiências de exploração, experimentação e investigação. O brincar, prática milenar da humanidade, é aqui abordado em suas dimensões cognitiva, física e cultural, articulando-se aos campos da Educação Infantil, do uso do brinquedo e da formação de professores. A pesquisa tem como problema central a seguinte questão: qual o papel da brinquedoteca universitária na formação docente de acadêmicos do curso de Pedagogia em uma instituição de Ensino Superior na cidade de Imperatriz? Como objetivo principal, busca-se compreender de que forma a brinquedoteca universitária contribui para o processo de formação docente desses acadêmicos, entendendo esse espaço como um laboratório que deve ser prioritariamente utilizado por docentes das disciplinas de base formativa. A fundamentação teórica baseia-se nos estudos de Kishimoto (2007), Teixeira (2014) e Azevedo (2010), entre outros. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, cujos instrumentos de coleta de dados foram entrevistas semiestruturadas, observação do espaço e aplicação de questionários. Os resultados indicam que a brinquedoteca é frequentemente utilizada pela instituição, promovendo a aproximação entre as crianças da comunidade e a universidade por meio do brincar. Além disso, destaca-se seu papel como ambiente propício à compreensão prática e teórica da infância em sua complexidade, contribuindo para uma formação docente mais sensível e integrada às demandas da Educação Infantil.

Palavras- chave: brinquedoteca; lúdico; formação.

ABSTRACT

This study investigates the university playroom (brinquedoteca) as a meaningful educational space for undergraduate students in the Pedagogy program, conceptualizing it as a pedagogical laboratory that offers multiple opportunities for exploration, experimentation, and investigation. Play, a millenary human practice, is examined here in its cognitive, physical, and cultural dimensions, in connection with the fields of Early Childhood Education, the use of toys, and teacher training. The central research question is: What is the role of the university playroom in the teacher education process of Pedagogy students at a Higher Education institution in the city of Imperatriz? The main objective is to understand how the university playroom contributes to the teacher training process of these students, considering this space as a laboratory that should be primarily used by professors of core pedagogical subjects. The theoretical framework is based on the works of Kishimoto (2007), Teixeira (2014), and Azevedo (2010), among others. This is a qualitative study, in which data were collected through semi-structured interviews, space observation, and questionnaires. The results indicate that the playroom is frequently used by the institution, often fostering a connection between children from the community and the university through play. Furthermore, the playroom stands out as an environment conducive to both practical and theoretical understanding of childhood in all its complexity, contributing to a more sensitive and integrated teacher education aligned with the demands of Early Childhood Education.

Keywords: toy library; play; training.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Visão geral da brinquedoteca.....	53
Figura 2 - Detalhe das prateleiras da brinquedoteca.....	53
Figura 3 - Armário de materiais pedagógicos	54
Figura 4 - Espaço destinado a brincadeiras simbólicas	55

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Síntese dos dados de identificação.	57
Tabela 2 - Função do brincar.	83
Tabela 3 - Conceito de laboratório lúdico.	83
Tabela 4 - Contribuições do lúdico para a formação docente.	84
Tabela 5 - Materiais disponíveis na biblioteca.	85
Tabela 6 - Contato dos acadêmicos com a brinquedoteca.	85
Tabela 7 - Finalidade do uso da brinquedoteca.	86
Tabela 8 - Participação em projetos ou trabalhos na brinquedoteca.	86
Tabela 9 - A brinquedoteca pode ser um laboratório para o curso de Pedagogia?.....	87
Tabela 10 - Principal experiência na brinquedoteca e impacto causado por ela.	87

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 ERA UMA VEZ UMA BRINQUEDOTECA: REFLEXÕES E DESCOBERTAS.....	13
2.1 Brincando no tempo: o surgimento da Brinquedoteca.....	13
2.2 Tipos de brinquedoteca	15
2.3 Brincar para ensinar: A brinquedoteca na formação de professores.....	16
3 BRINCAR, IMAGINAR E DESCOBRIR: BRINQUEDO E LUDICIDADE	21
3.1 Recursos do brincar na construção da Pedagogia da Infância	21
3.2 Entre risos e regras: o brinquedo e o jogo na infância	29
3.3 Aprender brincando: o valor educativo das atividades lúdicas.....	33
3.4 Semeando conhecimento: o caminho da formação docente	38
4 O CAMINHO DAS DESCOBERTAS: PERCURSO METODOLÓGICO	42
4.1 O jardim dos saberes: quem brinca e onde floresce a pesquisa	44
4.2 Procedimentos metodológicos	45
4.2.1 Observação	46
4.2.2 Entrevista semiestruturada	46
4.2.3 Questionário	48
4.2.4 Análise dos dados.....	48
5 ENTRE BRINCADEIRAS E SABERES: A BRINQUEDOTECA NO CAMINHO DA FORMAÇÃO DOCENTE	51
5.1 A brinquedoteca do curso de Pedagogia.....	51
5.2 No Universo da Brinquedoteca: perspectivas e vozes das professoras.....	56
5.3 Brincar, aprender e ensinar: a voz dos acadêmicos sobre a Brinquedoteca na Formação Docente	82
6 DESCRIÇÃO DO PRODUTO	89
7 CONCLUSÃO.....	93
REFERÊNCIAS.....	96
APÊNDICE A	100
APÊNDICE B.....	101
APÊNDICE C	102
APÊNDICE D	103

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como objeto de estudo a brinquedoteca universitária, buscando refletir sobre esse espaço enquanto ambiente lúdico e sua função na formação de professores no curso de Pedagogia, em uma Instituição de Ensino Superior pública localizada na cidade de Imperatriz – MA. A brinquedoteca tem se consolidado como tema de relevância crescente no meio acadêmico, considerando sua presença em contextos diversos — como o educacional, o da saúde e o comunitário — e seu potencial de contribuição para os sujeitos envolvidos nesses espaços.

Falar sobre o brincar, sobre o lúdico e sobre a brinquedoteca exige, antes de tudo, revisitar a própria trajetória pessoal, que de certa forma atravessa e dá sentido a este trabalho. Recordar minha infância não é algo que costumo fazer com frequência, pois rememorar esse tempo é também trazer à tona os desafios vividos por mim, minha mãe e meus irmãos. Em meio às dificuldades, às incertezas e às tantas privações, o sonho de um futuro melhor era o que nos mantinha firmes. Lembro das palavras da minha mãe, que me dizia que tudo mudaria através da educação. Essas palavras me motivaram a estudar com dedicação. Encontrei nos livros e na imaginação um refúgio, uma forma de sonhar com novas possibilidades.

Não tive acesso a bonecas ou brinquedos como muitas crianças, mas minha mãe me ensinou a fazer bonecas de pano. Passei inúmeras tardes confeccionando roupas e cabelos, e brincando com aquilo que criava. Às vezes, com meus irmãos, usávamos latas e pedras para inventar jogos. Porém, enquanto eles tinham mais liberdade para brincar fora de casa, eu era privada disso por conta da rigidez do meu pai. Até mesmo com a vizinha da mesma idade, minha interação era limitada — brincávamos separadas por uma cerca. Embora o brincar estivesse presente de forma criativa, a falta de liberdade para explorá-lo plenamente me causava frustrações e me distanciava do universo lúdico de maneira mais integral.

Os anos passaram, e surgiu a oportunidade de participar de um processo seletivo para um cursinho popular em minha cidade natal. Embora houvesse grande concorrência, minha redação foi classificada em primeiro lugar, o que trouxe alegria à minha mãe e renovou em mim a esperança. Concluí o ensino médio e, junto com minha amiga Aline Guajajara, prestei o vestibular para a Universidade Estadual do Maranhão (hoje UEMASUL). Foram dias difíceis — pegamos carona para chegar até Imperatriz, fizemos as provas sem dinheiro para alimentação, e voltamos sem muitas esperanças. Contudo, para minha surpresa e honra, fui aprovada em primeiro lugar no curso de Pedagogia. Foi a confirmação do que minha mãe sempre dizia: a educação realmente transforma.

A mudança para Imperatriz não foi fácil. Contamos com doações de móveis e muito apoio de amigos que acreditaram no nosso sonho. Logo comecei a trabalhar na Educação de Jovens e Adultos (EJA), em Amarante, aos fins de semana, o que se tornou minha primeira experiência docente e também a forma de me sustentar durante o curso. Permaneci na EJA até o final da graduação.

Curiosamente, a ludicidade, que foi tão limitada em minha infância, passou a fazer sentido durante a formação acadêmica. Estudar sobre o brincar e suas contribuições para o desenvolvimento infantil me fez perceber o quanto me faltaram essas experiências. No Estágio Supervisionado em Educação Infantil, ao observar as crianças em suas interações e brincadeiras, descobri um universo de cores, sons e movimentos. A vontade de brincar com elas era intensa — talvez por reconhecer o quanto esse universo me foi negado. Foi nesse momento que encontrei minha linha de pesquisa: a ludicidade. Meus primeiros contatos com a brinquedoteca da UFMA — campus Imperatriz — despertaram em mim a certeza de que aquele espaço seria parte do meu caminho enquanto pesquisadora.

Depois da graduação, prestei concursos, realizei duas pós-graduações e fui aprovada tanto no concurso para o município de Imperatriz quanto no mestrado. Tenho imenso orgulho da minha trajetória acadêmica e profissional, construída com muito esforço, dedicação e superação. Pesquisar sobre o brincar, especialmente no contexto da brinquedoteca universitária, representa não apenas uma escolha científica, mas também um rompimento simbólico com uma infância marcada por limitações. É, de certa forma, uma reparação pessoal, além de uma contribuição social e acadêmica.

Diante disso, esta pesquisa se propõe a analisar a brinquedoteca universitária como espaço formativo no curso de Pedagogia. Compreender o brincar envolve considerar dimensões sociais, educacionais e culturais. A brincadeira, independentemente da sua forma, é atravessada por fatores como a cultura, a interação e o desenvolvimento motor. Conforme Almeida (2014, p. 23), “o brincar é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser visto apenas como diversão ou passatempo”.

Para embasar essa reflexão, recorreremos a autores clássicos da psicologia e educação como Froebel (1887), Vygotsky (1998) e Piaget (1978), além de estudiosos contemporâneos que abordam a ludicidade e a brinquedoteca, como Kishimoto (2011), Teixeira (2014) e Azevedo (2010), entre outros.

A partir das vivências práticas e teóricas construídas ao longo da formação, delineou-se o problema central da pesquisa: qual o papel da brinquedoteca universitária na formação do pedagogo/a em uma Instituição de Ensino Superior pública na cidade de Imperatriz? O objetivo

geral é analisar as contribuições da brinquedoteca universitária para a formação dos futuros professores.

A pesquisa segue a abordagem qualitativa, que, conforme Minayo (2014, p. 57), é apropriada para investigar fenômenos complexos como representações, crenças e experiências, permitindo a compreensão das vivências humanas e seus significados no processo formativo.

Para isso, foram estruturadas três questões norteadoras: Quais atividades são realizadas na brinquedoteca universitária com os acadêmicos de Pedagogia? Como os acadêmicos percebem as aprendizagens adquiridas nesse espaço lúdico? Quais são as concepções dos professores sobre a brinquedoteca e sua contribuição para a formação docente?

Essas questões deram origem aos seguintes objetivos específicos: Caracterizar as atividades realizadas na brinquedoteca com os acadêmicos; identificar a percepção dos estudantes sobre as aprendizagens adquiridas nesse espaço; compreender as concepções dos professores quanto à importância da brinquedoteca na formação docente.

A partir dessa estrutura, o estudo pretende oferecer um olhar abrangente sobre a brinquedoteca universitária como espaço de formação, prática pedagógica e reflexão crítica. Trata-se de reconhecer suas potencialidades, limitações e contribuições reais no processo de formação de professores.

A dissertação está organizada em seis capítulos: O Capítulo 1 apresenta a fundamentação teórica sobre o brinquedo e a ludicidade na educação infantil; O Capítulo 2 discute a brinquedoteca, sua trajetória, tipologias e papel na formação de professores; O Capítulo 3 descreve a metodologia da pesquisa, os sujeitos, o lócus e os procedimentos adotados; O Capítulo 4 analisa o cotidiano da brinquedoteca universitária, com base nas percepções dos envolvidos; O Capítulo 5 traz os resultados e discussões sobre a contribuição da brinquedoteca para a formação docente; Por fim, o Capítulo 6 apresenta o produto educacional derivado da pesquisa e sugestões para futuras investigações.

2 ERA UMA VEZ UMA BRINQUEDOTECA: REFLEXÕES E DESCOBERTAS

O termo “brinquedoteca” evoca imediatamente a imagem de um espaço dedicado ao brincar, à descoberta e à aprendizagem por meio de atividades lúdicas. Mais do que um local físico, a brinquedoteca representa um ambiente pedagógico singular, onde o brincar deixa de ser apenas uma manifestação espontânea da infância para assumir um papel estruturante no desenvolvimento cognitivo, social e emocional. Refletir sobre a brinquedoteca é, portanto, pensar em como o brinquedo e a ludicidade têm sido historicamente valorizados como ferramentas de ensino e aprendizagem, assim como entender suas múltiplas potencialidades no contexto educacional contemporâneo.

Neste capítulo, propõe-se uma análise aprofundada da brinquedoteca, desde sua criação até sua aplicação nos dias atuais, com especial ênfase na brinquedoteca universitária e seu papel nas instituições de Ensino Superior. Inicialmente, traçaremos o percurso histórico da brinquedoteca, destacando seus marcos e transformações ao longo do tempo, o que permitirá compreender a evolução do conceito e das práticas associadas a esse espaço. A partir desse panorama, serão apresentados os diferentes tipos de brinquedotecas existentes, bem como suas características e objetivos pedagógicos. Por fim, será abordada a utilização da brinquedoteca em cursos de formação, especialmente aqueles voltados para a formação de professores, enfatizando a relevância desse ambiente como laboratório de práticas pedagógicas e espaço de reflexão sobre a infância e o ato de brincar.

2.1 Brincando no tempo: o surgimento da Brinquedoteca

A brinquedoteca é uma instituição criada no século XX, mais precisamente em 1934, na cidade de Los Angeles, nos Estados Unidos. E no primeiro momento estava relacionada à atividade de empréstimo de brinquedos entre uma loja e uma escola municipal. Na época, havia uma grande crise econômica, que teve início em 1929, também conhecida como Grande Depressão. Essa crise marcou a decadência do liberalismo econômico naquele momento e teve como causas a superprodução e especulação financeira.

Diante dos problemas econômicos na época, o dono da loja de brinquedos mencionou para o diretor da escola dificuldades enfrentadas devido a registros de roubos de brinquedos, ao verificar, notou-se que as crianças pegavam os brinquedos, pois não os tinham para suas brincadeiras (Rodrigues, 2022). Ao tomar conhecimento do ocorrido, o diretor da escola teve a ideia de criar um espaço com vários brinquedos para as crianças brincarem e também levarem

emprestados para casa, resolvendo o problema.

Teixeira (2010) faz referência ao início da brinquedoteca na Europa, na década de 1960, quando, segundo a autora, mães e professoras se uniram para a fundação da primeira Ludoteca, com objetivo de atender crianças com necessidades especiais. Esse espaço era utilizado para atendimento específico destinado a essas crianças, com foco na ludicidade, utilizando o brincar para estimulá-las. A Ludoteca funcionava nesse caso até mesmo como clínica, pois oferecia atendimento específico e individualizado.

No Brasil, a brinquedoteca surgiu na Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE) com o nome de Ludoteca, por volta de 1973. A primeira brinquedoteca a utilizar este nome foi fundada por volta dos anos 1980 pela professora Nylse Helena da Silva Cunha. A forma de organização e objetivos desta diferenciava-se da Ludoteca, pois os brinquedos não eram emprestados, as crianças deveriam brincar com eles dentro do próprio espaço da brinquedoteca (Teixeira, 2014).

Surgiu então a Associação Brasileira de Brinquedoteca a (ABBri), que também tinha como fundadora Nylse Helena da Silva Cunha. Com a criação da associação, foi possível proporcionar um local sem fins lucrativos e com parcerias com pesquisadores e instituições privadas, objetivando a promoção e incentivo do desenvolvimento de pesquisas na área, além de ofertar também cursos e treinamentos aos brinquedistas, professores e profissionais da educação.

Segundo Teixeira (2014, p. 75): “A proposta da brinquedoteca criada pela professora Nylse é a do brincar pelo brincar, onde não há um objetivo específico, as crianças brincam livremente com o que querem e do jeito que querem.” Segundo a autora, é a partir desse posicionamento que se estabelecem os objetivos da brinquedoteca.

Em 1982, mesmo ano em que surgiu a ABBri, foi criada em Natal, no Rio Grande do Norte, a primeira brinquedoteca para a Educação Especial Nordeste. E em 1988, ano muito importante para o brincar e para as brinquedotecas, segundo Teixeira (2010), foi formada a primeira turma de brinquedista da ABBri nas dependências da escola Indianópolis, onde atualmente é um instituto.

Na atualidade, a brinquedoteca existe como um espaço próprio e organizado para o lúdico, onde a criança tem à sua disposição diversos brinquedos e possibilidade de brincadeiras. Nesse espaço o brincar é tido como uma forma de educar através do lúdico. Segundo Fernandes (2012) o local não deve ser encarado como um espaço só para brincadeiras, mas onde a criança brinca e também aprende, e que a brinquedoteca e as atividades nela desenvolvidas devem ser valorizados.

2.2 Tipos de brinquedoteca

Ao longo do tempo, foram-se ampliando os serviços ofertados nas brinquedotecas, sempre utilizando a brincadeira, o jogo e o brinquedo para atingir seus fins. Surgiram assim vários tipos, cada uma com um público específico. Dessa forma, hoje existem os seguintes tipos de brinquedoteca: de escola, de universidade, de bairro, de hospitais ou clínicas, circulares, biblioteca, rodízio, temporais comunitárias e nas pastorais da criança. Porém, todas têm o objetivo comum de possibilitar às crianças o acesso a brinquedos, brincadeiras e jogos.

Azevedo (2010) afirma que a classificação das brinquedotecas depende de diversos fatores, como a situação geográfica, cultura da região, sistema educacional, materiais e espaços disponíveis, entre outros. A seguir traremos os tipos de brinquedoteca de acordo com Azevedo (2010), especificando as funções de cada uma.

Primeiramente a autora traz a definição de brinquedotecas escolares, que são aquelas normalmente localizadas em instituições de Educação Infantil e utilizam os materiais dispostos nela para trabalhar o desenvolvimento das crianças. “As escolas que possuem brinquedoteca evidenciam que o jogo e o brinquedo são recursos poderosos para a construção do conhecimento” (Azevedo, 2010, p. 56). É possível, assim, identificar a brinquedoteca escolar como um espaço para que o brincar resulte em conhecimento, experiências significativas e prazerosas de aprendizagem não apenas para a criança, mas para o adulto que está inserido no processo.

Outra definição apontada pela autora são as brinquedotecas de bairro, que dependem da participação e colaboração da comunidade e também de associações. É um espaço que favorece a brincadeira e a socialização através do brincar, no qual crianças e adultos da mesma comunidade, mas muitas vezes de realidades distintas, convivem e trocam experiências lúdicas. “A disponibilidade de espaço para a criança brincar propicia a descoberta de novos jogos e fortalece os brinquedos culturais” (Azevedo, 2010, p. 56).

Também existem as brinquedotecas hospitalares, que atuam no sentido de tornar mais agradável o local para crianças que estão internadas ou passando por procedimentos no hospital. Considerando que o ambiente hospitalar pode causar medo nas crianças, um ambiente como o da brinquedoteca contribui para amenizar esse sentimento. Como Azevedo afirma (2010, p. 57), “é por meio do brinquedo que a criança pode resolver a tensão que o ambiente lhe causa, podendo pelo ‘faz de conta’, superar as dificuldades encontradas.”

Outro tipo de brinquedoteca apontado pela autora, e que terá grande destaque em nosso trabalho, é a brinquedoteca universitária. “São montadas por profissionais de Educação, com a

finalidade principal de pesquisa e formação de recursos humanos” (Azevedo, 2010, p. 56). Esse tipo de brinquedoteca garante uma formação lúdica para os graduandos das Universidades, possibilitando um acesso dos discentes a uma ampla variedade de brinquedos, brincadeiras e jogos, sendo assim, orientados em relação a sua melhor utilização em sala de aula, refletindo assim em sua futura prática. Como afirmam Gimenes e Teixeira (2011, p. 181):

Uma brinquedoteca no interior de uma universidade também pode ser chamada de laboratório para aplicações pedagógicas ou laboratório do brincar. Esse é um local onde os alunos de Pedagogia e cursos afins vão fazer o trabalho prático, interagindo com as crianças ou realizando atividades da disciplina de Prática de Ensino.

Percebe-se, então, que a brinquedoteca na universidade contribui não apenas para os graduandos, mas também colabora para o trabalho docente dos professores universitários, uma vez que proporciona uma aprendizagem com a articulação da teoria e a prática, além de aproximar os acadêmicos da comunidade através de projetos e pesquisas.

2.3 Brincar para ensinar: A brinquedoteca na formação de professores

No que diz respeito ao local das brinquedotecas, tem-se como destaque as localizadas nas universidades, em cursos de formação de educadores. Estas visam a compreensão do real motivo do processo de brincar na formação humana, assim como a ampliação dos estudos relacionados às teorias e conceitos que alicerçam as discussões sobre o brincar para aprender e a ludicidade relacionada a ações metodológicas.

No decorrer da história da brinquedoteca no Brasil, apenas por volta de 1980 podemos perceber o surgimento das brinquedotecas universitárias, uma vez que a primeira surgiu na Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo (Kishimoto, 1992). Esse acontecimento proporciona inúmeros benefícios, entre eles a atribuição de importância ao lúdico para o desenvolvimento das crianças pequenas e a necessidade de os educadores tomarem consciência disso durante sua formação.

Em relação a isso Roeder (2007) trata do início da utilização da brinquedoteca no âmbito universitário, afirmando que sua primeira aparição com esse objetivo foi em 1985, na Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, se relacionando com o Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos – LABRIMP. O objetivo era, além de realizar o empréstimo de brinquedos para crianças, também utilizar o laboratório para observação e realização de pesquisas por parte dos acadêmicos do curso de Pedagogia e áreas afins.

Em sua obra intitulada “Diferentes tipos de brinquedotecas”, Kishimoto (1992, p. 56) apresenta as características que cada tipo de brinquedoteca possui, e destaca os objetivos delas. Segundo ela, os objetivos da brinquedoteca universitária são:

- formar profissionais que valorizem brincadeiras;
- oferecer serviços de assessoria a profissionais, instituições infantis e empresas;
- desenvolver pesquisas que apontem a relevância do jogo para a educação;
- oferecer informações, organizar cursos e divulgar experiências;
- estimular ações lúdicas entre crianças;
- emprestar brinquedos;
- dispor de um acervo de materiais de jogo para colaborar com a função docente.

Desde 2010, quando foi publicado o documento de avaliação de cursos superiores de Pedagogia pelo Ministério da Educação, a brinquedoteca passou a ser um indicador de qualidade nas instituições que ofertam o curso de Pedagogia, buscando assim uma aproximação do acadêmico com as experiências lúdicas e sua prática, como afirma Garcia (2018, p. 34):

A intenção do MEC ao exigir a presença de Brinquedotecas nos cursos de Pedagogia é que os estudantes possam vivenciar diferentes atividades lúdicas que favoreçam o trabalho docente da Educação Infantil e do Ensino Fundamental garantindo, assim, que o curso esteja preparando o aluno para a docência.

O espaço da brinquedoteca nas universidades deve ser visto realmente dessa forma, como um laboratório. Esse espaço pode ser explorado de maneira a enriquecer muito as experiências dos futuros profissionais da educação, levando em consideração as diversas possibilidades de brincar presentes nesse local, já que o brincar é fundamental para o desenvolvimento infantil. Dessa forma, em uma brinquedoteca estão presentes muitas alternativas para criar ou melhorar atividades lúdicas para serem desenvolvidas com crianças. Para Almeida (2011, p. 83):

Um espaço estruturado para brincar pode ser um ambiente rico para aprendizagem e para o desenvolvimento, ao mesmo tempo em que favorece a socialização das pessoas. Além do espaço, entendemos o brincar como um sistema holístico, que viabiliza sua existência independente do espaço estruturado por si só, mas fundamentalmente pela relação existente entre, através e além das abordagens e campos educativos e sociais.

Percebe-se, assim, a necessidade de um espaço específico para atividades e experiências lúdicas, considerando a brinquedoteca como esse espaço necessário em diferentes locais, principalmente na universidade, como forma de auxiliar no processo de formação dos futuros profissionais para assim refletir em diferentes instituições.

Sobre a presença de brinquedotecas nas universidades, Z. Oliveira (2011, p. 8) afirma:

A valorização da brinquedoteca pelas universidades cresce e seu papel se afirma frente aos avanços das ciências humanas e biológicas que confirmam a importância do lúdico para o desenvolvimento, preservação e recuperação de habilidades e competências físicas, psicológicas e sociais.

Entendemos assim a brinquedoteca como espaço necessário dentro das universidades, uma vez que colabora para que crianças tenham na instituição acesso a diferentes tipos de brinquedos, aproximando assim a comunidade da universidade e proporcionando uma formação aos acadêmicos que possibilitará respeito aos direitos da criança e o lúdico como parte essencial de sua prática docente, além de identificar o brincar como algo necessário à infância.

Possuir um espaço que colabore para uma aproximação da comunidade dentro da universidade se caracteriza como algo de grande valor, tendo em vista que o ensino superior não se limita apenas às paredes das instituições, as pesquisas realizadas e os estudos nos quais professores e acadêmicos se dedicam tem por objetivos colaborar com a sociedade em geral, gerando conhecimento e contribuindo diretamente na comunidade na qual a universidade está inserida. Dessa forma, a presença de uma brinquedoteca em uma instituição de ensino superior vai além de um indicador de qualidade, representa de forma prática o ensino, a pesquisa e a extensão, pois colabora com a formação inicial dos graduandos, é espaço para produção de conhecimento e questionamentos, e contribui com o processo de conexão das IES com a comunidade.

A brinquedoteca universitária consegue agregar mais qualidade a formação dos acadêmicos, preparando de forma mais completa para a docência, pois colabora para uma aprendizagem que atribui maior importância e significado ao ato de brincar. Um profissional com tal conhecimento terá mais facilidade de reconhecer o brincar como um direito e proporcionar experiências lúdicas enriquecedoras a seus alunos.

Ou seja, compreendemos a brinquedoteca como um local no qual não apenas a criança brinca e adquire novas habilidades, mas também o adulto, enquanto acadêmico, aprende. É nesse espaço que ele desenvolve seu fazer docente, vivencia o lúdico e o relaciona com a infância, com a aprendizagem e desenvolvimento infantil. É na brinquedoteca que ocorrem experiências e situações que possibilitam que esse acadêmico assuma uma postura lúdica na sua prática. Dessa forma, compreendemos que a brinquedoteca possui todos os elementos necessários para ser valorizada dentro das universidades, contribuindo para a formação acadêmica e como próprio ensino nas instituições, valorizando assim a cultura lúdica e entendendo a criança como um ser único, ativo, e com capacidade para interagir na sua

realidade.

De acordo com Teixeira (2014) independentemente do nível escolar a brinquedoteca sempre terá o brincar como maior objetivo. Ainda segundo a autora, para que a ação da criança que brinca seja valorizada é preciso que existam profissionais qualificados e conscientes para organizarem o espaço, de modo que este favoreça o momento do brincar e a ação dessa criança. Teixeira (2014. p. 76-77) divide o brincar em duas formas, o brincar dirigido e o espontâneo:

No brincar espontâneo, o professor pode atuar de modo que não determine as tarefas da atividade da criança, mas sim observando, registrando, avaliando toda a dinâmica das crianças no brincar. [...] No brincar dirigido, podem-se propor desafios e, para isso, é importante que o professor faça uma seleção prévia dos brinquedos e defina quais as ações lúdicas mais adequadas às crianças envolvidas, contudo, respeitando os princípios de individualidade das crianças.

Podemos considerar tanto o brincar espontâneo quanto o dirigido de extrema importância. No espontâneo, a criança tem a oportunidade de se expressar de forma livre, utilizando-se do espaço e dos brinquedos da forma que achar melhor, e usando sua imaginação. Já no dirigido, o professor propõe desafios e determina as ações lúdicas a serem realizadas, as crianças não escolhem os brinquedos, eles são escolhidos pelo professor.

Nesse momento, o brincar ocorre como forma de alcançar o objetivo proposto pelo professor. Dessa forma, é necessário que os profissionais que atuam na brinquedoteca tenham consciência da importância desse local e das atividades lá realizadas, para que o brincar ocorra da melhor forma possível.

Consequentemente, a brinquedoteca dentro das universidades favorece uma formação mais ampla, que proporciona uma compreensão maior por parte dos acadêmicos em relação as contribuições do brincar para o total desenvolvimento da criança, contribuindo assim para a sociedade com profissionais que valorizam o lúdico na prática pedagógica, compreendendo que através dele é possível compreender as diversas formas de interagir na infância com as pessoas e o meio onde vivem.

Em relação a isso, consideramos Santos (2009 p. 59) quando afirma que:

As universidades, principalmente nas ciências humanas, buscam cumprir as metas de ensino, pesquisa e extensão e a capacitação de recursos humanos através do lúdico. Nesses cursos a Brinquedoteca é encarada como um laboratório onde professores e alunos do Ensino Superior dedicam-se à exploração do brinquedo e do jogo em termos de pesquisa e de busca de alternativas que possibilitem vivências, novos métodos, estudos, observações, realizações de estágios e divulgação para a comunidade.

No que se refere ao espaço físico da brinquedoteca, Gimenes e Teixeira (2011) afirmam

que o local tem como característica a subdivisão em quatro espaços lúdicos, sendo esses espaços divididos da seguinte forma: um dedicado a situações concretas do mundo de faz de conta, como cozinha, bonecas; outro de fantasias, acessórios livros, instrumentos musicais etc.; outro com uma estante com diversos jogos de acoplagem e de regras (nesse espaço encontramos mesa para montar e jogar); e por fim, um espaço que possui materiais de artes plásticas e sucata.

As autoras desenvolveram algumas sugestões para montagem de uma brinquedoteca escolar em creches: o responsável por esse local deve ser graduado em Pedagogia ou Psicologia, com formação em brinquedista. Essa formação ocorre em um curso extra que capacita o profissional para atuar na brinquedoteca. A ABBri disponibiliza diversos cursos na área, entre eles o de brinquedista.

Ainda sobre o espaço físico, aconselham que cada criança possa ocupar cinco metros quadrados; por questões de higiene, o piso e as paredes devem ser de cores claras. Os mobiliários devem ser de madeira maciça ou MDF, além de prateleiras fixas nas paredes, que devem medir 80 centímetros de altura por 40 centímetros de profundidade; armários fechados para guardar brinquedos extras, mesas redondas com 70 centímetros de diâmetro por 50 centímetros de altura, e também cadeirinhas e poltronas pequenas. As autoras destacam a importância de se dar preferência aos materiais emborrachados.

Na próxima seção, discorreremos sobre as múltiplas dimensões do brincar e suas raízes históricas.

3 BRINCAR, IMAGINAR E DESCOBRIR: BRINQUEDO E LUDICIDADE

O título deste capítulo evoca uma reflexão fundamental sobre as raízes do brincar e suas múltiplas dimensões ao longo da história. Compreender os precursores do brincar implica voltar no tempo para investigar as concepções históricas e sociais que moldaram a infância e, consequentemente, as práticas lúdicas associadas a ela. O brincar, enquanto expressão natural da infância, carrega consigo uma carga simbólica e cultural que atravessa gerações, influenciando diretamente os processos educativos e o desenvolvimento da criança.

Neste sentido, este capítulo propõe-se a abordar, inicialmente, os principais precursores do brincar, buscando esclarecer as influências históricas que fundamentam a compreensão contemporânea da infância e das práticas lúdicas. A partir dessa base, avançaremos para a análise do brinquedo e do jogo, destacando o papel crucial que esses elementos desempenham no processo educacional da criança pequena. Serão discutidas as contribuições de renomados pesquisadores que dedicaram suas investigações ao estudo do lúdico e da infância, revelando as transformações e permanências nas maneiras como o brincar é compreendido e valorizado no contexto escolar.

O objetivo é promover uma discussão crítica sobre a brincadeira enquanto prática pedagógica, evidenciando as influências sociais, culturais e históricas que moldaram sua inserção no ambiente educacional. Assim, pretende-se proporcionar um panorama amplo e fundamentado que permita compreender o brincar não apenas como um ato espontâneo, mas como um fenômeno complexo e essencial para o desenvolvimento integral da criança.

3.1 Recursos do brincar na construção da Pedagogia da Infância

Pretende-se discutir a brincadeira no contexto educacional, de forma a deixar claras as influências históricas e sociais que vem sofrendo no decorrer dos anos, a partir da visão de grandes pesquisadores que se dedicaram ao brincar, à infância e à pedagogia da infância.

Pedagogia da Infância tem como objetivo fortalecer a integração da criança em todas as dimensões, em que os valores culturais e familiares devem ser considerados elementos fundamentais para a construção de uma estrutura estabilizada e diversificada, e próprios para o processo do ensino, defendendo todos os direitos que ela necessita para se adequar ao meio em que vive, sendo ambientes familiares, sociais e escolares. Em relação a isso, Almeida diz que “uma criança só chegará a ser em seu desenvolvimento, o ser humano que sua história de interações com sua mãe, seu pai, sua família e os outros seres que a rodeiam permitir” (Almeida,

2014, p. 22).

Compreende-se que a aprendizagem da criança pequena depende de um conjunto de fatores, que levam em consideração os ambientes que ela frequenta, os valores e princípios familiares, contextos sociais e econômico, entre outros critérios. “A Pedagogia da Infância de Froebel, coerente com sua filosofia, pressupõe a criança como ser criativo e propõe a educação pela auto-atividade e pelo jogo” (Kishimoto; Pinazza, 2007, p. 37). As experiências que a criança obtém no decorrer da infância são necessárias para seu desenvolvimento em todas as dimensões.

Portanto, ao educar uma criança, cria-se oportunidade de vivência de novas experiências, através da socialização, interação, convivência e trocas afetivas. Compreende-se, também, que o ensino e a aprendizagem devem estar pautados em metodologias de ensino que envolvam o aluno em um cenário de leitura, interpretação e aprendizado. Para isso, as metodologias de ensino, com o lúdico (jogos) e as brincadeiras, por exemplo, estão disponíveis para agregar valor e contribuir para o ensino.

O lúdico envolve o brincar e o aprender em um elo essencial para o desenvolvimento da criança. Isso porque o permite a criança aprender, socializar, avaliar, observar e desenvolver sua própria percepção de mundo (Rau, 2011). Sendo assim, o lúdico revela-se uma ferramenta interativa, desenvolve o cognitivo, o emocional, o social, entre tantas outras dimensões, bem como propicia um aprendizado fundamental para estimular em diferentes áreas, tais como interação e percepção de cores, disciplina, entre outros.

Entende-se, também, que o jogo seja uma forma de assumir e auxiliar o desenvolvimento da linguagem e da imaginação, sendo um meio de expressão espontânea da criança. Observa-se então a importância dessa atividade, pois é possível perceber a sua natureza, tendo como base o desenvolvimento cognitivo do aluno, ao levar em consideração aspectos como a motivação e ensinamentos.

Segundo Almeida (2014, p. 48): “Um mesmo jogo, brinquedo ou brincadeira para diferentes culturas pode ter diferentes significados, isto quer dizer que é preciso considerar o contexto social onde se insere o objeto de análise”, visto que é necessário promover à criança o acesso a experimentações lúdicas, visando a possibilidade de construir seus modos de pensar, agir, sentir o mundo ao seu redor.

As atividades lúdicas promovem a motivação, tendo inicialmente uma abertura para a criança se comunicar, e de forma prazerosa descobrir qual sua modalidade preferida, se conhecer diante dos jogos. Isso possibilita benefícios, como na alfabetização, em que as crianças criam formas de leitura, decodificação, desenvolvem a memória, entre outros.

Jogo supõe relação social, supõe interação. Por isso, a participação em jogos contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal (Haydt; Rizzi, 1987, p. 15 *apud* Bispo, 2009, p. 28).

De acordo com Carvalho (1992) deve-se considerar que as atividades com jogos tendem a serem criadas e recriadas, possibilitando uma nova descoberta, e sempre se transformam em algo novo, em uma nova forma de jogar. Isso porque, quando a criança brinca, fornece várias informações a seu respeito. Assim, o brincar pode ser útil para estimular seu desenvolvimento integral, tanto no ambiente familiar, quanto no ambiente escolar. O resultado da brincadeira visa o aprendizado e o respeito das regras, ampliando o relacionamento social e o respeito a si mesma e ao outro. Por meio da ludicidade, a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões (Carvalho, 1992).

Aqui destacamos Jean-Jacques Rousseau (1712-1778), filósofo, teórico político, escritor e compositor. Considerava o brincar um momento que estimula a autonomia da criança, além de auxiliar no processo de ensino e aprendizagem de forma prazerosa. Os alunos de Rousseau tinham contato com objetos de formas geométricas, geralmente em madeira, que tinham como proposta facilitar e mediar o aprendizado.

Rousseau (2017, p. 90) destacava o quanto considerava necessário inserir o brincar nessa etapa da vida da criança: “Amai a infância; favorecei seus jogos, seus prazeres, seu amável instinto. Quem de vós nunca não desejou retornar a essa idade em que o riso está sempre nos lábios e a alma está sempre em paz?”. Ele expressa assim o quão necessário é favorecer a infância e criar meios para que as crianças se desenvolvam de maneira adequada.

Entretanto, Rousseau não quer com isso preconizar que a criança deve fazer o que bem entender e nem que o papel do adulto ou do educador seja dispensável. Para ele, a exigência do respeito ao mundo da criança é só mais um desafio para o educador, pois a criança precisa da sua ajuda. A criança como um ser frágil e de necessidades precisa dos cuidados do adulto. Não é a criança que deve conduzir sua educação. Cabe ao adulto, ao mesmo tempo, ter o cuidado para não corromper o mundo dela e ajudá-la a crescer com autonomia e com a consciência de uma liberdade bem regrada. Ou seja, que ela cresça com a consciência de que a melhor das liberdades é aquela que não dispensa as regras (Dalbosco; Martins, 2012, p. 96).

Nesse aspecto, compreende-se que Rousseau prezava pelo respeito à natureza e ao mundo da criança com suas especificidades. O pensador destacava que era necessário observar a criança e estudá-la para que houvesse o entendimento do seu desenvolvimento. E assim ele fez. Rousseau considerava a infância como uma etapa que precisava ser respeitada em seu desenvolvimento físico e cognitivo. Sua principal tese era o respeito da infância e que esta é

uma etapa que inclui particularidades e sendo assim precisa ser estudada com cuidado (Dalbosco; Martins, 2012).

A brincadeira possui a capacidade de encantar a criança que brinca. Dessa forma, dificilmente ela irá esquecer o que foi aprendido. Além disso, Rousseau defende que o brincar propõe novas possibilidades de interpretação e de superar novos desafios, além de capacitá-la para exercer autonomia, aprender a compartilhar e desenvolver nova habilidade de raciocinar, bem como, superar suas dificuldades.

Vale ainda destacar as contribuições de Friedrich Wilhelm August Froebel (1782-1852), pedagogo alemão com raízes na escola Pestalozzi. Foi um expoente na criação de brinquedos pedagógicos, além de fundar o primeiro jardim de infância, e se destacar no estudo da criança.

Segundo Froebel (1887, p. 55-56), “a brincadeira é a fase mais alta do desenvolvimento da criança — do desenvolvimento humano neste período; pois ela é a representação auto ativa do interno”. Ao afirmar isso, o autor trata a brincadeira como algo essencial para o desenvolvimento infantil, atribuindo ao brincar a função de auxiliar no processo de descoberta da essência.

Para melhor compreender a percepção de Froebel em relação ao brincar na infância, Kishimoto (2007, p. 103) fez as seguintes considerações:

Froebel foi o primeiro educador a enfatizar o brinquedo, na atividade lúdica, já que era o primeiro recurso no caminho da aprendizagem, não apenas para diversão, mas para um modo de criar representações do mundo concreto com a finalidade de entendê-lo, também se preocupou em arquitetar recursos sistemáticos para as crianças se expressarem, tais com o bloco de construção, papelão, papel, argila, serralha, entre outros materiais usados para estimular a aprendizagem dos pequeninos. “Assim, os jardins de infância frobelianos incluem jogos nos quais se permite às crianças uma livre exploração, oferecendo apenas o suporte material e jogos orientados nos quais há clara cobrança de conteúdos a adquirir”.

De acordo com Kishimoto (2007), as brincadeiras livres são aquelas em que o professor(a) permite às crianças brincarem sem objetivo pedagógico: pega-pega, pula-saco, entre outras. Mas não significa que o professor não deva supervisionar, afinal, são crianças e requerem cuidados. As brincadeiras orientadas são atividades pedagógicas que visam favorecer o aprendizado educacional: caça-palavras, descoberta das cores e numerais, entre outros.

O jogo, para Piaget, pertencia à própria infância, ou seja, fazia parte do universo infantil, independente do funcionamento da inteligência. “Quase todos os comportamentos [...] são suscetíveis de se converter em jogo uma vez que se repitam por assimilação pura, isto é, por simples prazer” (Piaget, 1973, p. 207). O autor destaca, assim, as contribuições que o jogo oferece para a infância, considerando que através dos jogos e das brincadeiras as crianças

conseguem se expressar e representar sua realidade. Para ele, os jogos são divididos em três tipos: os jogos de exercício, os jogos simbólicos e os jogos de regras.

Para Piaget (1978), os jogos de exercício são aqueles que não possuem regras ou símbolos, os simbólicos, sendo assim aqueles jogos que “se limitam a reproduzir fielmente uma conduta adaptada, de ordinário, a um fim utilitário, mas retirando-a do seu contexto e repetindo-a pelo único prazer de se exercer tal poder” (Piaget, 1978, p. 150).

Conforme a criança vai se desenvolvendo, passa a utilizar os jogos simbólicos, que têm uma apresentação corporal. Os jogos desenvolvem a imaginação, inicialmente de forma individual, para apresentar papéis, situações, realizações e utilizações de objetos substitutos. Assim, nesta fase, são adotados jogos que satisfazem a necessidade de não somente relembrar mentalmente o acontecido, mas executar sua representação. São verificados também, nessa fase, a liberdade de regras, ausência de objetivos, assimilação da realidade, desenvolvimento da imaginação, fantasia e lógica, própria com a realidade.

No que diz respeito ao jogo com regras, as crianças passam do individual ao coletivo. Contempla-se, nessa fase, regras básicas que relacionam interação entre elas e permitem a aprendizagem de regras comportamentais. Piaget (1978, p. 184-185) afirma que

Os jogos de regras são jogos de combinações sensório-motoras (corridas, jogos de bola de gude ou com bolas etc.) ou intelectuais (cartas, xadrez etc.), com competição dos indivíduos (sem o que a regra seria inútil) e regulamentados quer por um código transmitido de gerações em gerações, quer por acordos momentâneos.

Além de favorecer a interação social dos indivíduos, os jogos com regras possibilitam para a criança que joga expor suas opiniões e também ser confrontada em relação a elas, proporcionando assim experiências e aprendizagens novas. Vale ressaltar, que o respeito às ideias e argumentos auxiliam na construção de relacionamentos afetivos.

Compreende-se que Piaget considera o brincar como um instrumento capaz de ensinar a criança e até oferecer meios para que ela venha refletir sobre o meio em que vive, comparando com situações anteriores ou objetos. Segundo o autor, ao assimilar, ela desenvolve o aspecto cognitivo. Todavia, esse comportamento pode passar por transformações, adequando-se à acomodação da experiência vivida, ampliando sua intelectualidade. “[Os jogos] contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Através dos jogos a criança desenvolve sensório motor e o simbolismo, transforma o real em necessidades múltiplas do eu, assimila a realidade” (Piaget, 1990, p. 112).

Outro teórico de grande importância para a infância foi Lev Vygotsky (1896-1934), que

desenvolveu a Psicologia histórico-cultural, relacionada ao papel do mediador da cultura. Pensador importante em sua época e até a atualidade, de acordo com Oliveira (2011) ao longo de sua investigação, Vygotsky descobriu que a criança aprendia antes mesmo de adentrar uma instituição de ensino. Porém, o ingresso na escola permitia o aprimoramento de seus conhecimentos a partir da relação social, que é quando vivência novas experiências por meio da troca de conhecimentos. Assim, através da relação com outras pessoas (de diferentes idades) a criança recebe suporte para apropriação de seu próprio conhecimento, também por meio do brincar.

De acordo com Vygotsky (1998), o indivíduo desenvolve a sua estrutura de conhecimento a partir de uma relação com o meio em que vive, essa interação se dá de acordo com o que ele vê e sente, de modo interativo. Desse modo, a Pedagogia da Infância tem o papel de contribuir para a formação do indivíduo, para tanto, é preciso incluir práticas sociais na aprendizagem, como forma de alcançar o letramento, possibilitando uma integração ao processo educacional entre escola e metodologia adequada, resultando na valorização do conhecimento empírico da criança.

No brinquedo, espontaneamente, a criança usa sua capacidade de separar significado do objeto sem saber o que está fazendo [...]. Dessa forma, através do brinquedo, a criança atinge uma definição funcional de conceitos ou de objetos, e as palavras passam a se tornar parte de algo concreto (Vygotsky, 2007, p. 117).

O brincar, juntamente com o brinquedo, permite à criança imaginar uma determinada situação que envolve os elementos do seu próprio comportamento, uma vez que relaciona diretamente os aspectos do desenvolvimento cognitivo, afetivo, intelectual e social. Vygotsky trata do desenvolvimento infantil, para isso ele menciona sobre a Zona de Desenvolvimento Iminente: trata-se da distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver, independentemente, de um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, resultando em uma solução para um problema, seguindo uma orientação de um adulto ou de parceiro com maior experiência:

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de agir numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos (Vygotsky 1989, p. 109).

Maria Tecla Artemisia Montessori, educadora, médica e pedagoga italiana, também contribuiu com a Pedagogia da Infância (1870-1952). Para ela, o lúdico é indispensável na

Educação Infantil, pois ela acreditava que a criança que estava inserida num ambiente adequado era incentivada ao conhecimento de forma prazerosa, além de favorecer na liberdade necessária da própria autonomia, isso porque a espontaneidade da criança é constituída por meio dos elementos que a cercam. Por esse motivo, Maria Montessori defendia que toda instituição de ensino infantil deve e precisa conter mobílias adequadas à altura das crianças, para que possam ir e vir com liberdade e autonomia (Oliveira; Rubio, 2017).

Segundo Cartaxo (2011) o método pedagógico montessoriano incentiva o manuseio pela criança de objetos, como brinquedos pedagógicos, os quais favorecem o desenvolvimento lógico da diferenciação das formas, cores e espessuras, constituindo, assim, uma visão lógica de cada objeto. Seguindo a teoria de Montessori, os professores devem ter uma relação harmoniosa com as crianças e apresentar diversas formas de ensinar e aprender. Isso porque as salas de aulas tradicionais não são encaradas como um ambiente enriquecedor de conhecimento. Isso fica evidente quando ela afirma que “a atividade da criança há de ser impulsionada pelo seu próprio eu, e não pela vontade da mestra” (Montessori, 1965, p. 97). A autora demonstra que deve existir respeito, cuidado e atenção no que se refere ao desenvolvimento da criança, levando em consideração seus interesses e não apenas do adulto que ensina.

As salas de aula tradicionais eram vistas com desprezo por Maria Montessori. Ela dizia que pareciam coleções de borboletas, com cada aluno preso no seu lugar. Quem entra numa sala de aula de uma escola montessoriana encontra crianças espalhadas, sozinhas ou em pequenos grupos, concentradas nos exercícios. Os professores estão misturados a elas, observando ou ajudando. Não existe hora do recreio, porque não se faz a diferença entre o lazer e a atividade didática. Nessas escolas as aulas não se sustentam num único livro de texto (Cartaxo, 2011, p. 21).

Seu material tinha uma função muito enriquecedora: detalhar todo conteúdo que seria desenvolvido passo a passo. No fim, almejava as funções psicológicas, ao retirar o foco central do comportamento da criança para o objeto concreto do brincar, que era o brinquedo. Montessori trabalhou também com objetos com os quais buscava desenvolver uma educação motora dos pequenos, e, sobretudo, com materiais que estimulassem um cuidado especial e pessoal, como letras cortadas em cartões-lixá, letras móveis e outros.

Na pedagogia Montessoriana, a mestra tem por elaboração maior a estruturação e o preparo do ambiente, a apresentação dos materiais e o dever de guiar o aluno para que não desperdice tempo e energia no que pode ser supérfluo à sua formação. Assim o papel da mestra consiste em permitir a presença maior e de intensa atividade da criança em um ambiente educador (Oliveira-Formosinho, 2007, p. 109).

Dessa feita, considerada a base do aprendizado de um cidadão, a Pedagogia da Infância

contempla um conjunto de indicações e fundamentos e de ação pedagógica que se caracteriza pela referência as crianças e as múltiplas concepções de infância em diferentes espaços educacionais. Por isso, a importância de compreender a origem dessa prática no Brasil, bem como seu processo de ensino aprendizagem, que se inicia no período educacional e tem contribuído para a formação do alunado.

A ludicidade é um termo que possui origem na palavra latina “ludus”, que significa jogo ou brincar. Este conceito do lúdico é referenciado aos jogos, brincadeiras e qualquer exercício que trabalhe a imaginação e a fantasia. As atividades lúdicas dentro da escola desenvolvem diversas habilidades, fundamentadas nas seguintes características:

Participação ativa do aluno no processo de ensino aprendizagem. Diversidade de objetivos permitindo o atendimento de uma ampla gama de características individuais e desenvolvimento de habilidades em diversas áreas. Exercício do aprender fazendo. Aumento da motivação em participação (Rau, 2011 p.111).

Segundo Pimenta (2011) outra teoria que tem como referência o jogo é do filósofo, médico, psicólogo e político Henri Paul Hyacinthe Wallon (1879-1962). O estudioso apontou a importância das práticas pedagógicas para o desenvolvimento da criança, como forma de compreensão e aplicabilidade de métodos, entre elas, as atividades lúdicas.

O brincar facilita o crescimento e, em consequência, promove o desenvolvimento. Uma criança que não brinca e nem joga, não se constitui de maneira saudável, tem prejuízos no desenvolvimento motor e sócio/afetivo. Possivelmente tornar-se-á diante de situações que proporcionam o raciocínio lógico, a interação, a atenção (Pimenta, 2011, p.18).

As atividades lúdicas contribuem com o aprendizado, possibilitando descobertas, ressignificações, além de desenvolver habilidades de observação, diálogo, liderança, entre outros. De acordo com Almeida (2014, p. 35): “O lúdico sempre fez parte da vida do ser humano, e, falar de ludicidade é falar de brinquedos, brincadeiras, jogos, brincar, brinquedoteca e outros termos relacionados a este universo cheio de encantamento, alegria e prazer.”

Usar o lúdico na sala de aula oferta a criança aprendizado de forma prazerosa. O sentimento de prazer ajuda no processo de construção, facilitando e aproveitamento dos conteúdos administrado durante o ensino. Além disso, as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento de diferentes habilidades, contemplando as crianças com ou sem dificuldades. Uma vez que em sala de aula se tem contato com o lúdico, encontra-se durante o processo de ensino elementos que favorecem e incentivam, refletindo positivamente nos resultados obtidos na caminhada escolar.

Através do lúdico e de sua história são recuperados os modos e costumes das civilizações. As possibilidades que ele oferece à criança são enormes: é capaz de revelar as contradições existentes entre a perspectiva adulta e a infantil quando da interpretação do brinquedo; travar contato com desafios, buscar saciar a curiosidade de tudo, conhecer; representar as práticas sociais, liberar riqueza do imaginário infantil; enfrentar e superar barreiras e condicionamentos, ofertar a criação, imaginação e fantasia, desenvolvimento afetivo e cognitivo (Feijó, 2002, p. 185).

Em virtude disso pode-se considerar que o lúdico é utilizado como incentivo na construção do conhecimento humano, é uma importante ferramenta que ajuda o educando a progredir e alcançar seus objetivos institucionais. “As atividades lúdicas podem colaborar com o desenvolvimento pessoal a formação do homem autônomo, e ao mesmo tempo com a melhoria na participação comunitária, o homem construtivo” (Rau, 2011, p. 21).

A ludicidade somente contribuirá com formação do indivíduo quando usada de modo desafiador: se todos os dias o lúdico acontecer sempre seguindo as mesmas normas e ações, torna-se desinteressante para a criança, não alcançando seu objetivo. Devido à grande valorização do brincar por parte de especialistas e educadores, gradativamente têm ocorrido mudanças dentro e fora dos muros escolares, de tal forma que têm estimulado muitas instituições a criarem um ambiente destinado para a brincadeira.

O lúdico contribui para a construção do aprendizado, pois a sua formação e desenvolvimento pode ser adquirido durante as brincadeiras e atividades. Além de competitividade e disciplina, nos jogos há uma organização para outras atividades de mesma característica, como histórias, dramatizações, canções, danças e outras manifestações artísticas.

Com o tópico apresentado enfatizaram-se algumas considerações sobre a ludicidade e os principais teóricos que contribuíram para esse entendimento. Demonstra-se, a seguir, referencial teórico sobre o brinquedo e a criança, contextualizando suas características e almejando conhecer melhor os destaques sobre a temática.

3.2 Entre risos e regras: o brinquedo e o jogo na infância

Ao tratar do brinquedo e do jogo na infância, é fundamental compreender suas origens, suas transformações ao longo do tempo e a forma como se inserem na vida das crianças. O brincar, seja de forma espontânea ou mediado por objetos, é uma das expressões mais significativas do desenvolvimento infantil e se relaciona diretamente com aspectos culturais, sociais e econômicos.

Muitas brincadeiras infantis podem ser realizadas sem a necessidade de objetos físicos,

como é o caso do pega-pega, da cirandinha, do esconde-esconde, entre outras manifestações lúdicas que fazem parte da cultura popular. No entanto, com o avanço da industrialização e o crescimento das demandas do mercado, foram criados objetos específicos para o brincar — os brinquedos —, os quais passaram a desempenhar papel central nas atividades lúdicas. Essa produção, embora voltada ao universo infantil, também atende aos interesses comerciais, inserindo progressivamente a criança no sistema de consumo desde os primeiros anos de vida.

Segundo Vygotsky (1998), crianças com menos de três anos tendem a demonstrar maior interesse por brinquedos que emitem sons e são de fácil manipulação, pois, nessa fase do desenvolvimento, a aprendizagem ocorre principalmente por meio da escuta, do toque e das sensações táteis. O pensamento simbólico e o uso do imaginário ainda não estão plenamente desenvolvidos, embora sejam considerados fundamentais para etapas posteriores do processo de construção do conhecimento. Assim, os estímulos sensoriais desempenham papel importante na interação da criança com o mundo ao seu redor, favorecendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras essenciais para o crescimento integral.

Os brinquedos devem ser seus companheiros fiéis para fazerem parte de suas aventuras, sonhos, fantasias e também para suas frustrações, medos e angústias, com os quais ela tem que conviver para aprender a lidar com todas as suas emoções, formando uma base sólida para sua personalidade em formação. (Santos, 2009, p. 68).

Sendo assim, o brinquedo exerce um papel fundamental no desenvolvimento infantil ao promover a interação, estimular a imaginação e contribuir para o crescimento saudável das crianças em diversas dimensões — física, intelectual, emocional e social. Por meio do brincar, elas são instigadas a explorar o mundo ao seu redor, construir significados e apropriar-se de múltiplos conhecimentos, assimilando vivências, objetos e experiências de forma ativa e prazerosa.

Ainda, segundo Vygotsky (1998), o brinquedo influencia gradativamente o desenvolvimento, mas é somente após os três anos de idade que a criança consegue fazer interligação do objeto com a imaginação. A criança necessita de algo para desencadear a imaginação, vivenciar uma experiência de fantasia e quando não possui em mão um brinquedo, qualquer objeto poderá tornar-se algo que completa a brincadeira. Um cabo de vassoura poderá ser um cavalo, uma lata ou caixa transforma-se em carro e etc. Quando usa a criatividade e imaginação, usa o intelecto oferecendo maior aquisição e assimilação dos fatores que ocorrem no cotidiano (Friedmann, 2014).

O brinquedo é cópia de objetos existentes na vida do indivíduo de modo real,

naturalmente a criança imita as características do objeto. Isso quer dizer que o brinquedo ocasiona a imitação, permitindo repetição do aprendizado, desse modo a escola poderá usufruir dessa característica, oferecendo brinquedo para a criança imitar e aprender o que é exposto em sala de aula.

Sendo assim, o brinquedo exerce um papel fundamental no desenvolvimento infantil ao promover a interação, estimular a imaginação e contribuir para o crescimento saudável das crianças em diversas dimensões — física, intelectual, emocional e social. Por meio do brincar, elas são instigadas a explorar o mundo ao seu redor, construir significados e apropriar-se de múltiplos conhecimentos, assimilando vivências, objetos e experiências de forma ativa e prazerosa.

Nesse contexto, a importância do brinquedo e da brincadeira é amplamente reconhecida por estudiosos da área da infância e da educação. Segundo Kishimoto (2007, p. 21), “a imagem de infância é enriquecida, também com auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas, que reconhecem o papel de brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento e na construção do conhecimento infantil”. Essa afirmação reforça a ideia de que o brincar não é apenas um passatempo, mas uma atividade essencial para a formação integral da criança, visto que promove a internalização de valores, normas sociais, linguagem, criatividade e capacidade de resolução de problemas. Assim, brinquedos e brincadeiras tornam-se recursos pedagógicos indispensáveis no cotidiano escolar, principalmente na Educação Infantil, em que o conhecimento se constrói de maneira significativa a partir da ação lúdica e da interação com o outro.

Os brinquedos pedagógicos têm como finalidade, por meio das brincadeiras, contribuir para o desenvolvimento integral da criança, envolvendo aspectos visuais, auditivos, motores, cognitivos e emocionais. Para que essa contribuição ocorra de forma eficaz, é essencial que a escolha dos brinquedos seja orientada por critérios bem definidos. Como ressalta Carvalho (2013, p. 205), “é necessário que a escolha de brinquedos obedeça a critérios bem fundamentais, ou seja, compatível com a idade da criança e possa ser capaz de estimular o seu desenvolvimento”. Isso significa que o brinquedo precisa estar em consonância com a fase do desenvolvimento infantil e com os objetivos pedagógicos propostos.

Nesse processo, cabe ao educador refletir previamente sobre as metas que deseja atingir com o uso do brinquedo e quais aprendizagens pretende favorecer nos alunos. Além de selecionar materiais adequados, o professor deve planejar atividades que estimulem a participação ativa das crianças, incentivando a troca de ideias, a cooperação e o diálogo. Essas práticas contribuem diretamente para o fortalecimento da autonomia e para o desenvolvimento

do pensamento crítico e criativo, ampliando as dimensões intelectual e social do processo educativo.

Dessa forma, pode-se afirmar que o brinquedo, além de proporcionar momentos de prazer e diversão, exerce um papel essencial na construção de diversas competências. Kishimoto (2007, p. 36) reforça essa perspectiva ao destacar que os brinquedos favorecem “a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico), e as trocas nas interações (social)”. Assim, o brincar adquire um valor pedagógico significativo, sendo uma prática indispensável para o desenvolvimento global da criança.

Os jogos também são responsáveis por fornecer meios para que a criança desenvolva a imaginação, a competição e demais características que auxiliam o aprendizado, tendo em vista que é uma atividade apreciada por crianças e adolescentes. Para isso, basta reunir dois ou três deles e lá estão chutando uma bola, tentando ver quem salta ou equilibra melhor ou fazendo adivinhações. Se não existirem regras eles as criam, se não existirem materiais adequados eles improvisam, espontaneamente aparece a liderança e um observador facilmente poderá perceber o prazer que o pequeno grupo está tendo com a brincadeira (Dohme, 2003).

Nesse contexto, percebe-se que os jogos são instrumentos significativos de desenvolvimento de crianças e jovens. Além de possibilitar diversão, se apoiam em situações de exploração e de atividades educativas. Uma oportunidade que oferecem é conciliar a educação com a diversão, prezando pela disciplina, memorização e concentração do praticante (Aberastury, 1992).

O uso dos jogos visa ainda colaborar com o desenvolvimento de habilidades em que se empregam a força: puxar, levantar, empurrar; a agilidade: correr, saltar, rastejar; a destreza; atirar, mirar e esquivar. Desenvolve ainda habilidades físicas que exigem maior sensibilidade, por exemplo jogos em que as crianças necessitam se ocultar ou executar alguma atividade ligada à psicomotricidade fina, como enfiar uma agulha, equilibrar um objeto, entre outros (Dohme, 2003).

No campo intelectual, os jogos provocam o desenvolvimento direta ou indiretamente, pois, ao jogar, o aluno faz uso da inteligência e raciocínio e indiretamente usa o raciocínio estratégico para conquistar um objetivo que poderá ser físico, artístico, etc. Usa-se o pensamento abstrato, que consolida toda uma concentração durante um jogo. Normalmente, de forma direta se encontram a necessidade de calcular, interpretar e solucionar algo. Este tipo de objetivo pode ser combinado com atividades que requeiram ação, o que entusiasmará mais as crianças, que normalmente têm maior interesse por atividades agitadas.

Compreender essas particularidades do brincar na primeira infância permite ampliar o olhar sobre as funções do brinquedo na educação, o que será aprofundado na sequência, ao discutirmos o papel pedagógico das atividades lúdicas no contexto escolar.

3.3 Aprender brincando: o valor educativo das atividades lúdicas

A origem da palavra lúdico remonta ao latim *ludus*, que significa “jogo”. No entanto, com o passar do tempo, esse termo foi ampliando seu campo de significados, incorporando dimensões igualmente relevantes como afetividade, cultura, imaginação e interação. Assim, a ludicidade passou a ser compreendida não apenas como sinônimo de jogo ou brincadeira, mas como uma abordagem pedagógica que, ao integrar emoção e experiência, tem como principal objetivo proporcionar uma aprendizagem significativa.

Nesse contexto, o processo de formação do aluno ultrapassa os limites físicos e metodológicos da sala de aula tradicional. Para que isso ocorra de maneira efetiva, a escola precisa oferecer mecanismos de aprendizagem que considerem as múltiplas dimensões do desenvolvimento humano. Entre esses mecanismos, destacam-se as atividades lúdicas, que se revelam como importantes ferramentas de interação, socialização e construção do conhecimento, estimulando o engajamento e a participação ativa dos estudantes.

Conforme aponta Dohme (2003), algumas características essenciais devem estar presentes nas práticas lúdicas para que elas cumpram sua função pedagógica. Entre essas características, destacam-se: a participação ativa do aluno no processo de ensino e aprendizagem; a diversidade de objetivos, possibilitando atender às diferentes necessidades e estilos individuais; o desenvolvimento de múltiplas habilidades; o exercício do “aprender fazendo” e o aumento da motivação para participar das atividades propostas. Essas diretrizes reforçam o papel do lúdico como elemento integrador entre o prazer de brincar e a intencionalidade educativa, potencializando os processos formativos no ambiente escolar.

O jogo para criança não é igual ao jogo dos adultos, pois é preciso pensar que para a criança trata-se de um momento em que, em geral, ocorre aprendizagem e, em geral, para o adulto, é recreação. O jogo para os adultos não tem o mesmo significado enquanto, para as crianças, o jogo tem muita importância, pois dali ela pode perceber que a brincadeira é uma ótima ideia para se aprender. O jogo também favorece a autoestima dos alunos, pois a brincadeira faz a criança adquirir mais confiança e isso vai fazer diferença na aprendizagem (Bueno, 2010, p. 24).

Mais que isso, acrescenta-se, ainda sobre a autonomia da criança: no lúdico dirigido, a criança percorre um aprendizado de socialização com os colegas de sua sala, como forma também de destinar um convívio social sadio; já na autonomia, ela pode criar uma dependência no processo de aprendizagem com atividades lúdicas próprias, como vivenciar experiências de

liderança, organização e concentração.

Para que o processo de aprendizagem por meio das atividades lúdicas seja efetivo, é fundamental que as instituições de ensino, em parceria com os professores, promovam e incentivem esse desenvolvimento. Isso envolve a criação e/ou adaptação de jogos que estejam alinhados à realidade dos estudantes e às especificidades do contexto em que as aulas ocorrem, além de garantir que as atividades lúdicas sejam conduzidas de forma positiva e intencional ao longo de toda sua execução.

Assim como em qualquer processo educativo, nas atividades lúdicas é imprescindível priorizar orientações claras quanto ao seu uso, assegurando uma prática saudável e consciente, que respeite o desenvolvimento intelectual dos alunos. O professor deve estar atento aos sinais individuais manifestados durante a realização das atividades, interpretando-os para ajustar sua abordagem pedagógica. Essa sensibilidade permite uma visão mais ampla e eficaz, orientando a escolha dos métodos e estratégias mais adequados para favorecer a aprendizagem em sala de aula.

Sobre esta importância citada acima, Bueno (2010, p. 21) acrescenta:

Para se adquirir o aprendizado é muito importante que o aluno tenha desejo em aprender. Tenha motivação, estímulo para o aprendizado e esta motivação pode ser incentivada pelo professor através de recursos atrativos, utilizando a linguagem do aluno com intuito de enriquecer seus conhecimentos. Uma forma de tornar o saber prazeroso é inserindo jogos e brincadeiras no planejamento diário.

O aprendizado por meio das atividades lúdicas deve ser cuidadosamente motivado e conduzido, de modo a atribuir significado aos conceitos e teorias fundamentais que se deseja transmitir. Essa motivação é essencial para garantir a participação ativa do aluno, que se torna protagonista no processo educativo, propondo soluções, explorando ideias e impulsionando a conquista dos objetivos de forma eficaz e significativa. O engajamento lúdico, portanto, não é apenas uma ferramenta para tornar o aprendizado mais atraente, mas um elemento que potencializa a apropriação do conhecimento de maneira profunda e duradoura.

Sob a perspectiva pedagógica, as atividades lúdicas desempenham um papel crucial no desenvolvimento integral do aluno. Conforme destaca Sousa (2012), esses momentos lúdicos auxiliam na formação de ideais, no estabelecimento de relações lógicas e na ampliação da expressão oral. Além disso, contribuem significativamente para o fortalecimento das habilidades sociais, fundamentais para a construção do conhecimento coletivo e para a convivência harmoniosa no ambiente escolar. Assim, os jogos e brincadeiras são reconhecidos não apenas como fontes de prazer, mas como instrumentos facilitadores do processo de ensino

e aprendizagem, capazes de articular o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social dos estudantes.

Essa abordagem reforça a importância de se considerar o jogo como um recurso pedagógico estratégico, que transcende o mero entretenimento e se configura como um espaço de interação, experimentação e reflexão. A ludicidade, quando integrada ao planejamento educacional, promove a aprendizagem significativa ao conectar teoria e prática, favorecendo a construção de saberes que dialogam com a realidade do aluno. Portanto, o uso intencional das atividades lúdicas deve ser valorizado e sistematizado, garantindo que seus benefícios sejam plenamente aproveitados no contexto escolar.

O ato de brincar ocupa um espaço tão fundamental no desenvolvimento infantil que, além de estar incorporado nos currículos escolares, é reconhecido como um direito de todas as crianças, garantido por lei. No Brasil, esse direito está explicitamente assegurado em três importantes documentos oficiais: a Constituição Federal de 1988, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) de 1990 e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) de 1996.

A Constituição Federal (Brasil, 1988), em seu artigo 227, estabelece que é dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança o direito ao lazer e à prática do brincar, reconhecendo a importância dessas atividades para o desenvolvimento integral do indivíduo. Já o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) (Brasil, 1990), em seu artigo 17, reforça esse princípio ao garantir que toda criança tem direito à liberdade, ao respeito e à dignidade, assegurando o acesso a espaços e oportunidades para o brincar, o lazer e a recreação. Por fim, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) (Brasil, 1996) enfatiza a inclusão das atividades lúdicas nos currículos da Educação Infantil, considerando o brincar como um componente essencial para a aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças.

Esses documentos jurídicos consolidam a compreensão de que o brincar é um direito humano básico e indispensável, fundamental para o crescimento saudável e para a formação integral das crianças, legitimando sua presença e valorização nos ambientes educacionais e sociais. De acordo com Oliveira (2011, p. 46):

Para o profissional de educação infantil, a necessidade de oferecer condições que viabilizem as interações lúdicas tem como suporte o reconhecimento do especial valor destas interações para as crianças, em termos de elaboração de conhecimentos advindos do exercício ativo de papéis sociais, conhecimentos estes imprescindíveis ao desenvolvimento da consciência de si e do outro.

Azevedo (2010, p. 68) destaca que “o brincar é uma experiência importante e tem efeitos terapêuticos para a criança, professores e pais”, evidenciando a dimensão afetiva e relacional presente na prática lúdica. Essa afirmação ressalta que o brincar ultrapassa o universo infantil e se configura como uma ferramenta capaz de promover bem-estar emocional e social, não apenas para as crianças, mas também para os adultos envolvidos em seu processo educativo e de cuidado. O caráter terapêutico do brincar indica que ele pode contribuir para a redução do estresse, para o fortalecimento dos vínculos afetivos e para a construção de ambientes mais acolhedores, aspectos fundamentais para o desenvolvimento saudável e para o sucesso dos processos educacionais.

Complementando essa perspectiva, Kishimoto (2011) evidencia as propriedades formativas do jogo especialmente no âmbito da formação docente, enfatizando sua relevância para uma educação de qualidade. Para a autora, incorporar o jogo tanto nos cursos de formação inicial de professores quanto na formação continuada é uma estratégia eficaz para “vivificar” a relação entre teoria e prática pedagógica, libertando essa conexão para que aconteçam verdadeiros encontros educacionais formadores (Kishimoto, 2011, p. 188). Essa vivificação significa transformar o processo de formação em uma experiência dinâmica, na qual o educador em formação é ativo e engajado, capaz de experimentar, refletir e reelaborar seus conhecimentos a partir do jogo.

A utilização das atividades lúdicas como recurso formativo valoriza o desenvolvimento integral do futuro professor, promovendo a construção de saberes que contemplam aspectos cognitivos, afetivos e sociais. Além disso, ao reconhecer o jogo como um instrumento pedagógico potente, Kishimoto amplia a compreensão sobre a formação docente, apontando para a necessidade de práticas educacionais que estimulem a criatividade, a reflexão crítica e a capacidade de diálogo dos educadores. Dessa forma, o jogo deixa de ser visto apenas como um momento de descontração para se tornar um espaço rico em aprendizagens significativas e transformadoras, essenciais para a formação de profissionais comprometidos com uma educação humanizadora e de qualidade.

Segundo Teixeira (2014, p. 44), “brincar é fonte de lazer, mas é, simultaneamente, fonte de conhecimento; é esta dupla natureza que nos leva a considerar o brincar como parte integrante da atividade educativa”. Essa definição evidencia que o brincar não deve ser entendido apenas como um momento de descontração ou diversão, mas também como um espaço fundamental para a construção do saber. Por meio do brincar, a criança encontra um meio privilegiado para expressar suas ideias, emoções e compreender o mundo que a cerca.

Nesse sentido, o papel do brincar ultrapassa a simples atividade recreativa e passa a ser

um instrumento essencial para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional da criança. Vygotsky (2000, *apud* Teixeira, 2014, p. 48) reforça essa ideia ao afirmar que “a criança sempre se comporta, na brincadeira, além do que está habituada, além de seu comportamento diário, como se ela fosse maior do que é na realidade”. Essa afirmação destaca o caráter transformador do brincar, que permite à criança experimentar papéis, situações e possibilidades que extrapolam sua experiência cotidiana, favorecendo a ampliação de suas capacidades e o desenvolvimento da imaginação e do pensamento simbólico.

Portanto, o brincar constitui uma dimensão indispensável da educação infantil, pois propicia um ambiente em que a criança pode explorar, criar, socializar e aprender de maneira integral. Reconhecer essa dupla natureza do brincar — lazer e conhecimento — é fundamental para que educadores possam valorizar e integrar as atividades lúdicas como parte central do processo pedagógico, garantindo que a aprendizagem ocorra de forma significativa e prazerosa.

A grande maioria dos educadores que conhecem os fundamentos teóricos do pesquisador Vygotsky (1989) sabe que o brinquedo proporciona uma zona de desenvolvimento proximal, conceito criado por ele, que auxilia na aprendizagem, porque está diretamente relacionado com a interação cultural (Gimenes; Teixeira, 2011, p. 22).

A citação de Gimenes e Teixeira (2011) destaca um dos conceitos centrais da teoria de Vygotsky (1989), a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), e sua relação direta com o brincar. Segundo essa perspectiva, o brinquedo não é apenas um objeto de diversão, mas um espaço privilegiado para o desenvolvimento cognitivo e social da criança, uma vez que promove a interação cultural entre o indivíduo e seu meio. Nesse sentido, o brincar funciona como um mecanismo facilitador dessa mediação, permitindo que a criança expanda suas capacidades cognitivas ao explorar novas situações, resolver desafios e experimentar papéis sociais em um contexto seguro e estimulante. Essa compreensão reforça a importância do jogo e do brinquedo no processo educacional, especialmente na Educação Infantil, pois, o lúdico potencializa a aprendizagem e contribui para a formação integral do sujeito, integrando aspectos emocionais, sociais e intelectuais.

Diante do exposto, torna-se imprescindível destacar a formação de professores como um elemento fundamental para garantir uma educação que reconheça e valorize os benefícios do brincar. É por meio de uma formação adequada que os educadores poderão incorporar práticas lúdicas de maneira intencional e reflexiva, atendendo às necessidades específicas dos alunos e promovendo um ensino de qualidade, que contribua efetivamente para o desenvolvimento integral das crianças. Segundo Souza (2015, p.42):

Torna-se indispensável uma discussão acerca da importância da construção de uma proposta curricular para educação infantil, capaz de atender às especificidades evidenciadas em todo o Brasil, assim como sua influência na formação de professores de educação infantil.

Entre as competências essenciais a serem desenvolvidas pelo professor, destaca-se a capacidade de estabelecer uma relação pedagógica significativa e favorável ao processo de ensino-aprendizagem (Kishimoto, 2011, p. 187). Nesse sentido, torna-se imprescindível a inserção do brincar nas práticas docentes em sala de aula, reconhecendo a atividade lúdica como um elemento fundamental para a construção do conhecimento e para o desenvolvimento integral dos alunos.

Considerando essa necessidade, a brinquedoteca assume um papel de grande relevância no contexto educacional, especialmente na formação de professores. Ela se configura como um espaço específico dedicado ao brincar, cujas características favorecem práticas pedagógicas inovadoras e enriquecedoras. Segundo Gimenes e Teixeira (2011), a presença da brinquedoteca dentro da universidade cria uma estrutura institucional que favorece a incorporação de expressões lúdicas nas atividades acadêmicas, fortalecendo o vínculo entre teoria e prática. Dessa forma, a brinquedoteca não apenas potencializa a aprendizagem dos futuros educadores, como também promove um ambiente propício para a experimentação, a reflexão e a construção coletiva do saber.

3.4 Semeando conhecimento: o caminho da formação docente

Indispensável para uma boa prática profissional, a formação torna-se algo de grande valor em qualquer meio. Investir em uma formação inicial de qualidade, e consequentemente em uma continuada, são fatores que enriquecem a prática de qualquer profissional. Percebe-se que ocorreu um aumento significativo no interesse voltado para formação de professores. Isso pode ser identificado na literatura, uma vez que podemos encontrar uma grande variedade de produções voltadas ao tema, sejam livros, teses, dissertações, periódicos, ou até mesmo nos eventos científicos como temática de trabalhos. Isso é muito importante pois contribui para a divulgação de informações referente a temática, alcançando uma maior quantidade de pessoas e até mesmo público diferente.

Ainda no que se refere ao aspecto legal, podemos observar a Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014, que corresponde a aprovação do Plano Nacional de Educação (PNE). Entre as

outras iniciativas apontadas nessa lei, temos a meta 15, que assegura “que todos os professores da educação básica possuam formação específica de nível superior, obtida em curso de licenciatura na área de conhecimento em que atuam” (Brasil, 2014). Aqui se faz necessário analisar essa meta de forma mais cautelosa, o que nos leva a uma reflexão em relação a essa formação, pois se faz necessário considerar a importância não apenas do acesso ao nível superior, mas também a oferta de condições para que essa formação ocorra, promovendo assim, políticas que visem garantir um ensino de qualidade e que seja baseado na valorização dos profissionais da educação.

Isso é perceptível na análise que Nóvoa (1999) faz da prática dos professores e dos problemas enfrentados por eles nas tentativas de inovar suas ações. O autor faz uma crítica às ações que têm por objetivo reproduzir práticas de ensino, e fundamenta afirmando que esse tipo de ação não utiliza a criticidade, o que não leva a uma reflexão e a nenhuma mudança necessária. É preciso defender uma prática que estimule a crítica, a reflexão, e não apenas apresente uma realidade e imponha uma ideia já formada sobre ela.

Os professores não produzem o conhecimento que são chamados a reproduzir, nem determinam as estratégias práticas da ação. Por isso, é muito importante analisar o significado da prática educativa e compreender as suas consequências no plano da formação de professores e do estatuto da profissão docente (Nóvoa, 1999, p. 68).

O autor ainda levanta um questionamento em relação às escolas de formação de professores. Segundo ele, existe uma deficiência na oferta desses cursos, que por um lado oferece meios para entrada de pessoas que não se identificam com a profissão, e por outro não colabora com docentes atuantes e instituições, que poderiam mutuamente exercer um trabalho coletivo e participativo. A partir disso, torna-se necessário compreender a função social do educador, a sua definição depende de diversos fatores. Segundo Nóvoa (1999, p. 67):

A função dos professores define-se pelas necessidades sociais a que o sistema educativo deve dar resposta, as quais se encontram justificadas e mediatizadas pela linguagem técnica pedagógica. O conceito de educação e de qualidade na educação tem acepções diferentes segundo os vários grupos sociais e os valores dominantes nas distintas áreas do sistema educativo. A imagem da profissionalidade ideal é configurada por um conjunto de aspectos relacionados com os valores, os currículos, as práticas metodológicas ou avaliação.

No que se refere aos saberes docentes e à formação do professor, José Carlos Libâneo (1945-) trouxe diversas contribuições para a área. O educador compreende o trabalho docente como pedagógico e afirma a importância da construção da identidade do professor enquanto profissional, construção que se dá na junção da teoria e da prática.

A preocupação de Libâneo (2011) com a formação do professor fica clara em sua afirmação sobre o próprio curso de Pedagogia, que deveria ter como objetivo formar um profissional completo, capaz de se agir em diferentes espaços e situações, detentor de uma visão crítica e ampla para atuar em diferentes campos educacionais.

Já argumentamos anteriormente sobre a ideia de que atividade pedagógica perpassa, hoje, toda a sociedade, extrapolando o âmbito escolar formal, abrangendo esferas mais amplas da educação informal e não formal. Não faz sentido, pois, o reducionismo da ação pedagógica à docência, ainda que esta seja também uma genuína prática pedagógica (Libâneo; Pimenta, 2011, p. 37-38).

Ainda tratando sobre a formação de professores, destacam-se as considerações de Libâneo, quando afirma que esses profissionais têm possibilidades de atuação na docência e como especialistas, a partir dos cursos de pós-graduação com formações específicas em algumas áreas, como supervisão escolar. Os profissionais da educação ainda podem atuar como pesquisadores a partir da formação no curso inicial. O autor deixa claro que deveria existir uma formação do pedagogo que tivesse uma preocupação maior com o desenvolvimento profissional desse indivíduo, considerando a necessidade de uma construção da identidade profissional, e a compreensão da dimensão profissional e epistemológica dessa construção.

Dada a natureza do trabalho docente, o que é ensinar como contribuição ao processo de humanização dos alunos historicamente situados, espera-se dos processos de formação que desenvolvam os conhecimentos e as habilidades, as competências, atitudes e valores que possibilitem aos professores irem construindo seus saberes-fazer docentes a partir das necessidades e desafios que o ensino como prática social lhes coloca no cotidiano. (Libâneo; Pimenta, 2011, p.47)

Libâneo e Pimenta (2011) destacam a importância do professor no processo educativo, uma vez que ele considera o docente o mediador desse processo, considerando as características do ensino e os objetos de conhecimento ele é o responsável por promover situações de ensino que favoreçam a aprendizagem dos alunos. O professor contribui para a inserção do aluno no mundo tanto da ciência quanto da linguagem, no sentido de contribuir para seu desenvolvimento em relação a habilidades pensamento e atitude.

Se queremos alunos capazes de fazer uma leitura crítica da realidade, o mesmo se exige do professor. Se quisermos lutar pela igualdade da oferta dos serviços escolares e pela qualidade dos resultados do ensino, é preciso investir mais na pesquisa sobre formação de professores (Libâneo; Pimenta, 2011, p. 48)

Segundo os autores, é notável o grande volume de pesquisas direcionadas à formação

de professores, as quais tratam a atividade docente como um fenômeno essencialmente individual. Cada educador constrói sua prática a partir de suas vivências pessoais, valores, trajetória de vida, saberes acumulados, bem como de sua situação social e econômica. Essa dimensão individual é evidente nas investigações sobre a prática pedagógica, que apontam para a possibilidade de abrir novos caminhos a partir do reconhecimento e da valorização dessas singularidades. Nesse sentido, Pimenta (2011 p. 16) destaca que “estamos empenhados em ressignificar os processos formativos a partir da reconsideração dos saberes necessários à docência, colocando a prática pedagógica e docente escolar como objeto de análise”.

A autora reforça ainda que a própria prática docente constitui um recurso valioso para a construção e reconstrução dos saberes do professor. A partir das dificuldades enfrentadas no cotidiano escolar, os saberes pedagógicos podem ser mobilizados para a resolução desses desafios, proporcionando experiências significativas que dialogam diretamente com o conhecimento adquirido e as vivências acumuladas pelo educador.

Diante disto percebe-se que a formação docente deve ser entendida como um processo dinâmico e contínuo, que valoriza tanto a individualidade do professor quanto a reflexão crítica sobre sua prática. A aprendizagem profissional emerge da interação entre teoria e prática, sendo fundamental que os educadores se reconheçam como sujeitos ativos na construção de seu próprio conhecimento, capazes de transformar suas experiências em fontes ricas para o desenvolvimento pedagógico e para a melhoria da qualidade da educação.

4 O CAMINHO DAS DESCOBERTAS: PERCURSO METODOLÓGICO

Assim como em uma brincadeira repleta de descobertas e surpresas, o percurso metodológico desta pesquisa configura-se como a jornada que conduz pelos caminhos do conhecimento, orientando cada passo rumo à compreensão dos fenômenos investigados. Nesta etapa, apresentamos os instrumentos, estratégias e trilhas escolhidas para explorar o universo da brinquedoteca e sua relação com a formação docente. Com a curiosidade de uma criança que investiga o mundo ao seu redor, a metodologia adotada possibilita a construção de pontes entre teoria e prática, viabilizando a coleta e análise dos dados que conferem profundidade e significado ao estudo.

Na tentativa de elaborar uma pesquisa que representasse fielmente a realidade da brinquedoteca na instituição, optamos por um caminho investigativo sensível e atento ao contexto, buscando aproximação com o ambiente e os sujeitos envolvidos. A abordagem escolhida foi a qualitativa, por permitir compreender, mais do que quantificar, como o espaço da brinquedoteca atua como eixo formador na trajetória dos graduandos em Pedagogia da instituição analisada.

No que se refere à pesquisa qualitativa, Bogdan e Biklen (1994) ressaltam que nenhum aspecto do mundo é irrelevante ou desprovido de valor. Ao contrário, cada elemento pode oferecer pistas significativas que enriquecem a compreensão do objeto estudado. Essa perspectiva reforça a importância de uma análise detalhada e sensível aos contextos, promovendo interpretações que ampliam o entendimento da realidade observada.

Com base nas definições de pesquisa qualitativa apresentadas por Bogdan e Biklen (1994), tornou-se possível delinear com mais clareza o objeto de investigação e, a partir disso, trilhar o caminho metodológico adequado. Para alcançar o objetivo geral deste estudo, foi necessária a realização de uma pesquisa de campo, uma vez que se pretendia observar diretamente o fenômeno no ambiente universitário. Esse enfoque permitiu atenção especial ao processo de ensino-aprendizagem, aliando o levantamento de informações empíricas à pesquisa bibliográfica.

Como afirmam Bogdan e Biklen (1994, p. 17), “o investigador frequenta os locais em que naturalmente se verificam os fenômenos nos quais está interessado, incidindo os dados recolhidos nos comportamentos naturais das pessoas”. Seguindo essa orientação, inseri-me no espaço de pesquisa com o objetivo inicial de observar a brinquedoteca da instituição, analisar os documentos relacionados a esse ambiente e dialogar com os sujeitos que dele participam. Ao longo do processo, busquei compreender a origem da brinquedoteca e os projetos desenvolvidos

em sua estrutura, mantendo um diálogo constante com os envolvidos, a fim de captar as especificidades do espaço e sua relevância na formação dos discentes do curso de Pedagogia.

As análises e observações referem-se ao ano de 2023, com o intuito de retratar com clareza o uso atual da brinquedoteca. As atividades realizadas e seu impacto na formação acadêmica foram descritas e avaliadas a partir de relatos de coordenadores, docentes das disciplinas formadoras e estudantes da graduação, compondo assim um retrato fiel e contextualizado da experiência vivenciada.

Os instrumentos adotados nesta pesquisa incluíram entrevistas semiestruturadas, questionário online via Google Forms, observação direta e registros em diário de campo. As entrevistas foram conduzidas com os professores que fazem uso da brinquedoteca em suas práticas pedagógicas. De acordo com Bogdan e Biklen (1994, p. 134), “a entrevista é utilizada para recolher dados descritivos na linguagem do próprio sujeito, permitindo ao investigador desenvolver intuitivamente uma ideia sobre a maneira como os sujeitos interpretam aspectos do mundo”.

Com os acadêmicos, aplicamos questionários com o objetivo de compreender o impacto do uso da brinquedoteca em sua formação inicial. Para a construção do processo investigativo, também foram levantadas questões norteadoras, realizada análise documental e desenvolvidas observações sistemáticas no ambiente de estudo.

No que se refere à pesquisa descritiva, Andrade (2002) explica que esse tipo de estudo tem como principal finalidade observar, registrar, classificar e interpretar fatos e fenômenos em seu contexto natural, sem intervenção ou manipulação por parte do pesquisador. Assim, a proposta é compreender e detalhar as características e especificidades dos objetos ou situações analisadas, seja no campo físico ou nas dinâmicas humanas. Essa abordagem é essencial para oferecer um retrato fiel e sistemático da realidade, permitindo que os dados reflitam com precisão as condições observadas, sem distorções externas. Nesse cenário, o pesquisador atua como um observador atento, descrevendo com rigor os acontecimentos, o que proporciona uma base consistente para análises futuras, reflexões aprofundadas e tomadas de decisão fundamentadas.

Para atingir os objetivos delineados nesta investigação, o universo de análise foi composto por professores que atuam no curso de Pedagogia da universidade estudada, pela coordenadora da brinquedoteca e por estudantes de Pedagogia da mesma instituição. A participação dos envolvidos foi formalizada mediante a assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Apêndice A), assegurando a confidencialidade e o sigilo das informações, em consonância com os princípios éticos que regem a pesquisa científica.

As informações obtidas por meio das entrevistas foram analisadas e interpretadas com base no referencial teórico adotado, buscando compreender, de forma crítica e reflexiva, as percepções e vivências dos participantes em relação à utilização da brinquedoteca no processo de formação docente.

4.1 O jardim dos saberes: quem brinca e onde floresce a pesquisa

Assim como em um jardim, onde cada flor desabrocha a seu tempo e cada elemento compõe um cenário vivo de cores e significados, esta pesquisa floresce a partir das interações entre os sujeitos envolvidos e o espaço que os acolhe. Neste capítulo, somos convidados a conhecer os protagonistas desta investigação — professores, acadêmicos do curso de Pedagogia e a coordenadora da brinquedoteca —, cujas experiências, conhecimentos e práticas alimentam o solo fértil da formação docente.

O lócus da pesquisa é uma instituição pública de Ensino Superior localizada na cidade de Imperatriz, onde a brinquedoteca universitária se estabelece como um espaço educativo, criativo e afetivo. É nesse ambiente que ideias ganham forma, vínculos são construídos e o brincar se transforma em uma potente ferramenta de ensino e aprendizagem. Ao conhecer quem são os participantes desta jornada e o contexto em que ela ocorre, torna-se possível compreender melhor o terreno onde germinam as reflexões e emergem as descobertas que sustentam esta dissertação.

Com o objetivo de compreender quais são as finalidades atribuídas à brinquedoteca, os projetos voltados a esse espaço, de que maneira os docentes a integram em seus planejamentos pedagógicos e como essa inserção contribui para a formação dos acadêmicos, realizamos um mapeamento dos professores que utilizam o ambiente. Entre esses, identificamos os que fazem uso mais frequente do local, investigando a regularidade dessa utilização, a existência de projetos específicos ou se a brinquedoteca é empregada unicamente para ações de extensão.

Além de escutar coordenadores e docentes, tornou-se essencial dialogar com os estudantes, a fim de captar suas percepções sobre o espaço lúdico na universidade — seus olhares, dúvidas, expectativas e contribuições.

A escolha do local da pesquisa baseou-se em critérios específicos: a instituição deveria ser pública, de Ensino Superior, localizada em Imperatriz e dispor de uma brinquedoteca ativa. O espaço selecionado se destacou por ser recém-estruturado, o que despertou interesse em investigar sua função e impacto no contexto acadêmico. Após contato com a coordenação do curso de Pedagogia e o aceite para realização da pesquisa, partiu-se para a definição dos

participantes.

A seleção dos sujeitos considerou os seguintes critérios: ser docente da instituição investigada, utilizar a brinquedoteca em suas práticas e demonstrar disponibilidade e interesse em contribuir com o estudo.

4.2 Procedimentos metodológicos

Diante dos objetivos propostos nesta pesquisa, adotou-se a abordagem qualitativa, por meio da utilização de diferentes técnicas de levantamento de dados, tais como observação direta, entrevistas com professores, com a coordenadora do curso de Pedagogia e com a coordenadora da brinquedoteca, além da aplicação de questionários direcionados aos acadêmicos do referido curso. Para complementar a compreensão da realidade investigada, recorreu-se também à pesquisa documental, com a análise de projetos, fotografias e documentos institucionais que regulam o funcionamento da brinquedoteca. A análise desses materiais mostrou-se fundamental para a compreensão aprofundada do contexto pesquisado, possibilitando identificar desde os princípios norteadores da criação do espaço até as demandas que justificam sua utilização no cotidiano acadêmico e pedagógico.

Este capítulo tem como propósito apresentar os procedimentos metodológicos adotados ao longo da pesquisa, evidenciando sua coerência com os objetivos delineados e com a abordagem qualitativa que fundamenta o estudo. As estratégias empregadas — como observação em campo, entrevistas semiestruturadas, aplicação de questionários e análise documental — foram essenciais para a construção de uma compreensão mais ampla e significativa do objeto investigado: a brinquedoteca enquanto espaço formativo no curso de Pedagogia.

Durante todo o percurso investigativo, buscou-se articular teoria e prática, promovendo uma escuta atenta e respeitosa dos sujeitos envolvidos, valorizando seus saberes, vivências e perspectivas. Ademais, foi assegurado o cumprimento dos princípios éticos e científicos, com ênfase na transparência dos procedimentos, na confiabilidade das informações obtidas e na seriedade das análises realizadas.

Nas próximas seções, serão retomados os principais elementos da metodologia aplicada, com reflexões sobre os caminhos percorridos, os desafios enfrentados ao longo da investigação e as contribuições que essas escolhas trouxeram para o aprofundamento da compreensão do fenômeno em estudo.

4.2.1 Observação

A escolha da observação como técnica de coleta de dados foi motivada pela necessidade de vivenciar o cotidiano da brinquedoteca na universidade, com o intuito de compreender, de forma concreta, como se dá sua utilização no dia a dia. A observação em campo permitiu acompanhar diretamente o uso do espaço, buscando identificar se — e como — os acadêmicos do curso de Pedagogia ocupam a brinquedoteca, bem como de que maneira exploram suas potencialidades para enriquecer suas práticas e ampliar seus conhecimentos e experiências formativas.

Durante esse processo, foi realizada uma análise detalhada das dinâmicas de visitação à brinquedoteca, verificando-se a existência (ou não) de uma agenda organizada, quais docentes faziam uso mais frequente do espaço, os objetivos pedagógicos que orientavam esse uso, entre outras questões relevantes. Esse período de imersão foi de grande importância para compreender, na prática, o papel que a brinquedoteca desempenha dentro de uma instituição de ensino superior e como ela pode contribuir para a formação docente.

As observações foram orientadas por um roteiro previamente elaborado (Apêndice B), o qual teve por finalidade delimitar os principais aspectos a serem analisados durante a realização da pesquisa, considerando-se a organização e estrutura do espaço da brinquedoteca, as práticas pedagógicas desenvolvidas na instituição e os elementos relacionados à formação dos acadêmicos. No decorrer do período de observação, os dados foram registrados sistematicamente em um diário de campo, sendo complementados por registros fotográficos, com o intuito de contribuir para uma análise mais aprofundada e ilustrativa do objeto investigado. Ressalta-se que todas as informações coletadas, incluindo os registros fotográficos, foram obtidas com o pleno conhecimento e consentimento dos participantes da pesquisa, em conformidade com os princípios éticos que regem as investigações científicas.

4.2.2 Entrevista semiestruturada

Nesta etapa da pesquisa, buscou-se aprofundar a compreensão sobre o objeto de estudo por meio da realização de entrevistas, com o propósito de promover uma maior aproximação com os sujeitos participantes. A intenção foi compreender como se dá o processo de formação docente na instituição, tendo como foco a brinquedoteca, a partir das percepções e concepções dos docentes acerca do espaço no contexto universitário. Dessa forma, procurou-se verificar em que medida a brinquedoteca é compreendida e utilizada como um laboratório pedagógico no

curso de Pedagogia.

Inicialmente, foram coletadas informações referentes à agenda de utilização da brinquedoteca, com o objetivo de identificar quais docentes fazem uso do espaço, com que frequência e em quais horários. Esse levantamento revelou-se fundamental para a pesquisa, uma vez que permitiu estabelecer relações entre as disciplinas ofertadas e as formas de apropriação do espaço no processo de formação docente. Assim, buscou-se compreender quem são esses professores, qual é a natureza de sua vinculação com a brinquedoteca e quais projetos pedagógicos, se existentes, são desenvolvidos nesse ambiente.

De acordo com Bogdan e Biklen (1994, p. 134), “em investigação qualitativa, as entrevistas podem ser utilizadas de duas formas. Podem constituir a estratégia dominante para a recolha de dados ou podem ser utilizadas em conjunto com a observação participante, análise de documentos e outras técnicas”. Nesse sentido, as entrevistas semiestruturadas foram adotadas como uma das técnicas de coleta de dados, integrando-se a outras estratégias metodológicas utilizadas neste estudo. Não foram, portanto, empregadas como técnica exclusiva, mas como parte de um conjunto articulado de instrumentos voltados à compreensão do fenômeno investigado.

Destaca-se, ainda, que “a grande vantagem da entrevista sobre outras técnicas é que ela permite a captação imediata e corrente da informação desejada, praticamente com qualquer tipo de informante e sobre os mais variados tópicos” (Lüdke; André, 1986, p. 34). Considerando essa perspectiva, reforça-se a pertinência da utilização dessa técnica na presente pesquisa, uma vez que ela possibilita a obtenção direta, ágil e contextualizada das informações essenciais à análise proposta.

Após o levantamento preliminar dos dados necessários à identificação dos docentes da universidade diretamente envolvidos com a brinquedoteca, iniciou-se o contato com esses sujeitos a fim de agendar as entrevistas. Considerando que o diálogo estabelecido a partir da temática poderia suscitar reflexões e contribuições não previstas no roteiro previamente elaborado (Apêndice C), optou-se pela realização de entrevistas semiestruturadas. Essa escolha metodológica justifica-se pela flexibilidade que esse tipo de instrumento oferece, permitindo ao pesquisador explorar, de forma mais livre e aprofundada, as percepções dos participantes sobre a brinquedoteca e sua relação com a formação docente.

Conclui-se, portanto, que a adoção das entrevistas semiestruturadas como técnica de coleta de dados contribuiu significativamente para a ampliação da compreensão acerca do objeto de estudo, ao possibilitar que os sujeitos expressassem livremente suas experiências, concepções e práticas relacionadas ao uso pedagógico da brinquedoteca no contexto da

formação inicial em Pedagogia.

4.2.3 Questionário

Além da escuta de coordenadores e docentes da instituição, considerou-se fundamental incluir a perspectiva dos acadêmicos do curso de Pedagogia, por serem os principais usuários da brinquedoteca e, conseqüentemente, sujeitos diretamente envolvidos com a proposta de formação prática para o exercício docente. A escuta desses estudantes contribui significativamente para a ampliação da compreensão do objeto de estudo, uma vez que suas experiências e percepções refletem o modo como o espaço é apropriado no contexto formativo.

Para essa etapa da pesquisa, a técnica de coleta de dados selecionada foi a aplicação de questionário (Apêndice D), em virtude do número expressivo de acadêmicos que frequentam e utilizam a brinquedoteca. Assim, essa ferramenta revelou-se a mais adequada para obter um volume significativo de sujeitos, viabilizando uma análise abrangente e sistematizada das vivências dos estudantes.

Segundo Ribeiro (2008, p. 13), “toda técnica de coleta de dados apresenta pontos fortes e fracos”, sendo que, no caso dos questionários, destaca-se a vantagem de utilizar questões objetivas, de fácil pontuação e análise. Dessa forma, a escolha por essa técnica atendeu tanto à necessidade de acesso a uma amostra ampla quanto à exigência de organização e tratamento eficiente dos dados obtidos.

4.2.4 Análise dos dados

A análise dos dados nesta pesquisa seguiu os princípios da abordagem qualitativa, cuja ênfase recai sobre a interpretação compreensiva dos significados atribuídos pelos sujeitos às suas práticas, discursos e experiências. De acordo com Bogdan e Biklen (1994), a análise qualitativa é um processo contínuo e interpretativo, que exige do pesquisador sensibilidade para identificar padrões, recorrências e singularidades ao longo da coleta de dados e após sua sistematização.

Dessa forma, a análise foi conduzida de maneira simultânea à coleta dos dados, permitindo uma aproximação progressiva com o objeto de estudo. A organização e interpretação dos dados seguiram um processo de categorização temática, a partir da leitura minuciosa dos registros produzidos por meio da observação em campo, entrevistas semiestruturadas, questionários e documentos institucionais.

As informações coletadas foram organizadas em categorias analíticas construídas com base nos objetivos da pesquisa e nas questões norteadoras do estudo. Essas categorias emergiram tanto de pressupostos teóricos previamente definidos quanto das falas e comportamentos observados no campo empírico. Assim, buscou-se garantir a coerência entre o referencial teórico-metodológico adotado e os dados analisados.

A triangulação das fontes — ou seja, o cruzamento entre dados oriundos de diferentes técnicas de coleta — foi um recurso fundamental para ampliar a validade da pesquisa e assegurar uma compreensão mais rica e abrangente do fenômeno investigado. Essa estratégia permitiu contrastar informações, identificar convergências e divergências e aprofundar a análise das relações estabelecidas entre os sujeitos e o espaço da brinquedoteca no contexto da formação docente.

Importa destacar que a análise foi orientada não apenas pela identificação de padrões, mas também pela valorização das particularidades presentes nos discursos e nas experiências relatadas pelos participantes. Essa perspectiva possibilitou compreender de que forma a brinquedoteca tem sido concebida, utilizada e (re)significada no cotidiano acadêmico, revelando contribuições e limitações percebidas pelos sujeitos envolvidos no processo formativo.

Em síntese, a análise dos dados nesta dissertação procurou respeitar a complexidade do fenômeno estudado, mantendo o compromisso com a escuta atenta e ética dos sujeitos da pesquisa, e contribuindo para a reflexão crítica sobre a inserção de espaços lúdico-pedagógicos no âmbito da educação superior.

A escolha metodológica adotada nesta pesquisa fundamentou-se na abordagem qualitativa, com o intuito de compreender, as dinâmicas que envolvem o uso da brinquedoteca no contexto da formação docente em uma instituição de ensino superior. A combinação de diferentes técnicas de coleta de dados — observação, entrevistas semiestruturadas e questionários — permitiu uma construção mais ampla e consistente do objeto de estudo, favorecendo a triangulação das informações obtidas.

A observação em campo, orientada por um roteiro específico, possibilitou vivenciar o cotidiano da brinquedoteca e identificar aspectos da sua organização, frequência de uso e relação com as práticas docentes. A pesquisa contribuiu para a contextualização histórica e institucional do espaço, enquanto os questionários aplicados aos acadêmicos permitiram captar percepções e experiências ligadas à utilização da brinquedoteca em sua trajetória formativa.

As entrevistas semiestruturadas, por sua vez, revelaram-se uma ferramenta valiosa para aprofundar a análise, pois ofereceram subsídios relevantes ao proporcionar escuta qualificada e

reflexiva dos docentes envolvidos. Essa técnica possibilitou o acesso a concepções, intencionalidades pedagógicas e desafios enfrentados na inserção da brinquedoteca como espaço formativo no curso de Pedagogia.

Ao longo do percurso metodológico, buscou-se manter a coerência entre os objetivos da pesquisa e os instrumentos empregados, garantindo rigor científico, respeito aos princípios éticos da pesquisa com seres humanos e atenção aos contextos sociais e institucionais dos sujeitos participantes.

Dessa forma, considera-se que as escolhas metodológicas realizadas foram adequadas aos propósitos do estudo, viabilizando uma análise sensível e crítica sobre o papel da brinquedoteca na formação docente, bem como contribuindo para reflexões futuras sobre o uso de espaços lúdico-pedagógicos no ensino superior.

5 ENTRE BRINCADEIRAS E SABERES: A BRINQUEDOTECA NO CAMINHO DA FORMAÇÃO DOCENTE

O presente capítulo tem como objetivo analisar a contribuição da brinquedoteca para a formação do(a) pedagogo(a) em uma instituição de Ensino Superior situada na cidade de Imperatriz. Para tanto, a análise é realizada a partir de múltiplos aspectos que envolvem o processo de formação docente, buscando compreender de que maneira a brinquedoteca contribui para a construção da identidade profissional dos futuros professores nessa universidade. Além disso, são considerados os documentos oficiais que regulamentam o funcionamento do curso de Pedagogia, de modo a situar o espaço da brinquedoteca dentro das diretrizes institucionais e pedagógicas vigentes.

A reflexão também se apoia nas percepções e experiências dos sujeitos diretamente envolvidos com a brinquedoteca, tais como professores, coordenadores e acadêmicos, cujas falas enriquecem a compreensão sobre o papel desse ambiente no cotidiano acadêmico. Por fim, são examinadas as atividades desenvolvidas nesse espaço, evidenciando as práticas pedagógicas e as potencialidades do uso da brinquedoteca como um laboratório de aprendizagem, que promove a articulação entre teoria e prática na formação docente.

Este capítulo busca oferecer uma compreensão aprofundada da brinquedoteca universitária, ressaltando sua importância no processo formativo e na construção de saberes que contribuem para a qualificação dos futuros educadores.

O capítulo está estruturado da seguinte maneira: inicialmente, apresenta-se a descrição das observações realizadas na instituição, com ênfase no funcionamento da brinquedoteca. Em seguida, procede-se à análise dos documentos institucionais relacionados ao desenvolvimento do curso, considerando o papel e a utilização da brinquedoteca. Por fim, são discutidas as falas e concepções de professores e acadêmicos acerca do uso desse espaço, destacando suas possíveis contribuições para o processo de formação docente.

5.1 A brinquedoteca do curso de Pedagogia

A brinquedoteca universitária lócus desse estudo faz parte de uma Instituição de Ensino Superior de caráter público localizada na cidade de Imperatriz, que oferece à comunidade um total de 13 cursos de graduação, distribuídos em três turnos de funcionamento. O curso de Pedagogia é ministrado no período matutino. A infraestrutura da universidade conta com 36 salas de aula, 26 laboratórios multidisciplinares e especializados, 20 salas administrativas, além

de um ginásio esportivo, uma biblioteca, dois auditórios e diversos outros espaços destinados às atividades acadêmicas e administrativas.

Para compreender de forma detalhada a organização da brinquedoteca, os materiais disponíveis e sua utilização prática, adotou-se a observação participante como técnica de coleta de dados. Essa abordagem possibilitou um contato direto e imersivo com o ambiente investigado, permitindo a apreensão das dinâmicas e particularidades do espaço. Durante o processo de visita, foram registrados sistematicamente os dados em um diário de campo, instrumento fundamental para documentar as impressões e informações relevantes sobre o cotidiano da brinquedoteca.

O relato da observação foi estruturado em dois momentos principais: a descrição da estrutura física e do mobiliário da brinquedoteca, seguida pela análise das atividades desenvolvidas no local. No que tange à estrutura física, a brinquedoteca apresenta-se organizada em setores temáticos que agrupam os diferentes materiais e atividades lúdicas, tais como jogos, brinquedos recicláveis, contação de histórias, imaginação e artes plásticas. Essa segmentação do espaço favorece a diversidade de experiências e estimula múltiplas formas de interação e aprendizagem. O mobiliário é composto por uma mesa grande, acompanhada de seis cadeiras, e quatro mesas menores, cada uma com quatro cadeiras, configurando ambientes adequados para atividades individuais e em grupo.

Além disso, a organização do espaço lúdico utiliza a estratégia dos “cantinhos temáticos”, que são ajustados conforme as necessidades e demandas dos diferentes públicos atendidos pela brinquedoteca. Durante o período de observação, foram identificados diversos cantinhos, entre eles casinha, cozinha, tapetes e carros, área de leitura e espaço para contação de histórias. Essa flexibilidade na configuração do ambiente revela um cuidado em proporcionar ambientes diversificados, que favorecem a criatividade, o desenvolvimento de habilidades sociais e o protagonismo infantil.

É possível perceber que a brinquedoteca não apenas oferece recursos materiais variados, mas também configura um espaço cuidadosamente planejado para promover experiências significativas no processo formativo. A divisão em setores e a dinâmica dos cantinhos refletem um entendimento da brinquedoteca como um ambiente pedagógico ativo, que contribui para o desenvolvimento integral dos usuários.

Figura 1 - Visão geral da brinquedoteca.



Fonte: produzida pela autora (2025).

Figura 2 - Detalhe das prateleiras da brinquedoteca.



Fonte: produzida pela autora (2025).

Nas Figuras 1 e 2, acima, é possível observar algumas prateleiras da brinquedoteca, organizadas de forma a acomodar materiais destinados a atividades artísticas, brinquedos recicláveis e jogos pedagógicos. Durante o período de pesquisa, constatou-se que grande parte desses materiais foi produzida pelos próprios acadêmicos, em oficinas promovidas pelos professores da universidade. Esses recursos permanecem expostos no espaço da brinquedoteca,

disponíveis tanto para uso durante as atividades realizadas no local quanto para empréstimo, possibilitando que os acadêmicos os utilizem em suas práticas de estágio.

Essa prática de construção coletiva dos materiais representa uma importante articulação entre teoria e prática, ao envolver os estudantes ativamente na criação de recursos pedagógicos. A reutilização de materiais recicláveis contribui para a promoção de metodologias sustentáveis, incentivando a consciência ecológica e o desenvolvimento da criatividade. Além disso, esse processo colaborativo auxilia no desenvolvimento de competências essenciais para a formação docente, como a criatividade, o trabalho em equipe e a reflexão crítica sobre as práticas educativas.

Dessa forma, a produção coletiva de brinquedos e materiais pedagógicos amplia o potencial da brinquedoteca como um espaço de aprendizagem viva, no qual o conhecimento é construído de maneira integrada, contextualizada e participativa.

Figura 3 - Armário de materiais pedagógicos



Fonte: produzida pela autora (2025).

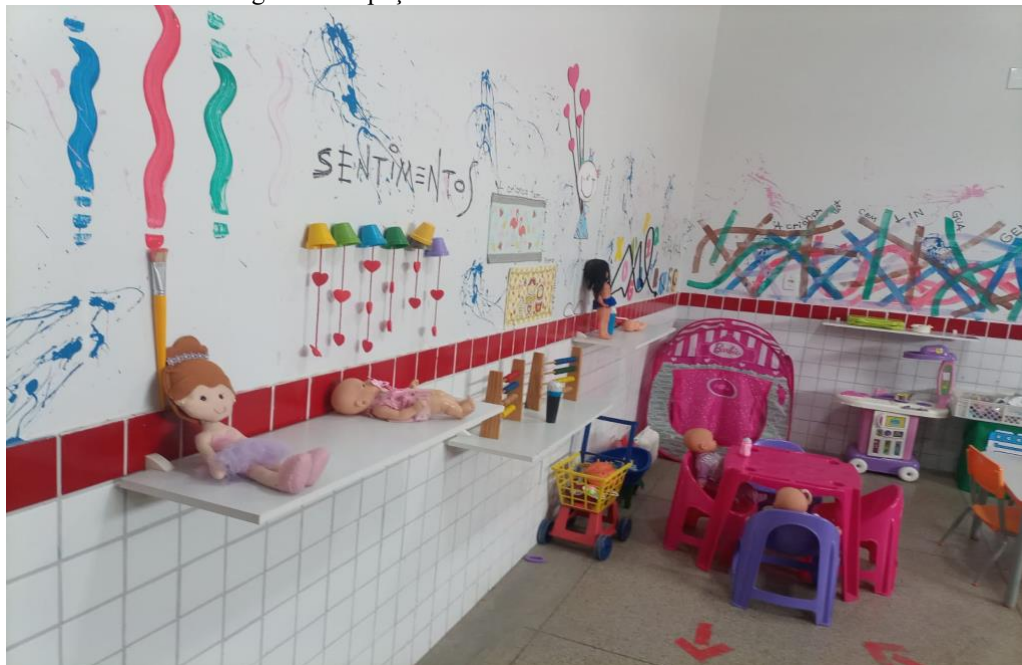
Na Figura 3, é possível identificar, de maneira clara, um armário destinado ao armazenamento de diversos materiais pedagógicos, organizados para facilitar o acesso e a manutenção do espaço. Ao lado, observa-se um baú utilizado para guardar fantasias, que compõe o chamado “canto da imaginação”, espaço fundamental para a estimulação da criatividade, do faz de conta e das interações simbólicas. Esse ambiente lúdico favorece o

desenvolvimento cognitivo e social dos usuários, promovendo a expressão e a construção de significados a partir da brincadeira.

No canto direito da imagem, encontram-se caixas contendo uma variedade de objetos destinados à montagem de circuitos, cujo propósito é trabalhar aspectos relacionados ao movimento corporal e à coordenação motora. Entre esses materiais, destacam-se pneus, que, além de proporcionar desafios motores, contribuem para o desenvolvimento do equilíbrio, da percepção espacial e da consciência corporal. Esses recursos evidenciam a preocupação em oferecer um ambiente diversificado e multifuncional, que atende às diferentes necessidades e interesses dos usuários, sejam crianças em processo de desenvolvimento ou acadêmicos do curso de Pedagogia em sua formação prática.

A organização e variedade dos materiais refletem um cuidado intencional na constituição de um espaço que privilegia a aprendizagem por meio da ludicidade, integrando dimensões motoras, cognitivas e afetivas. Tal configuração reafirma o papel da brinquedoteca como um laboratório pedagógico, capaz de proporcionar experiências significativas e favorecer a construção do conhecimento em contextos concretos e estimulantes.

Figura 4 - Espaço destinado a brincadeiras simbólicas



Fonte: produzida pela autora (2025).

Na Figura 4, identifica-se um espaço destinado às brincadeiras simbólicas de casinha, composto por uma barraca, uma mesa acompanhada de cadeiras, um carrinho de supermercado, pia, panelinhas e algumas bonecas. Esse ambiente é enriquecido por pinturas nas paredes, confeccionadas pelos próprios acadêmicos, o que contribui para tornar o local mais acolhedor,

colorido e apropriado ao universo infantil.

Durante o período de observação, verificou-se que a brinquedoteca recebe frequentemente grupos de estudantes provenientes de escolas públicas de ensino fundamental e médio, que realizam visitas às suas instalações e aos demais laboratórios da instituição. Tal frequência deve-se à existência de um projeto de extensão da universidade, por meio do qual tanto a brinquedoteca quanto o museu institucional recebem, semanalmente, visitas guiadas desses estudantes, proporcionando-lhes contato direto com espaços educativos e culturais significativos.

O projeto funciona mediante a solicitação das escolas municipais interessadas em realizar visitas à brinquedoteca. O espaço está aberto para visitação da comunidade, desde que haja agendamento prévio, considerando que a brinquedoteca é utilizada ao longo do semestre nas atividades das disciplinas ministradas pelos professores. Dessa forma, é necessário informar antecipadamente a utilização do local, permitindo que os docentes possam planejar adequadamente suas aulas.

No que se refere à periodicidade de uso da brinquedoteca, constatou-se que não existe uma agenda fixa para sua utilização. Os professores realizam o planejamento e estabelecem comunicação entre si para definir os momentos em que desejam utilizar o espaço, organizando-se conforme a demanda para garantir que todos tenham acesso. Em algumas ocasiões, os docentes coordenam a integração de diferentes disciplinas, promovendo projetos interdisciplinares que fazem uso da brinquedoteca. Atualmente, o evento de maior abrangência que articula múltiplas disciplinas e tem atuação intensa no espaço é a “Semana do Brincar”.

5.2 No Universo da Brinquedoteca: perspectivas e vozes das professoras

Com a finalidade de compreender o trabalho desenvolvido pelos(as) docentes na brinquedoteca, tornou-se necessário conhecer os professores que atuam diretamente nesse espaço. Para isso, optou-se pela realização de entrevistas semiestruturadas, com o objetivo de investigar suas concepções acerca da infância, do brincar e da utilização da brinquedoteca como recurso pedagógico na formação docente.

A seleção dos participantes foi orientada por critérios relacionados ao uso efetivo da brinquedoteca em suas práticas pedagógicas, contemplando, sobretudo, docentes responsáveis por disciplinas vinculadas às metodologias de ensino e ao estágio supervisionado. Essa escolha fundamenta-se na relevância desses componentes curriculares para a articulação entre teoria e prática, bem como na frequência com que tais professores recorrem ao espaço da brinquedoteca

em suas abordagens didáticas.

As entrevistas realizadas com docentes do curso de Pedagogia foram organizadas em três eixos principais: identificação, concepções e experiências/práticas. Essa divisão teve como objetivo estruturar o diálogo de forma a permitir uma compreensão ampla sobre a trajetória profissional, as perspectivas teóricas e as vivências pedagógicas das professoras participantes, especialmente no que diz respeito ao uso da brinquedoteca no contexto da formação docente.

Participaram desta etapa da pesquisa quatro professoras que atuam diretamente em disciplinas ligadas à formação pedagógica, incluindo metodologias de ensino e estágios supervisionados. A seleção considerou o envolvimento das docentes com o uso da brinquedoteca como recurso didático, além da relevância de suas contribuições para o aprofundamento do objeto de estudo.

A seguir, apresento uma tabela descritiva com informações sobre a formação inicial, as áreas de especialização e o tempo de atuação no ensino superior de cada professora entrevistada, com a finalidade de contextualizar suas trajetórias acadêmicas e profissionais e compreender como esses elementos influenciam suas práticas e concepções acerca do brincar e da utilização da brinquedoteca.

Tabela 1 - Síntese dos dados de identificação.

Professora	Formação inicial	Especialização	Tempo na docência no ensino superior
01	Pedagoga	Doutorado em Educação em andamento.	14 anos
02	Pedagoga	Mestrado em Educação em andamento.	13 anos
03	Pedagoga	Doutorado em Educação em andamento.	10 anos
04	Pedagoga	Pós-doutorado em Educação em andamento.	30 anos

Fonte: produzida pela autora (2025).

No que se refere ao eixo de identificação, é possível observar algumas semelhanças relevantes entre as docentes entrevistadas. Todas apresentam formação inicial em Pedagogia e, no mínimo, titulação em nível de mestrado, o que evidencia sua inserção no campo da pesquisa acadêmica — aspecto fundamental para a atuação docente no ensino superior. Além disso, ao analisar o tempo de experiência das participantes na docência universitária, constata-se que todas apresentam uma trajetória profissional consolidada, marcada por ampla vivência na área da formação de professores.

Dando continuidade à entrevista, abordou-se o eixo das concepções docentes sobre o lúdico. As falas revelaram um alinhamento significativo entre as entrevistadas no que tange às

suas compreensões sobre a infância e o brincar. De modo geral, suas concepções demonstram uma articulação entre a prática profissional e os conhecimentos teóricos adquiridos ao longo da formação acadêmica. As respostas indicam, ainda, que as docentes reconhecem o brincar como elemento central no processo de desenvolvimento infantil, demonstrando sensibilidade e comprometimento com a valorização das experiências lúdicas na infância.

Ao serem questionadas sobre suas concepções a respeito do brincar, as professoras destacaram:

A gente precisa entender que o brincar é uma necessidade fundamental da criança, a criança precisa, é da cultura infantil e precisa ser respeitado. Então a brincadeira, o brincar precisa ser compreendido pelo professor como algo necessário para o desenvolvimento da criança (Professora 1).

Quando eu penso em brincar, eu penso em qualquer atividade em que a criança exerça algo que tire ela, como eu posso dizer, às vezes da realidade mesmo. Então brincar é qualquer atividade que ela faça que ela utilize, por exemplo, imaginação, corpo, outros objetos. Aquilo ali ela interpretar como algo até muito dela ou com outras crianças também para mim brincar (Professora 2).

A professora 1 é enfática ao afirmar que, no contexto educacional, o brincar configura-se como uma necessidade essencial da criança, devendo ser devidamente compreendido e valorizado pelo professor. Para ela, o ato de brincar vai além do entretenimento, assumindo um papel formativo que exige atenção pedagógica. De modo complementar, a professora 2 destaca que o brincar mobiliza a imaginação infantil, permitindo à criança transcender sua realidade imediata e adentrar mundos simbólicos, ricos em significados e aprendizagens.

É interessante observar que ambas as docentes reconhecem o brincar não apenas como uma atividade espontânea, mas como uma experiência fundamental para o desenvolvimento infantil, atribuindo-lhe o status de prioridade no cotidiano da criança. Tal perspectiva aproxima-se das discussões sobre o jogo simbólico, entendido como uma forma de expressão que permite à criança representar, reinterpretar e elaborar sua vivência social, emocional e cultural por meio da imaginação e da simulação.

Nesse sentido, compreende-se que o brincar, especialmente em sua dimensão simbólica, constitui uma ferramenta poderosa de mediação entre o mundo interno da criança e o contexto social em que está inserida. As representações construídas durante o jogo simbólico favorecem o desenvolvimento da linguagem, da empatia, da criatividade e da autonomia, elementos indispensáveis à formação integral do sujeito.

Sobre essa perspectiva, Gimenes e Teixeira (2011, p. 14-15) afirmam que:

No entanto, com a relevância do brincar no mundo infantil, isso faz que a criança se apresente como um segmento social de elevado potencial participativo na história e na cultura de um povo, jamais como um adulto em miniatura, pois tem sua singularidade, que não é encontrada em outra classe humana. A criança pensa e se comporta como tal, possui brincadeiras únicas inerentes a cada faixa etária, como característica natural de sua fase de desenvolvimento.

Essa compreensão nos conduz a uma reflexão mais ampla sobre a importância do brincar na infância, considerando-o uma ação essencial para o desenvolvimento das múltiplas potencialidades da criança. O brincar, nesse contexto, configura-se como uma forma privilegiada de aprendizagem, permitindo à criança socializar-se, expressar emoções e pensamentos, explorar o ambiente que a cerca e construir significados sobre o mundo ao seu redor.

Ao direcionar o questionamento sobre o brincar para a professora 3, ela afirma que suas concepções estão diretamente vinculadas à definição de criança. Em sua perspectiva, o brincar constitui a principal atividade da infância, sendo inseparável da própria compreensão do que é ser criança. Para a docente, não é possível pensar a infância sem considerar o brincar como elemento constitutivo dessa fase do desenvolvimento humano. Nessa linha, ela afirma que o brincar:

É uma forma pela qual a criança se comunica, mas também não é restrito a criança, é uma atividade humana, todos os indivíduos brincam, o que a gente chama de lazer essa é uma atividade humana então todos os homens brincam. No contexto da infância, é uma forma pela qual a criança se apropria do mundo, então a criança brinca o tempo todo, mesmo quando a gente nega, quando a gente não deixa, quando a gente proíbe, quando a gente diz que não é hora de brincar, é hora de coisa séria (Professora 3).

Na fala da professora 3, evidencia-se uma crítica à forma como os adultos, frequentemente, estabelecem uma separação rígida entre os momentos de brincadeira e os que consideram “momentos sérios”, como se o brincar fosse uma atividade secundária ou inadequada em determinados contextos. Tal visão adultocêntrica tende a deslegitimar o brincar como parte constitutiva da infância, resultando, muitas vezes, em tentativas de repressão dessa manifestação natural da criança.

No entanto, conforme destaca a professora, mesmo diante dessas restrições, a criança encontra maneiras de expressar sua ludicidade e desejo de interação. Ao comentar sobre isso, ela afirma: “A criança fica batendo o pé, ela está batendo lápis na mesa, ela dá uma piscadinha para o coleguinha, ela joga uma bolinha de papel... então, assim, é meio que inevitável essa coisa de brincar na existência da criança” (Professora 3).

Essa observação revela como o brincar extrapola limites impostos pelos adultos, emergindo de forma espontânea e criativa nas ações cotidianas. Brincar, portanto, não é apenas uma atividade delimitada por tempo ou espaço, mas um modo de ser e estar da criança no mundo. Tal perspectiva reforça a importância de reconhecer a ludicidade como dimensão central da infância, que deve ser respeitada e integrada ao processo educativo.

A atual perspectiva sobre as atividades lúdicas, mais especificamente sobre brinquedos, brincadeiras e brinquedotecas, leva psicólogos, psicopedagogos e outros profissionais da educação a incentivar a prática desse universo como forma de facilitar o desenvolvimento infantil e de proporcionar a aprendizagem em elevado nível de qualidade. Todavia essa dinâmica do brincar propriamente, essa implica desenvolvimento humano, que é muito mais que aprendizagem. Porque, para a criança pequena, brincar significa se expressar naturalmente, ou seja, existir em toda a sua plenitude, sem ser tolhida em sua espontaneidade (Gimenes; Teixeira, 2011, p. 13).

Compreende-se, portanto, a relevância de oferecer às crianças experiências lúdicas que favoreçam a exploração, a experimentação, a imaginação e a vivência de diferentes papéis por meio da brincadeira. A ludicidade, nesse sentido, deve ser reconhecida como uma dimensão fundamental no processo de desenvolvimento infantil, permitindo que a criança atribua múltiplos significados aos brinquedos e objetos disponíveis, a depender do contexto em que a atividade lúdica se realiza. Esses elementos simbólicos tornam-se instrumentos por meio dos quais a criança recria o mundo, expressa emoções e elabora aprendizagens de forma criativa e significativa.

Ainda refletindo sobre o brincar, a professora complementa sua fala, afirmando:

Para mim isso é uma forma também de expressão da cultura, ela é passada de geração para geração, também por meio do brincar, então a gente vai ver aí na história desde a antiguidade, desde o princípio, vamos dizer assim, os homens brincam, e eles vão dessa forma se organizando coletivamente passando de uma geração para outra os seus valores. Então eu acho que é nessa dimensão o brincar também na minha percepção é um ato filosófico é um ato político é um ato sociológico (Professora 3).

A fala da Professora 3 revela uma compreensão ampliada do brincar, extrapolando a dimensão meramente pedagógica para situá-lo como um fenômeno cultural, histórico, filosófico, político e sociológico. Ao afirmar que o brincar é uma forma de expressão da cultura, passada de geração em geração, a docente reconhece o caráter socialmente construído da brincadeira e seu papel como meio de transmissão de valores, práticas e saberes coletivos.

Essa perspectiva se alinha à concepção de Brougère (1998), para quem o brincar é uma atividade permeada por significados culturais, historicamente constituída e socialmente compartilhada. O autor afirma que: “Brincar é uma atividade cultural, transmitida, aprendida e

transformada, sendo ao mesmo tempo individual e coletiva, reflexo e construção do meio social” (Brougère, 1998, p. 20).

Nessa concepção, o brinquedo e a brincadeira não são elementos neutros: eles carregam representações simbólicas, refletem os contextos sociais e históricos e contribuem para a formação da identidade individual e coletiva. Nesse sentido, o brincar torna-se também uma forma de organização da vida em sociedade, articulando-se com os modos como as culturas constroem sentidos e produzem conhecimento.

Ao classificar o brincar como um ato filosófico, político e sociológico, a professora atribui a essa prática uma potência crítica. O ato de brincar, longe de ser apenas um momento de distração ou passatempo, assume uma dimensão reflexiva — um modo de interpretar o mundo, questionar estruturas e interagir com o outro. Ele se torna um espaço legítimo de elaboração de ideias, valores e posicionamentos que atravessam a infância e ressoam ao longo da vida.

Essa leitura crítica reforça a importância de reconhecer o brincar como um direito da criança, mas também como um campo de produção cultural e de resistência simbólica. Ao brincar, a criança participa ativamente da construção do tecido social e cultural, desenvolvendo formas de ver, sentir e transformar o mundo à sua volta.

É interessante observar que a professora 3 demonstrou maior entusiasmo ao abordar o tema do brincar, possivelmente devido à sua proximidade e envolvimento direto com a temática, visto que sua linha de pesquisa e atuação acadêmica são centradas no lúdico. Essa conexão fica evidente em sua declaração: “Eu sou feliz quando eu brinco com as crianças, quando eu vejo elas brincarem, quando eu tenho a oportunidade de atuar na formação de professores, dentro dessa perspectiva acabei trilhando esse caminho de me especializar nessa área de me aproximar de leituras” (Professora 3).

Essa manifestação encontra respaldo em Gimenes e Teixeira (2011, p. 15), que ressaltam: “Qualquer profissional que trabalha com crianças sente que é indispensável haver espaço e tempo para brincar com elas e ter meios lúdicos para melhor se comunicar na relação.”

Ao direcionar o mesmo questionamento à professora 4, observou-se uma reflexão profunda sobre sua trajetória na educação. Ela descreve o início de sua carreira docente e revela o pouco conhecimento que possuía acerca da importância do brincar naquele momento. A professora relata que, de forma inconsciente, incorporava brincadeiras relacionadas aos conteúdos abordados, buscando aproximar as crianças dos temas propostos, sempre considerando a realidade social, cultural e econômica dos seus alunos. Para ilustrar essa prática, ela cita uma experiência na qual utilizou pipas como recurso pedagógico, atribuindo significado

aos conteúdos trabalhados.

Brincar eu entendo na escola baseada em Kishimoto, em Zilma, na Emília Ferreiro. mas brincar é uma necessidade humana, não só da criança, mas na criança, ela desenvolve todas as potencialidades do saber viver e conviver. A criança no faz de conta ela revela aquilo que pensa, então a brincadeira na escola além de ser livre em muitos momentos ela também precisa ser pensada, por que essa brincadeira? para que? o que eu quero que as crianças desenvolvam? (Professora 4).

A fala da Professora 4 revela uma compreensão aprofundada do brincar como um fenômeno essencial ao desenvolvimento humano e à prática pedagógica. Ao referenciar autoras como Tizuko Kishimoto, Zilma de Moraes Ramos de Oliveira e Emília Ferreiro, a docente ancora seu entendimento em bases teóricas sólidas, o que evidencia uma postura reflexiva e fundamentada sobre o tema. Para ela, o brincar não é apenas um direito ou uma atividade espontânea da infância, mas uma necessidade humana que, na criança, manifesta-se como caminho privilegiado para o desenvolvimento das múltiplas dimensões do “saber viver e conviver”.

A professora também destaca a importância de o educador compreender as contribuições do brincar na educação infantil. É essencial que o professor reconheça que, por meio das brincadeiras, a criança desenvolve habilidades sociais, como a cooperação e o respeito às regras. Ao jogar, por exemplo, aprende a esperar sua vez e entende o funcionamento das normas coletivas. Somente ao desenvolver essa sensibilidade, o educador será capaz de observar o progresso infantil de forma mais significativa, percebendo que, em toda e qualquer brincadeira, a criança está expressando aspectos da sua própria realidade.

Com base na fala da Professora 4, “torna-se possível valorizar o faz de conta como uma prática rica em significados, na qual múltiplas representações estão presentes e podem ser analisadas pelo professor”. Segundo ela, por meio das brincadeiras simbólicas, o educador pode acessar aspectos importantes da vida da criança: “através das brincadeiras de faz de conta o professor pode compreender [...] como é a convivência familiar dessa criança. Ele vai reproduzir quando estiver brincando com a boneca: ele vai abraçar? Beijar? Ser agressiva? É o que ele vive, então o professor vai conhecendo através da brincadeira”.

Nesse sentido, a perspectiva da docente dialoga diretamente com o pensamento de Kishimoto (2011, p. 20-21), ao afirmar que “o brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas”. A brincadeira, portanto, configura-se como uma linguagem por meio da qual a criança comunica suas vivências, emoções, desejos e aprendizagens, tornando-se uma ferramenta essencial para a ação

pedagógica intencional.

É possível perceber, nas falas das professoras, a compreensão de que o brincar está intrinsecamente relacionado à infância, sendo valorizado por elas como uma experiência fundamental para o desenvolvimento infantil. As docentes ressaltam o papel da imaginação como elemento propulsor dessas vivências lúdicas, que possibilitam à criança expressar-se, explorar o mundo e construir sentidos. Nesse contexto, torna-se pertinente destacar a contribuição de Kishimoto (2011, p. 64) ao abordar as brincadeiras de faz de conta:

Esse tipo de jogo recebe várias denominações: jogo imaginativo, jogo de faz de conta, jogo de papéis ou jogo sociodramático. A ênfase é dada à “simulação” ou faz de conta, cuja importância é ressaltada por pesquisas que mostram sua eficácia para promover o desenvolvimento cognitivo e afetivo-social da criança.

Um aspecto relevante apontado pela Professora 4 diz respeito ao trabalho com a ludicidade na escola. Segundo ela, essa prática não deve ocorrer apenas em cumprimento às diretrizes dos documentos oficiais, mas, sobretudo, pela consciência do professor sobre a importância do lúdico no processo educativo infantil. Para a docente, é fundamental que o educador compreenda como a criança se desenvolve e reconheça o brincar como elemento essencial da infância.

Após refletirem sobre suas concepções de brincar, as professoras foram questionadas sobre a brinquedoteca universitária enquanto espaço formativo e Laboratório de Aprendizagem na instituição de ensino superior. As respostas revelam uma preocupação comum entre as participantes em utilizar a brinquedoteca de maneira significativa, contribuindo para a formação dos acadêmicos. Todas demonstram compreender a função pedagógica do espaço e reconhecem sua relevância no processo de construção da prática docente. Nesse sentido, utilizam a brinquedoteca como recurso que possibilita articular teoria e prática, com base em conhecimentos sobre a infância e a ludicidade.

Em relação à brinquedoteca universitária, a Professora 1 destaca que o espaço cumpre duas funções fundamentais. A primeira diz respeito à oportunidade de proporcionar aos acadêmicos, no decorrer das disciplinas, o acesso a conhecimentos teóricos sobre a infância e a sociologia da infância. A segunda função refere-se ao caráter prático do ambiente, que permite a participação dos estudantes na elaboração de materiais pedagógicos, bem como em projetos de pesquisa e extensão.

Segundo a docente, a brinquedoteca representa um espaço formativo essencial na universidade, pois permite que os futuros professores articulem os conhecimentos adquiridos

nas disciplinas de educação infantil e nos estágios supervisionados com práticas concretas, contribuindo para uma formação mais significativa e integrada. Ela destaca que esse ambiente possibilita a produção de materiais pedagógicos pelos acadêmicos, com base em estudos prévios, além de proporcionar momentos de interação lúdica com as crianças: “É um espaço que serve como esse local onde o nosso aluno produz material. E aí ele vai produzir isso a partir também/ já tendo lido e estudado, e é um espaço que, quando as crianças vêm, também brincam e se divertem lá dentro” (Professora 1).

Essa perspectiva dialoga com a reflexão de Gimenes e Teixeira (2011, p. 29), ao afirmarem que, embora muitos profissionais e instituições busquem estratégias eficazes para promover o desenvolvimento integral das crianças, frequentemente esquecem que o brincar é, por si só, uma ferramenta potente nesse processo. Para as autoras, é por meio do brincar que a criança naturalmente desenvolve habilidades importantes, como atenção, equilíbrio emocional e capacidade de abstração. Assim, a brinquedoteca, ao valorizar o lúdico como parte da formação docente, reafirma o brincar como eixo estruturante das práticas pedagógicas centradas na infância.

A partir da fala da Professora 1 e das reflexões de Gimenes e Teixeira (2011), torna-se evidente a importância de inserir o brincar como elemento formativo no ensino superior, especialmente por meio da brinquedoteca enquanto espaço específico para esse propósito. Ao compreender como a criança se desenvolve, aprende e interpreta o mundo ao seu redor, o acadêmico tem a oportunidade de integrar teoria e prática, ampliando sua formação. Essa vivência possibilita ao futuro professor não apenas o domínio dos fundamentos teóricos da infância, mas também a experiência concreta de utilizar o brincar como estratégia pedagógica, capaz de promover o desenvolvimento de múltiplas habilidades nas crianças.

Quando questionada sobre a brinquedoteca enquanto laboratório lúdico, a Professora 2 expressa certa resistência à nomenclatura, explicando que “não gosta muito dessa nomenclatura, uma vez que a palavra laboratório a remete às ciências naturais”. Para ela, o termo “brinquedoteca” é mais adequado e soa mais agradável, pois remete diretamente à ideia de um espaço pensado para o brincar. A docente destaca que a brinquedoteca deve ser um ambiente atrativo, acolhedor e equipado com brinquedos adaptados às diferentes necessidades das crianças que possam frequentá-la, reforçando sua função como lugar de experiência, inclusão e ludicidade.

Então, a ideia de laboratório, sempre penso naquela sala de experimentação. Eu sei que tem muita relação da forma como a gente cresceu vendo no laboratório, mas não é uma expressão que eu gosto. Quando fala do lúdico, eu penso que é um lugar onde

a criança possa entrar e ela possa ler a qualquer momento, despertar o interesse e até mesmo a vontade de brincar ou então de criar brincadeiras e criar histórias. Um espaço que não é 100% pronto no sentido de já dizer o que a criança vai fazer mas é um espaço feito para ela (Professora 2).

Na fala da Professora 2, percebe-se um certo desconforto em associar o termo “laboratório” à brinquedoteca, uma impressão que ela relaciona à sua experiência com outros tipos de espaços. No entanto, ainda em sua reflexão, a docente destaca que a brinquedoteca oferece à criança a oportunidade não apenas de vivenciar novas experiências, mas também de criar. É justamente essa possibilidade de experimentar, vivenciar, criar, questionar e buscar soluções que confere ao espaço um caráter de laboratório lúdico. Como afirma Kishimoto (2007, p. 56): “A brinquedoteca deve ser compreendida como um espaço de experimentação e criação, onde a criança tem a liberdade de explorar, imaginar, questionar e construir conhecimentos por meio do brincar.”

A Professora 3 sinaliza o laboratório lúdico como um espaço que proporciona a convivência com o brincar e desenvolvimento da imaginação, em um ambiente no qual segundo ela os “professores formadores criam possibilidades para que os acadêmicos compreendam na prática como isso é possível, contribuindo assim para uma formação rica em conhecimentos e experiências”. Ela também salienta que esse trabalho é muito bem realizado na instituição pesquisada, uma vez que “exploram o ambiente da brinquedoteca também para criação de materiais, superando as dificuldades dos próprios acadêmicos”.

Nós passamos semanas lá dentro fazendo atividades que os acadêmicos vão fazer em sala de aula. O laboratório, resumindo é um espaço de formação onde essas professoras e professores terão a oportunidade de conhecer a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. Porque se for para existir o espaço simplesmente para o MEC avaliar não teria utilidade nenhuma esse espaço. Eu trabalhei currículo lá dentro, levando em consideração a educação infantil, a ludicidade e o brincar na escola. É um espaço de formação onde vai proporcionar para esse professor entender a complexidade do que é ser criança (Professora 3).

Percebe-se, na fala da professora, uma preocupação em articular teoria e prática, de modo a proporcionar aos acadêmicos uma compreensão mais concreta sobre o funcionamento da educação na infância. Mais do que compreender a dinâmica da sala de aula, a intenção é fomentar a criação de estratégias pedagógicas com o uso de materiais lúdicos, contribuindo para uma formação mais criativa e sensível às necessidades das crianças. Essa perspectiva reforça a relevância da brinquedoteca no contexto do ensino superior, por se configurar como um espaço que favorece a reflexão crítica e a experimentação. Nesse sentido, Santos (2009) destaca que a brinquedoteca, ao ser incorporada à formação docente, amplia o repertório dos futuros

professores, oferecendo-lhes um ambiente que estimula a imaginação, a construção de saberes e a elaboração de práticas pedagógicas inovadoras.

A Professora 4 considera a brinquedoteca um equipamento essencial no curso de Pedagogia, destacando que, embora muitas vezes seja compreendida apenas como um “laboratório”, ela envolve múltiplas dimensões que merecem atenção e aprofundamento. Segundo a docente, trata-se de um espaço importante para que o professor em formação compreenda não apenas o brincar e o uso do brinquedo, mas também as diferentes formas como o brincar se manifesta. Em suas palavras: “é um espaço para, por exemplo, o professor em formação aprender tanto os aspectos relacionados ao próprio brincar quanto ao brinquedo. É importante entender que o brincar se manifesta de diferentes formas. Então, o professor precisa compreender que, se o brincar se apresenta assim, ele pode ser direcionado — o que a gente pode chamar de atividade lúdica dirigida — ou livre” (Professora 4).

A professora destaca que a brinquedoteca da instituição pesquisada é equipada com uma diversidade de brinquedos e materiais, capazes de atender tanto as brincadeiras livres quanto as dirigidas. Sua fala evidencia o papel pedagógico desse espaço na formação docente, ao possibilitar que os acadêmicos conheçam diferentes formas de brincar e os recursos que podem ser utilizados em contextos educativos. Ela afirma: “na brinquedoteca, tenho a oportunidade de mostrar para os meus alunos os vários tipos e as várias possibilidades de brincar e os seus recursos. Qual é o brinquedo da atividade dirigida, qual é o brinquedo de brincar de faz de conta, o que é jogo e como usar o jogo em diferentes faixas etárias e que tipo de jogo serve para cada grupo de crianças.” Dessa forma, a brinquedoteca se consolida como um espaço formativo que contribui para a construção de práticas pedagógicas fundamentadas e contextualizadas à infância.

É possível identificar na fala da professora uma preocupação com a prática dos acadêmicos no que se refere à vivência da ludicidade, pois ela considera que a oportunidade de experienciar na universidade irá refletir no futuro exercício da docência. Sobre o brincar, Almeida (2014, p. 152) destaca:

Desta forma, entende-se que, na educação infantil, a brincadeira deve ser vista como um conteúdo por excelência. Que então, se incorpore a prática educativa uma vivência da ludicidade de uma criança que é vista, no momento que brinca, como um ser histórico e situado, capaz de atribuir significados aos objetos.

Sendo assim, a utilização da brinquedoteca na universidade oferece meios para que os acadêmicos compreendam a infância e o brincar, reconhecendo que a atividade lúdica perpassa

todas as etapas do desenvolvimento infantil. Compreender como ocorre o processo de desenvolvimento infantil é essencial para os futuros pedagogos/pedagogas entenderem quais recursos e estratégias possíveis podem ser utilizadas em sala de aula.

Ainda em sua fala, a Professora 4 destaca que uma possibilidade da brinquedoteca para a formação no ensino superior, que ela considera até mesmo como a mais necessária, é a oportunidade de os acadêmicos observarem as crianças. Segundo ela, isso deveria ser feito com mais frequência nas universidades, e todas deveriam abrir as portas para receber a comunidade.

Ela completa:

Eu acho extremamente necessário que o professor em formação tenha esse contato, para observar a criança brincar em um ambiente que é preparado e organizado para isso. A gente pode ver isso na escola, mas esse espaço aqui teoricamente vai ter todos os recursos para observar essas habilidades as crianças (Professora 4).

Aqui é possível identificar na fala da professora uma das características que fazem da brinquedoteca um laboratório no ensino superior: a oportunidade de experimentar, vivenciar e observar. Além da construção de materiais e estudos teóricos, o espaço também deve ser destinado a receber crianças, para que os acadêmicos vivenciem momentos lúdicos na prática com elas. Que observem como as crianças se comportam diante de determinadas brincadeiras, como exploram o ambiente e os brinquedos, como lidam com diferentes jogos, entre outras coisas.

Essa perspectiva reforça a compreensão de Santos (2000), que defende que a brinquedoteca, quando inserida na formação docente, não deve se restringir à construção de materiais pedagógicos ou ao estudo teórico do brincar. Para o autor, é fundamental que esse espaço seja também um ambiente de interação direta com as crianças, permitindo ao futuro professor observar, refletir e compreender os comportamentos infantis em contextos lúdicos planejados, ampliando assim sua capacidade de atuar de forma sensível e consciente na prática educativa.

Sobre as interações que acontecem no espaço da brinquedoteca vale ressaltar que:

Na interação com o professor e com outras crianças, como na brinquedoteca, o indivíduo incorpora novos valores por meio de jogos e brincadeiras. É fundamental que se lhe apresentem situações-problema, cujos desafios mobilizem a atuação de papéis primordiais assumidos pela criança, contribuindo para seu desenvolvimento e aprendizagem (Gimenes; Teixeira, 2011, p. 22).

Dessa forma, trazer crianças para a brinquedoteca possibilita, além da oportunidade de os acadêmicos observarem como essas crianças brincam e se comportam na brincadeira,

também aprender sobre os recursos a serem utilizados com essas crianças, e isso vai desde aprender a planejar e incluir esses recursos no planejamento a avaliar o que foi feito, demonstrando assim mais uma vez a necessidade de levar crianças para o espaço.

A partir dessa análise sobre a brinquedoteca, evidencia-se a importância de discutir o lugar do lúdico no ensino superior, bem como suas possíveis contribuições para a formação docente. Trata-se de reconhecer que, na universidade, o brincar não é apenas objeto de estudo, mas também de experimentação, vivência e questionamento — aspectos fundamentais em um espaço que tem como base a pesquisa e a construção do conhecimento. Ao ser questionada sobre essa temática, a Professora 1 compartilha a seguinte reflexão, com base em sua experiência na formação de futuros professores:

Considerando que a atuação do pedagogo se dá de forma muito mais presente na educação infantil, nos anos iniciais do ensino fundamental e que o sujeito que frequenta a educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental são crianças, é preciso que as universidades que formam o pedagogo tenham uma preocupação de que esses profissionais saiam compreendendo a infância, suas culturas, seus saberes e como as crianças se desenvolvem e brincam (Professora 1).

A fala da Professora 1 traz uma reflexão fundamental sobre a formação docente, ao destacar a centralidade da criança nos espaços onde o pedagogo majoritariamente atua — a educação infantil e os anos iniciais do ensino fundamental. Ao afirmar que é necessário que as universidades garantam uma formação que permita ao futuro professor compreender a infância em sua complexidade, a docente reforça a ideia de que não basta dominar conteúdos pedagógicos ou metodológicos: é preciso, antes de tudo, entender quem é a criança, como ela pensa, sente, brinca e aprende.

Essa fala aponta para a urgência de uma formação que valorize o conhecimento sobre as culturas infantis, os saberes próprios da infância e as diferentes formas de desenvolvimento, o que está diretamente relacionado com práticas pedagógicas mais significativas e respeitadas. A presença de espaços como a brinquedoteca no ensino superior se alinha a essa proposta, pois oferece aos acadêmicos experiências concretas com o brincar, permitindo-lhes observar e refletir sobre o comportamento das crianças em contextos lúdicos, contribuindo para uma prática mais sensível e fundamentada.

Assim, a fala da professora evidencia que compreender a infância é um compromisso formativo essencial para que o pedagogo possa atuar com responsabilidade, empatia e intencionalidade educativa nos primeiros anos da escolarização.

A docente destaca a importância de as universidades se preocuparem em formar

profissionais que realmente compreendam, reconheçam e experienciem o brincar como parte essencial da infância e da prática pedagógica. Afinal, será um grande desafio para o futuro pedagogo inserir e valorizar o brincar em sala de aula se, ao longo de sua formação, não teve acesso a conhecimentos teóricos sobre o tema nem oportunidades concretas de vivenciá-lo. Nesse contexto, a brinquedoteca se apresenta como um espaço significativo para o desenvolvimento de atividades de estudo, pesquisa e elaboração de materiais didáticos durante as disciplinas. Além disso, permite que os acadêmicos compreendam o brincar como eixo estruturante da educação infantil, favorecendo uma apropriação concreta desse conceito. Assim, o espaço contribui para que os futuros professores consigam planejar e organizar propostas pedagógicas nas quais a brincadeira esteja no centro do processo educativo.

Então a brinquedoteca, o estudo do brincar e da brincadeira é indispensável na formação do pedagogo, compreendendo que este é um dos prioritários campos de atuação desse profissional. Claro que ele pode atuar no ensino superior, ensino médio, em coordenações e até fora do espaço escolar tem espaço para atuação do pedagogo. Considerando a quantidade de ofertas de espaços do pedagogo, a educação infantil e anos iniciais é o maior território que ele tem para atuar. Ele tem que sair da universidade compreendendo a infância e a brincadeira como cultura da infância como algo fundamental para criança (Professora1).

Em sua fala, a professora 1 demonstra certa preocupação com a formação dos acadêmicos da instituição, no sentido de ofertar meios para que eles se apropriem dos conhecimentos necessários para atuarem na educação infantil e anos iniciais, pois, segundo ela, apesar de serem inúmeras as possibilidades de atuação do pedagogo/pedagoga, o local onde existem mais possibilidades para atuação desse profissional é no chão da escola com as crianças, o que torna necessário que esse acadêmico compreenda o brincar e a infância. Como ressalta S. Pimenta (1999, p. 18), “a formação do professor deve ser concebida como um processo contínuo que articula teoria e prática, sendo a prática o eixo norteador da reflexão e da construção do conhecimento profissional.”

Ao serem questionadas sobre as contribuições que a brinquedoteca pode oferecer à formação do pedagogo, as professoras 2, 3 e 4 convergem em suas falas ao destacar que a principal riqueza desse espaço está na possibilidade de observar as crianças em ação. Para elas, presenciar a interação das crianças com o ambiente, acompanhar como exploram os brinquedos, como brincam e se relacionam entre si e com os objetos ao redor é uma experiência formativa essencial. Essa vivência permite aos acadêmicos compreenderem, de forma concreta, aspectos do desenvolvimento infantil, das culturas da infância e da importância do brincar como prática educativa.

A Professora 2 destaca a necessidade de romper com a visão tradicional, presente em muitos educadores, que separa brincar e aprender como atividades distintas. Segundo ela, a brinquedoteca oferece aos acadêmicos a oportunidade de associar os conhecimentos teóricos adquiridos em sala de aula com a prática concreta, o que ela denomina como uma “virada de chave”. Nesse espaço, os futuros pedagogos podem vivenciar situações nas quais observam a criança brincando, interagindo com outras crianças ou mesmo com adultos por meio do lúdico, comunicando-se e expressando-se. Essa experiência possibilita uma compreensão mais ampla e integrada do processo de aprendizagem, reforçando o papel do brincar como um elemento fundamental na formação e no desenvolvimento infantil.

Vejo assim: é um espaço de experimentação, de visualização, porque a gente às vezes fica só falando na sala de aula e às vezes ele pega só o estágio para ter esse momento. Então essa sala separada, em que o curso tem possibilidade de fazer atividades em outras disciplinas, em outros momentos, eventos, então eu acho que experiencia aquele momento de uma proposta que às vezes você escuta falar ler sobre, mas ainda não viu (Professora 2).

Eu não acho que ter a brinquedoteca por si só seja garantia de uma boa formação, não é o espaço somente, é a forma como esse espaço é utilizado, é a configuração desse espaço, é o planejamento que se faz para uso desse espaço. Hoje é um requisito para boa avaliação dos cursos que o curso tenha a brinquedoteca e outros laboratórios, mas não é o espaço, não é a parede, os brinquedos, é o uso que se faz disso (Professora 3).

Nós vamos na brinquedoteca e construímos vários materiais, vivenciamos ali as dificuldades dos próprios acadêmicos, que muitas vezes não tiveram isso na sua infância e não desenvolveram coisas, por exemplo a coordenação motora. Nós passamos semanas lá dentro fazendo atividades que os acadêmicos vão fazer em sala de aula, o local é um espaço de formação onde essas professoras e professores terão a oportunidade de conhecer a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem (Professora 4).

As falas das professoras dialogam entre si e reafirmam, de maneira convergente, a importância da brinquedoteca no contexto universitário, especialmente considerando seu papel na formação dos acadêmicos. Elas destacam que esse espaço vai além de uma simples sala de atividades lúdicas, configurando-se como um ambiente estratégico para o desenvolvimento de competências essenciais à atuação docente na educação infantil. A brinquedoteca, portanto, não é apenas um local físico, mas um elemento pedagógico que favorece a articulação entre teoria e prática, proporcionando vivências que enriquecem o processo formativo.

Nesse sentido, a Professora 1 enfatiza que a brinquedoteca funciona como um espaço de junção entre os conhecimentos teóricos adquiridos em sala de aula e as experiências práticas vivenciadas pelos acadêmicos. Para ela, essa integração é fundamental para fortalecer e intensificar o que os estudantes ouvem e leem ao longo do curso, tornando a aprendizagem mais significativa e contextualizada. Assim, o ambiente da brinquedoteca contribui para consolidar

uma formação mais completa, preparando os futuros pedagogos para uma atuação sensível e fundamentada na realidade da infância.

A professora 3 acredita que a intenção com a qual se utiliza a brinquedoteca contribui muito mais para a formação dos pedagogos/pedagogas que o próprio espaço em si. Para ela, só o fato de o espaço existir não significa garantia de uma boa formação. Concordando com sua fala Gimenes e Teixeira (2011, p. 25) afirmam que “muitas instituições públicas e particulares, porém, embora apresentem um grande acervo de brinquedos, não possuem profissionais aptos para sua utilização”, reforçando a ideia de que é preciso formar profissionais intencionais em relação ao brincar, que compreendam a função do brinquedo, do jogo e da brincadeira. Profissionais que estejam preparados para lidar com situações que envolvam o lúdico e exijam conhecimento específico por parte do educador.

A professora 4 ressalta a importância da brinquedoteca para os acadêmicos que, por diferentes motivos, não tiveram acesso ao brincar como deveriam, ressignificarem a própria infância, já que essa ausência pode dificultar seu envolvimento com o brincar enquanto professor/professora. Nos momentos de construção e elaboração de recursos no local, a professora destaca que essas barreiras são superadas, a partir da apropriação do conhecimento e associação com a prática. Ali, diante do brinquedo e suas diferentes possibilidades, o adulto, futuro docente, se reencontra com sua criança interior, brincando e imaginando as diversas possibilidades do brincar.

É possível perceber na fala das professoras que elas têm a brinquedoteca como um espaço para complementar a formação docente na instituição, não atribuindo somente a ela a responsabilidade pela formação dos acadêmicos. Mas acreditam que é uma oportunidade para complementar e enriquecer o processo, reiterando o que diz Teixeira (2014, p. 65):

Para que o brincar aconteça, é necessário que o professor tenha consciência do valor das brincadeiras e dos jogos para a criança, o que indica a necessidade de esse profissional conhecer as implicações nos diversos tipos de brincadeiras, bem como saber usá-las e orientá-las.

Portanto, o brincar ocupa lugar de destaque na educação, nos processos educativos e de desenvolvimento infantil, em todas as áreas. Isso torna imprescindível uma formação acadêmica que contemple a criança em sua singularidade e o brincar em seus diferentes âmbitos, considerando o quanto isso contribui para o desenvolvimento, uma vez que Kishimoto (2011, p. 75) afirma que “o brinquedo aparece como um pedaço de cultura colocado ao alcance da criança. É seu parceiro na brincadeira. A manipulação do brinquedo leva a criança à ação e à

representação, a agir e a imaginar.”

A Professora 3 destaca que não limita suas aulas apenas ao espaço da brinquedoteca, pois algumas atividades demandam ambientes maiores e mais amplos. Por isso, ela busca explorar diversos espaços da universidade, como o pátio e o estacionamento, para realizar atividades que envolvem o corpo, o movimento e a utilização de jogos e brincadeiras. Essa prática visa aproximar os acadêmicos dos conhecimentos relacionados à ludicidade de forma mais dinâmica e concreta. Além disso, a docente promove exposições com jogos produzidos pelos próprios acadêmicos, ampliando a participação desses estudantes em atividades que ocorrem também fora do ambiente institucional.

Essa abordagem é alinhada ao que Kishimoto (2007) destaca sobre a importância de proporcionar experiências diversificadas que permitam aos futuros educadores vivenciar a ludicidade em diferentes contextos. Para Kishimoto (2007, p. 45), “o brincar se expressa em múltiplas formas e espaços, e a formação docente deve contemplar essa diversidade para que o professor compreenda a amplitude e a riqueza do lúdico na infância”. Assim, o uso de variados ambientes para as práticas pedagógicas potencializa a aprendizagem dos acadêmicos, ampliando sua percepção sobre o brincar enquanto elemento central no desenvolvimento infantil.

Sobre os materiais disponíveis na brinquedoteca, a Professora 1 destaca que parte deles foi adquirida, enquanto outra parte foi construída pelos próprios acadêmicos, seja por meio de oficinas ou através do reaproveitamento de materiais. Entre os recursos mencionados pela docente, destacam-se itens utilizados para contação de histórias, que facilitam a organização de cantos temáticos e atividades diversificadas; bonecas; casinhas com salão de beleza; além de espaços destinados ao faz de conta, que ampliam as possibilidades para o desenvolvimento de diversas propostas lúdicas. Também são disponibilizados materiais para trabalhar a motricidade, como bambolês, elásticos e pneus. Nesse contexto, a professora acrescenta:

Acredito que a própria construção do aluno deste material é que vai dizer qual é o nosso objetivo com a atividade que vai desenvolver com a criança. Nós vamos trabalhar, por exemplo, com contação de história, então vamos fazer isso de uma forma lúdica. Então é naquele momento que nós vamos construir fantoches e disponibilizar materiais para que a criança produza quando vier. Vai dispor de livros para que elas possam escolher a história que querem contar, que personagem ela quer fazer então seria um tipo de material. Mas se a finalidade é fazer um circuito para trabalhar com movimento, eu vou precisar de pneu, de corda, e é outra configuração que aquele espaço vai ter. Então, a forma como ele está ali hoje é apenas uma forma estática sem uso, a partir do momento que eu vou fazer a atividade é que eu preciso saber qual é a finalidade e que materiais que estão ali que vão ter que ficar disponíveis para a criança. Nesse momento, quando você sabe para onde ir, é que você vai definir que estratégias e a partir disso que materiais temos e o que precisamos adquirir (Professora 1).

Interessante notar que, na fala da Professora 1, ela destaca ainda que tem preferência pelos materiais que são construídos pelos próprios acadêmicos, pois isso evidencia a compreensão do processo por eles. Segundo Kishimoto (2011, p. 21), “o fabricante ou sujeito que constrói brinquedos neles introduz imagens que variam de acordo com a sua cultura. Cada cultura tem maneiras de ver a criança, de tratar e educar.” Isso evidencia que o processo de construção de materiais lúdicos pelos acadêmicos além de contribuir para a construção do conhecimento por parte deles, contribui para a cultura local, refletindo a visão de criança que se tem e a forma de educá-la.

A professora 1 afirma que a brinquedoteca está sempre sendo alimentada no que se refere aos materiais, sempre de acordo com as propostas a serem trabalhadas no decorrer das disciplinas. Caso não tenham determinado material para realizar o que for proposto, os próprios acadêmicos, com orientação dos professores, vão elaborá-los, tendo em vista o objetivo a ser alcançado. A partir disso, analisa-se o que se deseja fazer, quais materiais são necessários e de que forma será possível conseguir os recursos. “Então não é algo estático, não está pronto. Tem que estar em constante processo de reconstrução a partir da finalidade daquilo que se deseja fazer” (Professora 1).

Sobre isso, levamos em conta a afirmação de Kishimoto (2007, p. 67):

A construção de brinquedos e materiais lúdicos não é apenas um ato manual, mas um processo criativo e cultural, no qual os sujeitos expressam suas concepções sobre a infância, os saberes locais e as práticas educativas, contribuindo para uma educação mais contextualizada e significativa.

A citação de Kishimoto (2007) reforça a ideia de que a construção de materiais lúdicos pelos acadêmicos vai muito além da simples execução de uma atividade prática. Trata-se de um processo formativo no qual os estudantes têm a oportunidade de expressar suas concepções sobre a infância, seus saberes e referências culturais, ao mesmo tempo em que desenvolvem competências pedagógicas. Essa prática favorece uma formação mais contextualizada, pois os materiais produzidos refletem não apenas os objetivos didáticos das disciplinas, mas também a forma como os futuros professores compreendem e se relacionam com a criança e o ato de educar. Como destaca a Professora 1, esse movimento constante de criação e recriação de materiais contribui para manter a brinquedoteca viva e alinhada às necessidades pedagógicas do curso, tornando-se um espaço de experimentação, reflexão e produção de conhecimento.

Percebe-se, a partir da fala da professora, que a brinquedoteca da instituição conta com

uma variedade de materiais suficientes para a realização das atividades propostas aos acadêmicos. Além disso, há um movimento contínuo de atualização e complementação desses recursos, de acordo com as demandas que surgem ao longo do processo formativo. Essa preocupação em manter o espaço abastecido e alinhado aos objetivos pedagógicos torna a brinquedoteca um ambiente propício para o estudo, a experimentação e a construção de saberes sobre a infância e o brincar.

Azevedo (2010) aponta que a brinquedoteca, quando inserida no contexto da formação inicial de professores, deve ser compreendida como um espaço pedagógico em constante transformação, capaz de articular teoria e prática e de se adaptar às necessidades que emergem ao longo do processo formativo, favorecendo a construção de saberes sobre o brincar e a infância.

A manutenção da brinquedoteca como espaço formativo depende não apenas da disponibilidade de materiais, mas também de planejamento, articulação institucional e da valorização da proposta no interior do curso. A Professora 1 destaca que não há uma verba específica destinada à brinquedoteca, sendo necessário incluir as demandas de materiais no plano anual de compras da instituição. Ela explica:

Não existe uma verba específica para brinquedoteca para aquisição de materiais, fazemos plano de compra anualmente, como exemplo do ano passado. A Semana do Brincar é uma atividade permanente do curso de pedagogia, a gente segue as orientações da aliança pela infância quanto à temática, então quem vai organizar senta e planeja o que vamos fazer e aí pensamos o que vamos precisar e colocamos isso na lista de compra anual da instituição. A instituição também trabalha com cartão corporativo, se não está no plano de compra, mas precisamos, a pró-reitoria de extensão recorre a eles para fazer compra de materiais necessários.

Essa fala revela a importância da intencionalidade no uso e manutenção do espaço, bem como da mobilização de diferentes setores para viabilizar as práticas propostas. Como destaca Kishimoto (2007, p. 79), “a implantação e manutenção de uma brinquedoteca exigem não apenas espaço físico, mas também investimento contínuo em materiais, planejamento e envolvimento institucional, sendo essencial que a proposta esteja integrada ao projeto pedagógico da instituição.”

Ao ser questionada sobre sua possível atuação como coordenadora da brinquedoteca, a Professora 1 esclarece que não ocupa oficialmente essa função. Ela explica que, embora não seja a responsável formal pelo espaço, acaba estando diretamente vinculada a ele por ser uma das docentes que mais o utiliza. Essa proximidade se dá em razão de sua atuação em disciplinas como Estágio em Educação Infantil, Infância, Alfabetização e Letramento — componentes

curriculares nos quais o brincar é adotado como eixo estruturante. Além disso, sua prática docente envolve a articulação com outros professores para discutir temas como o brincar, os brinquedos e suas representações culturais. Como ela mesma relata: “acaba sendo eu que fico mais perto, mas não posso dizer que sou coordenadora”.

Esse envolvimento ocorre porque a Professora 1 se identifica profundamente com o espaço da brinquedoteca, estreitando sua relação com o local em função de sua linha de pesquisa, o que também amplia seu interesse e frequência de uso. Conforme destaca Azevedo (2010), quando um profissional da educação atua diretamente com crianças, passa a reconhecer a importância da existência de espaços específicos para o brincar, que favorecem o desenvolvimento infantil e enriquecem as práticas pedagógicas.

Questiono se existe um estagiário específico para a brinquedoteca e a resposta é:

A brinquedoteca tem bolsistas, mas de bolsista permanência de plano de ação de professores que recebem essas orientações e que faz um atendimento de agendamento de uso da brinquedoteca para estudo. É um espaço que fica disponível, tem mesa para adultos, então eles também usam esse espaço como um local de acolhida para esse aluno que fica o turno inteiro, que é bolsista, que tem uma pesquisa desenvolver. Eles usam também o espaço, juntamente com o laboratório de didática, para fazer grupo de estudo. Cada professor, no momento que vai desenvolver ações ou suas pesquisas de extensão junto às disciplinas ou práticas, cada professor se organiza (Professora 01).

Sobre os recursos humanos para a brinquedoteca, Gimenes e Teixeira (2011, p. 211) tratam do assunto e afirmam que “urge que pelo menos um componente da equipe tenha formação de brinquedista; porém, convém planejar a função de todos os integrantes, antes de criar a brinquedoteca”. Dessa forma, consideramos importante que uma brinquedoteca universitária conte com a presença de um profissional brinquedista.

Quando questionada sobre os materiais expostos na brinquedoteca a Professora 2 faz uma relação com o espaço da forma que se encontra hoje e como iniciou, afirmando que fazendo esse comparativo se pode perceber que evoluiu muito, mas destaca que sempre se pode melhorar um pouco. Segundo ela, o que mais precisa melhorar é a questão do espaço. Já a Professora 3 destaca os materiais que o espaço possui hoje e afirma que estes são variados e atendem as necessidades do curso.

Seria ideal que ela fosse maior, que tivesse um tapete maior para as crianças brincarem, mas temos muitos brinquedos de vários tipos desde os manuseáveis até aqueles de jogos em si. Tem livros, tem materiais para pintura, tem material para desenho, então tem várias possibilidades (Professora 2).

A gente tem um pouco de cada coisa, a gente tem um pouco de livro, um pouco de

brinquedo de faz de conta, que contempla diferentes gostos das crianças, tem bonecas, tem carros, tem espelhos, tem casinha. Às vezes a gente monta tendas aqui dentro com tecido, dependendo da proposta do que a gente vai fazer com as crianças. Para a gente também tem esse material aqui embaixo, latas que eram minhas, para a gente juntar tampinhas e copinhos para fazer recursos, temos jogos de matemática, temos alguns brinquedos que vão sendo confeccionados aqui, temos jogos, tem todo material de pintura, modelagem, material para artes, materiais para movimentação (Professora 3).

Conforme as falas acima, para a realização de algumas atividades que envolvem o movimento é necessário fazer algumas adaptações no local, como retirar ou movimentar os móveis para criar mais espaço, pois, segundo elas, apesar de a sala não ser tão pequena, com os móveis dificultaria o movimento e é necessário, dependendo da atividade que vai ser executada, adaptar o local para isso. Em relação aos brinquedos, consideram satisfatórios; a Professora 2 destaca que sente falta de televisão e data show no espaço e uma caixa de som, mas que são planos para o futuro. Os equipamentos citados são considerados por ela importantes para trabalhar videomusicalização. Segundo ela, esses equipamentos, se forem bem utilizados, trazem grandes benefícios e podem ser criadas várias possibilidades.

A Professora 4 destaca os avanços relacionados aos materiais e reforça o desejo das demais professoras em relação ao espaço — gostariam que fosse maior —, porém afirma que até então procuram aproveitar o espaço que já existe e adequar suas atividades.

Eu acho que já foi conquistado muita coisa, o espaço não é muito grande, mas também não é tão pequeno. Mas para levar, por exemplo, 30 crianças, temos que dividir em dois grupos, quando queremos levar a turma de acadêmicos, também dividimos em horários. Todos os materiais são trabalhados, trazemos crianças do município, já trabalhamos até com ensino médio e para mim nesse momento foi revelado quanto a criança é silenciada dentro das pessoas, porque esses alunos ficavam procurando como iam brincar e de repente eu vi a turma toda sem querer sair da brinquedoteca, pegaram um baralho, dominó e estavam todos brincando. Eu acho que nós temos muito material de fazer conta, jogos, literatura, leitura, livros doados, mas eu acho que a gente precisaria de um espaço maior, ainda é muito pequeno (Professora 4).

É perceptível na fala da professora que, desde a criação da brinquedoteca, o espaço vem passando por avanços e que é considerado por todos como um local que atende as necessidades do curso, mesmo que necessite de algumas adaptações. Mais espaço e mais recursos são desejos das professoras, porém, percebemos que estão mais preocupadas com o impacto do ensino na formação dos acadêmicos durante o curso, considerando a utilização do espaço, do que com o espaço propriamente. O que consideramos uma preocupação necessária, vistas as concepções de criança, infância e brincar, presentes na brinquedoteca.

Nesse sentido, Azevedo (2010, p. 65) é assertiva ao afirmar que a brinquedoteca é uma instituição estruturada em função da criança e que “traz, em seu interior, uma concepção de

infância que determina a sua organização, o seu uso, a distribuição do tempo e as atividades por ela proporcionadas, emergindo práticas concretas.”

Sobre a utilização do espaço, a Professora 1 diz que, durante o curso, no decorrer de suas disciplinas, já utilizou a brinquedoteca tanto para construção de recursos como jogos, com os acadêmicos, quanto para aproximação das crianças da comunidade, levando crianças de creches do município para o local para, juntamente com os acadêmicos, desenvolver atividades lúdicas. “Trazer a criança para dentro desse espaço onde ela possa experienciar a brincadeira livre, brincadeiras de circuitos, de cantos, de faz de conta, tem também um espaço onde ela pode ler” (Professora 1).

É possível perceber na fala da professora uma preocupação em aproximar os acadêmicos da prática docente, procurando oferecer experiências com crianças da comunidade, para assim perceberem como ocorrem as interações entre as crianças, como elas se comportam com diferentes brinquedos e como se relacionam durante os jogos e brincadeiras. Essa oportunidade é muito significativa para os acadêmicos, uma vez que “aquilo que o professor aprendeu durante o período em que era estudante passará a nortear a sua forma de ação docente” (Kishimoto, 2011, p. 130).

Ela destaca a flexibilidade do local para se trabalhar com as atividades lúdicas, afirmando que o espaço conta com mesas, tatame, materiais para se trabalhar com circuitos, pneus, cordas, bambolês, destacando que o local é adaptado de acordo com a atividade que se deseja realizar, considerando o objetivo da ação, a quantidade de crianças, e a finalidade da ação. Ainda lembra ela que nesses momentos as atividades são organizadas de modo que a criança também tenha liberdade de escolher.

Questiono a Professora 2 se ela utiliza a brinquedoteca e ela é bem sincera em sua resposta:

Olha, até hoje, para falar a verdade, eu atribuo uma falha minha nesse aspecto, eu nunca utilizei, porque, como eu trabalho com estágio, a gente acaba indo a campo, e aí, dependendo da quantidade de alunos, a gente trabalha com várias escolas, então é difícil a gente organizar para trazer as escolas. Geralmente é utilizada para eventos, e os alunos também utilizam às vezes também com uma sala para estudos (Professora 2).

A Professora 2 também afirma que, como trabalha com disciplina de educação especial, tem muita dificuldade em deslocar os alunos para o espaço da brinquedoteca porque, além de serem crianças com laudo, ela depende muito da secretaria da escola e dos pais, então fica mais difícil.

Ela afirma que, como neste atual período irá ministrar disciplina de estágio e fundamentos da educação infantil, é uma sala que com certeza ela irá utilizar muito. Em algum momento, ela irá tentar: “Para que os alunos consigam fazer justamente o que eu espero dela, que seja essa parte de visualizar a realidade mesmo do que é brincar [...] agora eu vou ter que pensar nela em várias atividades, então nesse período não tem como fugir” (Professora 2).

Fica evidente na fala da professora a ausência de contato com o espaço, porém, ao ministrar uma disciplina cujo foco é a educação infantil, se viu diante da necessidade de fazer mais uso do local. Diante da afirmação de que não utilizava anteriormente o espaço por ministrar a disciplina de educação especial, faz-se necessário destacar que a brinquedoteca é um espaço que pode ser utilizado em intervenções com crianças que tenham qualquer dificuldade escolar. “A relação criança-adulto é o ponto forte da brinquedoteca como instrumento de diagnóstico interventivo em crianças com dificuldades escolares” (Azevedo, 2010, p. 64).

O mesmo questionamento foi direcionado as Professoras 3 e 4, que responderam:

Normalmente, como eu trabalho muitas disciplinas relacionadas à infância, como educação infantil, sociologia da infância, arte também — aqui não é um ateliê, mas como é um espaço que a gente tem —, trago para cá também os acadêmicos para termos experiências de modelagem, aí a gente adapta o espaço para outras coisas, então sempre gosto de usar. Não usava também com a frequência que eu gostaria, no sentido de fazer seis visitas, seis aulas na brinquedoteca, mas em cada disciplina que eu trabalho sempre trago uma ou duas vezes, a gente faz essa experiência de olhar os brinquedos, explicando as funções, também no estágio em Educação Infantil. É no estágio que eu uso mais esse espaço, aí eu trago os alunos e a gente tem a oportunidade de emprestar os recursos para que os acadêmicos façam intervenção na escola que estão estagiando, porque às vezes a escola não tem determinado material e eles podem vir aqui e escolher alguma coisa, então a gente empresta, eles levam devolvem e a gente vai fazendo assim (Professora 3).

As práticas extensionistas são usadas principalmente nas disciplinas de educação infantil, fundamentos da Educação Infantil, sociologia da Educação Infantil. Geralmente o laboratório é usado por essas disciplinas, trazendo crianças de fora também, na Semana do Brincar o espaço é reservado e trazemos muitas crianças. O laboratório é sempre muito bem usado, eu uso em qualquer disciplina que a gente está preparando pedagogo para trabalhar com criança, tanto eu uso o laboratório de didática quanto a brinquedoteca. A todo momento temos que estar buscando material lá, seja de literatura, seja um recurso, a gente aproveita o máximo o espaço, não é utilizado em todas as disciplinas, mas as disciplinas que fazem uso utilizam esse espaço como espaço de formação e os alunos têm consciência desse espaço (Professora 04).

Sobre a brinquedoteca para a formação do pedagogo, ela afirma que é importante, porém acredita que é totalmente possível formar um pedagogo sem esse espaço, pois, segundo ela, existem muitos profissionais que não tiveram acesso a esse espaço em sua formação e são bons profissionais. Destaca que o que pode prejudicar a formação de um pedagogo não é a falta de

acesso a uma brinquedoteca, mas sim uma formação que não discuta a brincadeira, o brincar, a infância e suas características.

A fala da professora é totalmente coerente, uma vez que não basta existir o espaço da brinquedoteca na instituição de ensino, sua existência por si só não é suficiente para garantir um ensino de qualidade. É preciso fornecer meios para que os futuros professores compreendam os conceitos de brincar, criança e infância. Porém, ofertar um espaço no qual os acadêmicos tenham a oportunidade de associar esses conhecimentos teóricos com a prática fortalece muito o processo de formação. Almeida (2014, p. 150) afirma que:

Para o educador é essencial que, em sua formação, ele tenha acesso à teoria e a prática do brinquedo e da educação artística, enquanto elementos fundamentais da sua ação profissional, sendo a ludicidade o mais importante instrumento para que consiga apropriar-se de uma teoria crítica de educação.

Em relação à frequência com que utiliza a brinquedoteca em sua disciplina ou em práticas extensionistas, a professora não sabe afirmar uma frequência exata, que a utilização ocorre à medida que os planejamentos vão exigindo, dependendo das disciplinas estão sendo ministradas:

Vai ter semestres que tem disciplinas mais voltadas para a discussão, e semestres que não tem. Além das disciplinas, tem o PIBID, que também é usado pelas crianças das escolas e pelos acadêmicos, depende muito do planejamento e das ações que estão sendo desenvolvidas semestralmente. Não é uma questão de existir uma agenda que tem que ir uma vez na semana para lá, eu não defendo isso nem na escola da criança muito menos aqui, é um espaço que existe e que o professor saiba fazer uso dessa ferramenta na medida que atende a demanda da formação que ele está naquele momento desenvolvendo junto com aluno em determinada disciplina ou projeto de extensão que ele tenha (Professora 1).

Em relação a isso, Almeida (2014, p. 145) afirma que “ o professor tem uma função muito específica diante da aprendizagem dos alunos: a de ser sujeito mediador das experiências da humanidade, socializando o conhecimento acumulado historicamente.” Dessa forma, compreendemos, através da fala da professora, que na instituição pesquisada, os professores tem consciência da sua função de mediadores e procuram oportunizar experiências de acordo com as necessidades que surgem a partir das disciplinas ministradas.

Quando questiono sobre uma possível diferença entre um pedagogo/a que teve acesso à brinquedoteca na sua formação e o que não teve, ela volta a dizer que não é a brinquedoteca em si que vai fazer o diferencial, mas a reflexão que se faz sobre o uso dela, sobre a brincadeira, sobre o lúdico na formação da criança e seu desenvolvimento. Ela afirma que não cabe a ela

analisar se é uma formação melhor ou pior: “Pode, sim, ser um diferencial, no sentido de que ele teve suas vivências, experienciou ali o estudo sobre aquele espaço e pôde refletir sobre aquilo que ele fez e como isso pode ter impactado o trabalho com a criança” (Professora 1). Novamente — ela destaca — é possível, sim, formar um pedagogo/a sem que tenha passado por esse espaço: “Não afirmaria que seria o divisor de águas, que sem ela é impossível ser pedagogo formado e fazer um trabalho com excelência; é importante, considero que seja importante, por isso que a gente defende a permanência da nossa” (Professora 1).

Questiono a professora 2 se, após tantos anos trabalhando no ensino superior, ela consegue identificar uma diferença entre um pedagogo que teve acesso durante sua formação ao espaço da brinquedoteca e um que não teve, se existe uma diferença entre os dois. Ela afirma que sim e usa sua própria formação inicial, na qual não teve acesso a muitas coisas a que os acadêmicos têm atualmente, como exemplo:

Vieram de uma geração onde tem acesso, por exemplo, a projetos de iniciação científica, extensão, residência pedagógica e até mesmo esses espaços que agora passam a ser exigidos como sala de brincar, brinquedoteca, laboratório de pedagogia. No meu tempo, que fiz lá em 2006, 2010, não tinha nada disso eu nunca participei de PIBID, de PIBIC (Professora 2).

Direciono o mesmo questionamento para as Professoras 3 e 4, e elas afirmam que:

Eu acho que faz toda a diferença, quando esse espaço traz os brinquedos e a oportunidade de pensar sobre eles, planejar a prática pedagógica e trazer as crianças, aí sim eu acho que isso vai ter um impacto na formação do pedagogo, não é apenas dizer que tem, mostrar para os alunos apenas conhecerem (Professora 3).

Essa diferença é visivelmente grande, os alunos que passam por essa formação têm oportunidade dessa construção, nesse espaço também construímos bastante material e deixamos lá para a partir da necessidade dos próprios alunos, porque eles estão no estágio aí eles percebem a necessidade, então eles vão para brinquedoteca, observam o que vão levar e às vezes a gente chega lá eles estão criando, inventando material (Professora 04).

Em relação a isso, destacamos Almeida (2014, p. 145) quando afirma:

Para que o educador experiencie e acredite em atividades que estimulem a criatividade e sejam, também, criativas, é necessário que ele, algum dia, tenha, a partir de sua vivência pessoal, constatado a importância das atividades para a consecução dos objetivos a que se proponha em sala de aula.

Dessa forma, fica evidente que se torna necessário oferecer um espaço no qual, além de materiais diversos, os acadêmicos tenham acesso a experiências que oportunizem que eles sejam criativos e vivenciem as crianças sendo criativas. A partir dessas experiências, os futuros

professores conseguem refletir sobre sua prática e compreender a importância de tais atividades.

Sobre projetos e trabalho de extensão na brinquedoteca, a Professora 1 afirma que a Semana do Brincar é um trabalho desenvolvido anualmente e é realizado juntamente com o PIBID, levando crianças não só para brinquedoteca, mas para outros espaços da instituição, como o museu, o laboratório de mídia, a videoteca, entre outros. As crianças, segundo a professora são levadas para esses espaços:

A gente trouxe as crianças para essas vivências e também para conhecer esse outro território que é a universidade, foram experiências incríveis e a brinquedoteca foi um dos espaços que elas estiveram presentes e ficaram achando incrível na “escola de gente grande”, como diziam elas, ser o espaço da brinquedoteca (Professora 1).

Gimenes e Teixeira (2011) afirmam que a brinquedoteca universitária proporciona cada vez mais essa aproximação das crianças da comunidade local com a universidade. Segundo elas, “em alguns locais, desenvolvem-se pesquisas em nível multidisciplinar sobre o brincar em sala de aula. Depois são verificados os mesmos indicadores na brinquedoteca entre as crianças e em outros espaços” (Gimenes; Teixeira, 2011, p. 182).

Quando questionada sobre a atuação da brinquedoteca da instituição como um laboratório lúdico a professora afirma que “ela é um laboratório específico do pedagogo/a, que tem um objeto de estudo específico que se desenvolve ali dentro que é o brincar” (Professora 1).

Em resposta a mesma indagação as demais professoras seguem afirmando:

Sim, com toda certeza a gente tem não só um, mas vários professores, que utilizam em momentos diferentes. Tanto uma coisa que já está tão pensada para o curso de pedagogia, essa questão de a gente trazer a escola também para a universidade, que na verdade é isso que a gente está tentando fazer, trazer a escola para cá, então assim a gente vê que estamos tentando utilizar os espaços da universidade para a comunidade e isso é algo assim que é muito da instituição (Professora 2).

Eu sei que tem professores que utilizam, e colegas que não utilizam, que nunca trouxeram, que não acham necessário porque as suas disciplinas não dialogam muito, porque de fato tem algumas disciplinas que precisam de um outro espaço, como exemplo a disciplina de educação à distância, mas as disciplinas pedagógicas que vão lidar com a infância elas precisam passar por aqui (Professora 3).

Eu acredito que sim, porque é um espaço muito utilizado pelos acadêmicos tanto para a apropriação do conhecimento quanto para elaboração de materiais, e a gente tem que entender que o material tem que estar adequado as possibilidades do ambiente, não adianta só colocar lá, ir no comércio comprar caixas e caixas e deixar fechado. Para nós todo o material tem que ser exposto (Professora 4).

Percebe-se então que, segundo as professoras entrevistadas, a brinquedoteca da

instituição atende às necessidades do curso e atua como um laboratório lúdico, contribuindo para a compreensão por parte dos acadêmicos sobre o brincar, a criança e a infância. Gimenes e Teixeira (2011), ao tratarem do brincar, defendem uma formação docente que considere o brincar em suas diferentes formas, e busque meios de garantir o direito ao brincar. Segundo as autoras, não basta apenas fornecer a informação, é preciso formar esses profissionais nessas concepções. Ainda segundo elas “Deve haver capacitação continuada aos educadores em geral, elucidando certos conhecimentos, principalmente sobre o brincar e a infância” (Gimenes; Teixeira, 2011, p. 29).

5.3 Brincar, aprender e ensinar: a voz dos acadêmicos sobre a Brinquedoteca na Formação Docente

Com o objetivo de compreender os impactos e contribuições da brinquedoteca para a formação dos acadêmicos, foi fundamental proporcionar a esses futuros professores um espaço para expressarem suas percepções e experiências em relação ao ambiente. Para tanto, optou-se pela aplicação de questionários online via Google Forms, visando captar suas concepções sobre a infância, o brincar e o uso da brinquedoteca.

A escolha desse instrumento permitiu alcançar um número maior de participantes, sendo disponibilizado um link de acesso ao questionário que foi encaminhado às turmas do curso. No entanto, apenas cinco acadêmicos voluntariamente responderam à pesquisa.

Assim como nas entrevistas, os questionários foram estruturados em três partes: identificação dos sujeitos, concepções sobre infância e brincar, e relatos de experiências e práticas relacionadas à brinquedoteca. Os participantes são acadêmicos do curso de Pedagogia da instituição pesquisada, distribuídos entre o 3º, o 5º e o 7º períodos, com três estudantes do 3º, um do 5º e um do 7º período.

Iniciamos a pesquisa solicitando aos acadêmicos que compartilhassem suas concepções sobre o brincar, com o intuito de compreender como esse conceito é compreendido por futuros profissionais da educação. Essa etapa inicial foi fundamental para identificar percepções, crenças e representações construídas ao longo de sua trajetória formativa, além de revelar possíveis influências teóricas ou experiências práticas vivenciadas no contexto acadêmico. As respostas obtidas refletem diferentes visões sobre o brincar, que vão desde sua dimensão lúdica e espontânea até seu papel pedagógico no desenvolvimento infantil. A seguir, apresentamos os principais entendimentos expressos pelos participantes:

Tabela 2 - Função do brincar.

Participante	Visão sobre o brincar
Acadêmico(a) 1	O brincar é muito importante para o desenvolvimento da criança, e também não deixa de ser importante para os adultos, pois faz parte das boas relações com o seu meio social.
Acadêmico(a) 2	Ato de usar a imaginação, realidade. Um meio de socialização.
Acadêmico(a) 3	Uma metodologia de aprender.
Acadêmico(a) 4	Diversão.
Acadêmico(a) 5	Prazer.

Fonte: produzido pela autora (2025).

Observa-se, a partir das falas dos acadêmicos, que eles compreendem a importância do brincar não apenas no contexto escolar, mas também no âmbito social. Reconhecem o brincar como uma ação social e cultural, presente não somente na vida das crianças, mas em todas as pessoas. Nesse sentido, Teixeira (2014, p. 81) destaca que “todos os jogos, os brinquedos ou brincadeiras favorecem diversas áreas: cognitiva, social, linguagem, afetivo-emocional, perceptivo-motora, moral, entre outras”, reforçando que o brincar contribui para o desenvolvimento integral do ser humano.

Em seguida, investigamos a compreensão dos acadêmicos acerca do conceito de laboratório lúdico, sobre o qual eles afirmam:

Tabela 3 - Conceito de laboratório lúdico.

Participante	Conceito de laboratório lúdico
Acadêmico(a) 1	Lugar de aprendizado utilizando brincadeiras, material mais atrativos.
Acadêmico(a) 2	Espaço para desenvolver e exercitar a imaginação.
Acadêmico(a) 3	Um espaço que se caracteriza por ser da criança.
Acadêmico(a) 4	Espaço destinado a prática de atividades.
Acadêmico(a) 5	Cores que remetem à alegria.

Fonte: produzido pela autora (2025).

Fica evidente que os acadêmicos ainda não possuem uma compreensão clara e consolidada sobre o conceito de laboratório lúdico, apesar dos esforços dos docentes para apresentar a brinquedoteca sob essa perspectiva durante a formação. Essa lacuna aponta para a necessidade de aprofundar as discussões e experiências que possibilitem aos estudantes enxergar o espaço como um ambiente de experimentação e aprendizagem prática. Nesse sentido, Gimenes e Teixeira (2011) afirmam que a brinquedoteca pode ser considerada um laboratório lúdico quando está inserida em uma universidade e funciona como um espaço onde os acadêmicos interagem diretamente com crianças, aplicando na prática os conhecimentos teóricos adquiridos ao longo do curso.

Ao serem questionados sobre as contribuições que o lúdico pode oferecer para a formação docente, os acadêmicos responderam:

Tabela 4 - Contribuições do lúdico para a formação docente.

Participante	Contribuições do lúdico para a formação docente
Acadêmico(a) 1	Contribui bastante na criatividade e também é um lugar que traz uma relação muito boa com as crianças.
Acadêmico(a) 2	Uma formação utilizando até mesmo recursos que a criança/aluno tenha em suas Vivências.
Acadêmico(a) 3	Pode ser utilizado no futuro quando ingressar no mercado de trabalho.
Acadêmico(a) 4	Nunca parei para pensar nisso.
Acadêmico(a) 5	Autoconhecimento.

Fonte: produzido pela autora (2025).

Nas falas dos acadêmicos, percebe-se que a maioria reconhece a importância de desenvolver práticas lúdicas durante a formação universitária, relacionando essa vivência ao desempenho futuro na profissão docente. Isso revela uma preocupação clara em aplicar, na prática, os conhecimentos adquiridos ao longo do curso. Contudo, é importante destacar que o acadêmico 4 declara nunca ter refletido sobre o tema, evidenciando a necessidade urgente de promover uma reflexão mais profunda entre os estudantes acerca de questões fundamentais como infância, brincar e o próprio processo de formação docente. Essa conscientização é essencial para que compreendam a relevância do papel do professor no desenvolvimento integral das crianças e reconheçam o brincar como uma ferramenta valiosa para esse processo.

Kishimoto (2011, p. 60) destaca que “é preciso resgatar o direito da criança a uma educação que respeite seu processo de construção do pensamento, que lhe permita desenvolver-se nas linguagens expressivas do jogo, do desenho e da música.” A partir dessa afirmação, compreendemos a importância de uma formação docente que ofereça meios para que os futuros professores tomem consciência de seu papel fundamental na contribuição para a aquisição do conhecimento pelas crianças.

Em seu livro *Jogo, brinquedo, brincadeira e educação*, Kishimoto (2011) apresenta diversas reflexões sobre as atividades lúdicas e suas contribuições para o desenvolvimento infantil, ressaltando que essas ideias podem ser significativamente úteis durante os cursos de formação de educadores.

Quanto aos materiais disponíveis na brinquedoteca, os acadêmicos afirmam:

Tabela 5 - Materiais disponíveis na biblioteca.

Participantes	Materiais disponíveis na brinquedoteca
Acadêmico(a) 1	São bons, tem de tudo um pouco: lápis de cor, pincel, folha, brinquedo. O ambiente é para criança, como as cadeiras pequenas.
Acadêmico(a) 2	Que é importante os brinquedos nestes espaços, porém é importante deixar a criança criarem seus próprios brinquedos.
Acadêmico(a) 3	Bons, porém os próprios docentes não utilizam como devem, deixam a desejar até mesmo em termos de organização.
Acadêmico(a) 4	São materiais essenciais para estimular a concentração, atividade motora e interação
Acadêmico(a) 5	Variados, e que precisam ser repostos.

Fonte: produzido pela autora (2025).

Observa-se que a maioria dos acadêmicos participantes da pesquisa está satisfeita com os materiais disponíveis no espaço da brinquedoteca, o que é fundamental para o bom funcionamento do local. A importância desses recursos é destacada por Teixeira (2014, p. 79), que afirma:

Os materiais usados na brinquedoteca devem contemplar brinquedos de plástico, pelúcia, madeira, borracha, diversos tipos de jogos, mobiliário necessário, além de um caderno ou livro de anotações para registrar quem visitou a brinquedoteca, quando e quais atividades foram desenvolvidas.

Além da variedade dos materiais, percebe-se a necessidade de uma organização cuidadosa do espaço e dos objetos nele presentes. É essencial que a pessoa responsável pela brinquedoteca tenha conhecimento sobre a diversidade de brinquedos e jogos disponíveis, bem como habilidades para manter a ordem e o cuidado do local.

Em relação à disciplina que possibilitou o contato dos acadêmicos com a brinquedoteca, obtivemos as seguintes respostas:

Tabela 6 - Contato dos acadêmicos com a brinquedoteca.

Participante	Contato dos acadêmicos com a brinquedoteca
Acadêmico(a) 1	A Semana Mundial do Brincar nos proporcionou este momento que foi muito incrível.
Acadêmico(a) 2	Só uma Sociologia da Infância no segundo período.
Acadêmico(a) 3	Antropologia, Sociologia da Infância e Filosofia da Educação.
Acadêmico(a) 4	Pedagogia.
Acadêmico(a) 5	Sociologia da Infância, e o evento Semana Mundial do Brincar.

Fonte: produzido pela autora (2025).

É possível perceber que cada acadêmico possui uma experiência distinta com a brinquedoteca. Enquanto alguns tiveram seu primeiro contato durante disciplinas regulares, outros conheceram o espaço na Semana do Brincar. A disciplina mais citada pelos acadêmicos foi Sociologia da Infância, o que evidencia a preocupação dos docentes em proporcionar experiências que envolvam o brincar ao longo do curso. Essa prática é essencial, considerando

que os futuros professores estarão diretamente envolvidos com o cuidado e a educação de crianças. Como ressalta Azevedo (2010, p. 60): “Brincar é fundamental na socialização da criança, pois é na brincadeira que o ser humano aprende as regras e princípios de vivência social.”

Ao questionarmos os acadêmicos sobre a finalidade do uso da brinquedoteca, eles afirmaram que:

Tabela 7 - Finalidade do uso da brinquedoteca.

Participante	Finalidade do uso da brinquedoteca
Acadêmico(a) 1	Não utilizo com a devida frequência. Porém no momento que estive presente, foi utilizada para construção de materiais e brinquedos.
Acadêmico(a) 2	Integração com as crianças.
Acadêmico(a) 3	Quando eu fico pela tarde na universidade eu costumo dormir lá.
Acadêmico(a) 4	Quando quero estudar gosto de estar na brinquedoteca.
Acadêmico(a) 5	Estudo/descanso.

Fonte: produzido pela autora (2025).

A partir das respostas a esse questionamento, surgiu uma preocupação acerca da forma como a brinquedoteca é realmente percebida e vivenciada pelos acadêmicos na prática, especialmente ao considerar que alguns utilizam o espaço como momento de descanso. Gimenes e Teixeira (2011), ao tratarem da brinquedoteca universitária, enfatizam que esse ambiente deve ser um espaço dedicado a aplicações pedagógicas, no qual os acadêmicos têm a oportunidade de interagir com crianças e realizar atividades práticas.

Questionamos então os acadêmicos sobre sua participação em projetos ou trabalhos de extensão desenvolvidos na brinquedoteca, e eles afirmaram que:

Tabela 8 - Participação em projetos ou trabalhos na brinquedoteca.

Participante	Participação em projetos ou trabalhos na brinquedoteca
Acadêmico(a) 1	Não
Acadêmico(a) 2	Não
Acadêmico(a) 3	A Semana Mundial do Brincar
Acadêmico(a) 4	Não
Acadêmico(a) 5	Sim, Semana do Brincar.

Fonte: produzido pela autora (2025).

Outro ponto que nos causa preocupação refere-se à participação dos acadêmicos em projetos na brinquedoteca. Dos participantes da pesquisa, apenas dois afirmaram ter participado de algum projeto, ambos relacionados à Semana do Brincar. É fundamental que a brinquedoteca funcione como um espaço para o desenvolvimento de projetos e trabalhos de extensão. Conforme destacam Gimenes e Teixeira (2011), esse local é propício para atividades que aproximem a comunidade da universidade.

A seguir, realizamos o seguinte questionamento aos acadêmicos: Na sua visão, a brinquedoteca da instituição pesquisada pode ser considerada um laboratório para o curso de Pedagogia? Justifique sua resposta.

Tabela 9 - A brinquedoteca pode ser um laboratório para o curso de Pedagogia?

Participante	A brinquedoteca pode ser um laboratório?
Acadêmico(a) 1	Acredito que sim, como vamos estar no meio de criança é importante desde já este contato com elas.
Acadêmico(a) 2	Não respondeu.
Acadêmico(a) 3	Acredito que sim, é um espaço com grande potencial para conhecimentos e construções
Acadêmico(a) 4	Sim, pois com os recursos que estão disponíveis nos leva o mais próximo de como trabalhar o lúdico com as crianças/alunos.
Acadêmico(a) 5	Sim, pois possibilita inúmeras atividades.

Fonte: produzido pela autora (2025).

Percebe-se que os acadêmicos possuem um bom entendimento sobre a atuação da brinquedoteca enquanto laboratório, reconhecendo suas potencialidades e possibilidades. Nas falas dos participantes, fica evidente a compreensão da importância desse espaço para a realização de experiências práticas de ensino, que envolvem momentos lúdicos e oportunizam o contato direto com crianças, promovendo a integração entre teoria e prática.

Gimenes e Teixeira (2011) destacam que diversas universidades utilizam suas brinquedotecas como espaços de observação para os acadêmicos, facilitando o processo de aprendizagem ao longo do curso. As autoras citam exemplos como a Universidade Federal do Rio Grande do Sul, a Universidade Federal do Ceará e a Universidade de São Paulo.

Para encerrar, solicitei que os acadêmicos relatassem sua principal experiência na brinquedoteca e como essa vivência impactou sua formação docente.

Tabela 10 - Principal experiência na brinquedoteca e impacto causado por ela.

Participante	Principal experiência na brinquedoteca e impacto causado por ela
Acadêmico(a) 1	Observando as crianças na Semana Mundial do Brincar, foi possível ver o quanto essas crianças têm a capacidade de reinventar as brincadeiras e são muitas criativas isso é magnífico.
Acadêmico(a) 2	Não respondeu.
Acadêmico(a) 3	Semana Mundial do Brincar, passei horas ali montando e organizando planos, elaborando objetos e em reuniões.
Acadêmico(a) 4	Quando levo minha filha para Universidade, vejo que além de ser um lugar do mundo dela, fica mais agradável até mesmo o tempo...
Acadêmico(a) 5	A vivência.

Fonte: produzido pela autora (2025).

Mais uma vez a Semana Mundial do Brincar aparece como uma das experiências mais marcantes para os acadêmicos, evidenciando o quanto o projeto impacta os alunos do curso de Pedagogia, desde o seu planejamento, passando pela construção de materiais até o momento de

execução.

Dessa forma, compreende-se o quanto é necessária uma formação que contribua com a associação da teoria e da prática, oportunizando momentos nos quais os acadêmicos experimentem e explorem o brincar, o jogo e o brinquedo. Que vivenciem momentos com crianças, onde possam observar como elas brincam, como manipulam o brinquedo, os significados que atribuem aos materiais disponíveis no espaço. Almeida (2014, p. 162) afirma ainda que: “Se ao professor não é dada a chance de refletir-agir-refletir sobre o que faz fica difícil, para ele, entender o sentido e a importância de se trabalhar com essas atividades”.

No capítulo a seguir, serão apresentadas diretrizes e propostas para a utilização pedagógica da brinquedoteca como um espaço de experimentação, aprendizagem e desenvolvimento profissional no contexto universitário. A partir de uma abordagem lúdica, o capítulo busca evidenciar o potencial formativo desse ambiente, destacando sua relevância para a prática docente e a formação integral dos estudantes. Serão discutidas ainda estratégias de uso que orientam a vivência nesse espaço, reforçando seu papel como laboratório de experiências significativas no ensino superior.

6 DESCRIÇÃO DO PRODUTO

O meio educacional contemporâneo passa por constantes evoluções, impulsionadas por novas demandas sociais, tecnológicas e pedagógicas que desafiam as práticas tradicionais de ensino e aprendizagem. Diante desse cenário, a universidade assume um papel central não apenas como formadora de profissionais, mas como promotora de inovação, reflexão crítica e produção de conhecimento relevante. É nesse espaço que se espera o florescimento de experiências significativas, capazes de transformar a atuação dos futuros docentes e de ampliar sua compreensão sobre os múltiplos aspectos da educação.

A presente pesquisa emerge dessa perspectiva e se propõe a compreender como a brinquedoteca universitária pode ser integrada ao processo de formação docente no curso de Pedagogia, considerando esse espaço não apenas como um ambiente de recreação, mas como um laboratório pedagógico, rico em possibilidades formativas, reflexivas e práticas. A proposta parte do reconhecimento de que o brincar, quando valorizado como eixo estruturante do desenvolvimento humano, pode contribuir significativamente para a formação de educadores mais sensíveis, criativos e preparados para os desafios da educação contemporânea.

Para alcançar esse propósito, a pesquisa foi organizada em diferentes etapas que possibilitaram o levantamento e a sistematização de informações relevantes. Inicialmente, realizou-se um processo de observação direta da brinquedoteca em funcionamento, além da análise de documentos institucionais relacionados ao espaço. Em seguida, foram conduzidas entrevistas com professores e coordenadores que utilizam ou já utilizaram a brinquedoteca em suas práticas pedagógicas, bem como aplicado um questionário aos acadêmicos do curso de Pedagogia para compreender suas percepções sobre o uso e a importância do espaço em sua formação. Todos esses dados foram organizados, interpretados e analisados à luz do referencial teórico construído ao longo do trabalho.

Como resultado prático e aplicado dessa investigação, foi elaborado um produto educacional intitulado “Laboratório Lúdico: Orientações de Utilização da Brinquedoteca na Universidade”, no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Educação e Práticas Educativas (PPGEPE) da Universidade Federal do Maranhão (UFMA). Este produto é apresentado na forma de cartilha didático-formativa, voltada a professores, coordenadores de curso, estagiários, bolsistas de projetos de extensão e acadêmicos interessados em explorar pedagogicamente o espaço da brinquedoteca.

Os objetivos gerais da cartilha são:

- Promover o uso qualificado e intencional da brinquedoteca como espaço pedagógico na universidade;
- Ampliar a compreensão dos futuros professores sobre a importância do brincar no processo educativo em todas as etapas da vida;
- Estimular o desenvolvimento de práticas docentes inovadoras, baseadas na ludicidade, na escuta ativa e na interação com os pares;
- Incentivar a integração da brinquedoteca aos projetos de ensino, pesquisa e extensão, fortalecendo sua função como espaço formador interdisciplinar.

Em síntese, o produto resultante desta pesquisa busca ser uma ferramenta formativa e multiplicadora, capaz de orientar instituições que já possuem brinquedoteca e também inspirar aquelas que desejam implantá-la. Ao articular teoria, prática e contexto, a cartilha contribuirá para o fortalecimento da formação docente com base em princípios lúdicos, éticos e humanizadores, alinhados aos desafios e possibilidades da educação superior.

A cartilha tem como função principal orientar e inspirar o uso da brinquedoteca como recurso de apoio à formação inicial de professores. Mais do que um manual técnico, ela foi concebida como um guia reflexivo, organizado de forma acessível e visualmente atrativa. Ela está estruturada em seções. **A primeira trata da definição e conceituação de brinquedoteca no ensino superior, contextualizando seu papel além da Educação Infantil.** A brinquedoteca, tradicionalmente associada à Educação Infantil, ganha novos contornos quando inserida no contexto do ensino superior. Neste ambiente, ela se constitui como um espaço pedagógico de experimentação e vivência do brincar, voltado à formação crítica e sensível de futuros profissionais da educação. Mais do que um local para o armazenamento e uso de brinquedos, a brinquedoteca universitária se configura como um laboratório lúdico, que promove a reflexão sobre o brincar como linguagem, direito e prática social, estendendo sua relevância para além da infância e possibilitando uma ressignificação do lúdico no processo formativo docente.

A segunda se refere ao breve histórico e justificativa da implantação da brinquedoteca na universidade. A implantação da brinquedoteca em instituições de ensino superior surge como resposta às demandas por práticas pedagógicas mais integradas, sensíveis e coerentes com a realidade escolar. Historicamente, a presença de brinquedotecas nas universidades acompanha os movimentos de valorização do brincar como eixo central do desenvolvimento humano e da aprendizagem, especialmente nas licenciaturas. Sua criação

justifica-se pelo potencial formativo que oferece aos acadêmicos, permitindo que vivenciem experiências lúdicas, reflitam sobre a importância do brincar na escola e desenvolvam competências profissionais fundamentadas na escuta, na criatividade e na mediação pedagógica.

A terceira seção aborda os fundamentos teóricos do brincar como prática pedagógica e sua contribuição à formação docente. O brincar, fundamentado por autores como Vygotsky, Winnicott e Brougère, é compreendido como uma atividade essencial ao desenvolvimento cognitivo, emocional e social. Ao ser inserido como prática pedagógica no ensino superior, ele deixa de ser visto apenas como recreação e passa a ocupar um lugar epistemológico na formação docente. Através do brincar, os acadêmicos são convidados a experimentar a ludicidade como linguagem formativa, promovendo a articulação entre teoria e prática, o desenvolvimento da sensibilidade pedagógica e a compreensão da criança em sua integralidade. Essa abordagem contribui para a construção de práticas educativas mais dialógicas, criativas e afetivas.

A quarta é sobre os objetivos pedagógicos da brinquedoteca universitária, vinculando teoria, prática e ludicidade. A brinquedoteca universitária tem como principais objetivos pedagógicos proporcionar aos estudantes a vivência do brincar como experiência significativa, estimular a reflexão crítica sobre as práticas educativas e favorecer a integração entre os conhecimentos teóricos e as práticas docentes. Ao explorar a ludicidade como elemento mediador da aprendizagem, o espaço visa fortalecer competências como escuta ativa, planejamento pedagógico, criatividade e empatia. Além disso, busca-se promover o protagonismo dos acadêmicos na construção de projetos que valorizem o brincar como ferramenta de ensino, pesquisa e extensão.

Na quinta abordamos sugestões de uso da brinquedoteca, com propostas de atividades, projetos e ações que podem ser articuladas ao currículo. A brinquedoteca universitária pode ser utilizada de forma interdisciplinar, articulando-se com os componentes curriculares das licenciaturas por meio de oficinas temáticas, projetos interativos, simulações de práticas pedagógicas e pesquisas aplicadas. Entre as sugestões de uso, destacam-se a realização de rodas de leitura, jogos cooperativos, dramatizações; a construção de brinquedos com materiais recicláveis e o desenvolvimento de projetos que envolvam a comunidade escolar. Essas atividades possibilitam aos acadêmicos experimentar diferentes formas de mediação lúdica, ampliando sua compreensão sobre o papel do brincar na educação e favorecendo a construção de práticas pedagógicas inovadoras.

A sexta trata de recomendações para docentes e acadêmicos, com orientações para

planejamento, mediação e avaliação de experiências no espaço. Para que a brinquedoteca cumpra sua função formativa, é fundamental que docentes e acadêmicos atuem de forma colaborativa no planejamento, mediação e avaliação das atividades desenvolvidas no espaço. Recomenda-se que os professores orientem os estudantes na elaboração de propostas coerentes com os objetivos pedagógicos e que favoreçam a participação ativa e criativa dos envolvidos. A mediação deve respeitar os tempos e interesses dos participantes, promovendo um ambiente acolhedor e instigante. Já a avaliação das experiências pode se dar de forma reflexiva e processual, priorizando o registro, a escuta e a análise crítica das vivências, de modo a contribuir para a melhoria contínua das práticas e para a formação docente sensível e comprometida com a ludicidade.

Além de apresentar orientações, o material busca inspirar a comunidade acadêmica a explorar o potencial formativo da brinquedoteca, promovendo experiências significativas de aprendizagem que dialoguem com os fundamentos da ludicidade, da afetividade e da prática docente. Ao apresentar possibilidades de uso pedagógico do espaço, o material pretende estimular a criatividade docente, incentivar a integração curricular e fortalecer a relação entre teoria e prática no contexto universitário. Dessa forma, contribui-se para a construção de uma formação mais sensível, humanizada e alinhada às demandas contemporâneas da educação.

7 CONCLUSÃO

Ao longo desta pesquisa, buscamos compreender o papel da brinquedoteca universitária como espaço formativo no curso de Pedagogia, investigando de que maneira esse ambiente contribui para a construção de saberes docentes. O percurso metodológico, fundamentado em uma abordagem qualitativa, foi desenvolvido por meio de observações, entrevistas, questionários e análise documental, o que permitiu uma aproximação sensível com a realidade vivida pelos sujeitos participantes. Essa trajetória investigativa revelou não apenas as potencialidades da brinquedoteca como recurso pedagógico, mas também os desafios e possibilidades de sua integração efetiva à formação inicial dos futuros professores.

Foi possível caracterizar as atividades realizadas na brinquedoteca como experiências educativas que vão além do aspecto recreativo, assumindo papel central na mediação de aprendizagens significativas. O espaço revelou-se dinâmico, favorecendo o desenvolvimento da criatividade, do planejamento pedagógico, da socialização e da reflexão crítica. Em relação às percepções dos estudantes, os dados indicam que a brinquedoteca é reconhecida como um ambiente formativo essencial, onde os conteúdos teóricos do curso se concretizam em práticas vivenciadas, proporcionando maior compreensão sobre o universo infantil e a importância da ludicidade na educação.

Quanto às concepções dos professores, a pesquisa evidenciou uma valorização crescente da brinquedoteca como ferramenta pedagógica e como meio eficaz de articulação entre teoria e prática. Os docentes ressaltaram o valor formativo do espaço, especialmente no desenvolvimento de competências profissionais voltadas à atuação com crianças, ao mesmo tempo em que destacaram a necessidade de fortalecer sua presença no currículo, nas atividades de extensão e na pesquisa acadêmica.

É importante destacar que este estudo apresenta algumas limitações, como a delimitação a uma única instituição de ensino e a um número restrito de participantes. Sendo assim, os resultados devem ser compreendidos como um recorte específico e contextualizado. Diante disso, recomendamos que novas investigações sejam conduzidas em contextos diversos, ampliando o olhar sobre o papel formativo da brinquedoteca em diferentes realidades acadêmicas. Estudos futuros podem, ainda, analisar o impacto desse espaço na trajetória profissional dos egressos, bem como explorar sua articulação com os estágios supervisionados e projetos interdisciplinares.

As reflexões produzidas neste trabalho permitiram não apenas uma maior aproximação com o cotidiano da brinquedoteca universitária, mas também a valorização do brincar como

dimensão estruturante da prática pedagógica. Reconhecemos que a ludicidade, tão presente nesse espaço, é fundamental para formar profissionais mais sensíveis, criativos e comprometidos com o desenvolvimento pleno das crianças.

Consideramos, portanto, que esta pesquisa representa um passo inicial, porém significativo, na discussão sobre o papel da brinquedoteca na formação docente. Com humildade, reconhecemos que o tema é vasto e ainda pouco explorado na perspectiva da educação superior, o que nos leva a afirmar a necessidade urgente de mais estudos, experiências e reflexões que aprofundem e ampliem essa abordagem. A brinquedoteca universitária, como espaço pedagógico, merece mais atenção por parte da academia, não apenas como recurso didático, mas como lugar de pesquisa, escuta e experimentação.

As conquistas obtidas pelo lúdico ao longo dos anos evidenciam sua importância crescente na educação infantil. Diante disso, torna-se cada vez mais necessário que o tema seja objeto de estudos e práticas formativas no contexto do ensino superior. A brinquedoteca universitária emerge como um espaço privilegiado para tal finalidade, promovendo experiências que articulam saberes teóricos e vivências práticas. Ela possibilita aos acadêmicos vivenciar, investigar e ressignificar práticas pedagógicas que valorizam o brincar, contribuindo para a construção de uma identidade docente mais atenta às especificidades da infância.

Entendemos que o brincar não se resume ao uso de brinquedos, mas representa uma linguagem própria da criança — uma forma de expressão, aprendizagem e interação. Por isso, é urgente que esse entendimento seja incorporado desde a formação inicial dos professores. O contato com a brinquedoteca ainda na universidade possibilita ao futuro educador apropriar-se dos conhecimentos necessários para desenvolver práticas pedagógicas que respeitem e valorizem o universo infantil.

Ao final deste percurso, reafirmamos que a universidade deve ser um espaço de construção da identidade profissional docente, oferecendo experiências que articulem ciência, sensibilidade e prática educativa. A brinquedoteca, nesse processo, atua como um laboratório lúdico capaz de fomentar autonomia investigativa, criatividade didática e compromisso ético com a educação das crianças.

Portanto, tão importante quanto a estrutura física e os materiais disponíveis, é necessário cultivar o prazer pelo brincar, a escuta atenta e a valorização da infância. Os futuros professores devem concluir sua formação preparados para oferecer às crianças oportunidades de aprendizagem significativas, reconhecendo o brincar como direito, como expressão cultural e como prática educativa essencial para o desenvolvimento integral.

Dessa forma, concluímos que a brinquedoteca universitária, quando utilizada de

maneira planejada e intencional, constitui-se como um ambiente potente para a formação docente. O produto final da pesquisa — a cartilha “Laboratório Lúdico: Diretrizes de Utilização da Brinquedoteca na Universidade” — representa uma contribuição prática e teórica, oferecendo subsídios que visam orientar e inspirar outras instituições a reconhecer e potencializar esse espaço como parte integrante da formação de professores. Ainda há muito a ser descoberto, aprofundado e compartilhado. Esta pesquisa se encerra, mas deixa abertas muitas portas para futuros estudos, movidos pelo desejo de construir uma educação mais sensível, lúdica e comprometida com a infância.

REFERÊNCIAS

ABERASTURY, Arminda. **A Criança e seus jogos**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 1992.

ALMEIDA, Jane. **Brinquedoteca e a promoção do brincar: um olhar interdisciplinar**. São Paulo: Cortez, 2011.

ALMEIDA, Jane. **Brincar e o desenvolvimento infantil**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2014.

ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalhos na graduação**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

AZEVEDO, Antonia Cristina Peluso de. **Brinquedoteca no diagnóstico e intervenção em dificuldades escolares**. 3. ed. Campinas: Alínea, 2010.

BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Porto: Porto Editora, 1994.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Presidência da República, 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm. Acesso em: 20 ago. 2025.

BRASIL. **Lei n. 13.005, de 25 de junho de 2014**. Aprova o Plano Nacional de Educação – PNE e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 2014b. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l13005.htm. Acesso em: 11 fev. 2022.

BRASIL. **Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8069.htm. Acesso em: 12 ago. 2025.

BRASIL. **Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF: Presidência da República, 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 10 ago. 2025.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1998.

BUENO, Elizangela. **Jogos e brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica**. 2010. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação em Pedagogia) – Centro de Educação, Comunicação e Artes, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2010.

CARTAXO, Simone Regina Manosso. **Pressuposto da educação infantil**. Curitiba: Ibpx, 2011.

CARVALHO, Ana Maria Almeida (org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do psicólogo, 2013. v. 1.

CARVALHO, Ana Maria Carvalho. **Brincar, jogar, aprender: o valor do jogo na educação infantil**. São Paulo: Cortez, 1992.

DALBOSCO, Claudio A.; MARTINS, Maurício Rebelo. Rousseau e a primeira infância. **Filosofia e Educação**, Campinas, v. 4, n. 2, 2012. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rfe/article/view/8635425>. Acesso em: 10 ago. 2025.

DOHME, Vania. **Atividades Lúdicas na Educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. Petrópolis: Vozes, 2003.

FEIJÓ, Olavo G. **Corpo e movimento: Uma psicologia para o esporte**. Rio de Janeiro: Shape, 2002.

FERNANDES, Eliana Bispo. **O papel da brinquedoteca no desenvolvimento de crianças em idade pré-escolar**. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Faculdade Cenecista de Capivari, Capivari, 2012.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na Educação Infantil: observação, inclusão e adequação**. São Paulo: Moderna, 2014.

FROEBEL, Friedrich. **The education of man**. New York: D. Appleton and company, 1887.

GARCIA, Karina Cristiane Belz. **Brinquedoteca na creche: que espaço é esse? Um estudo de múltiplos casos em creches públicas de Indaiatuba - SP**. 2018. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-03122018-123856/pt-br.php>. Acesso em: 29 jan. 2024.

GIMENES, Beatriz Piccolo; TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Brinquedoteca: manual em educação e saúde**. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida; PINAZZA, Mônica Apezatto. **Froebel: uma pedagogia do brincar para infância**. In: OLIVEIRA-FORMOSINHO, Júlia; KISHIMOTO, Tizuko Morchida; PINAZZA, Mônica Apezatto (org.). **Pedagogia(s) da infância: dialogando com o passado construindo o futuro**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Diferentes tipos de brinquedotecas. In: FRIEDMANN, Adriana; MICHELET, André; AFLALO, Cecília; ANDRADE, Cyrce; GARON, Denise; BOMTEMPO, Edda; WAJSKOP, Gisela; LINDQUIST, Ivonny; WEISS, Luise; CUNHA, Nylse; ALTMAN, Raquel; LENZI, Telma; KISHIMOTO, Tizuko (org.). **O direito de brincar: a brinquedoteca**. São Paulo: Scritta: ABRINQ, 1992.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 14 ed. Petrópolis: vozes, 2007.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LIBÂNEO, José Carlos; PIMENTA, Selma Garrido. **Pedagogia e prática de ensino**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli. **Pesquisa em educação**: abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. 12. ed. São Paulo: Hucitec, 2010. (ou ed. mais atual, se disponível)

MONTESSORI, Maria. **Pedagogia Científica**: a descoberta da criança. São Paulo: Flamboyant, 1965.

NÓVOA, António. **Os professores e a sua formação**. Lisboa: Dom Quixote, 1999.

OLIVEIRA, Elisangela Modesto Rodrigues de; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. O faz de conta e o desenvolvimento infantil. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, [s. l.], v. 4, n. 1, 2017. Disponível em: <https://docs.uninove.br/artefac/publicacoes/pdf/v4-n1-2013/elisangela.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2025.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **Educação Infantil**: fundamentos e métodos. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

OLIVEIRA-FORMOSINHO, Júlia; KISHIMOTO, Tizuko Morchida; PINAZZA, Mônica Apezzato (org.). **Pedagogia(s) da infância**: dialogando com o passado construindo o futuro. Porto Alegre: Artmed, 2007.

PIAGET, Jean. **A epistemologia genética**. Rio de Janeiro: Vozes, 1973.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1990.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Tradução de Álvaro Cabral e Christiano Monteiro Oiticica. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIMENTA, Selma Garrido. **Formação de professores**: identidades e saberes da docência. In: PIMENTA, Selma Garrido (org). **Saberes pedagógicos e atividade docente**. São Paulo: Cortez, 1999.

PIMENTA, Selma Garrido. **Pedagogia e pedagogos**: caminhos e perspectivas. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. Curitiba: Ibpex, 2012.

RIBEIRO, Elisa. A perspectiva da entrevista na investigação qualitativa. **Evidência**: olhares e pesquisas em saberes educacionais, Araxá, n. 4, p. 129–148, 2008.

RODRIGUES, Brenda Leyre Oliveira da Silva. **A brinquedoteca e sua potencialidade para**

o desenvolvimento da infância. 2022. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2022. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/tede/items/a73f204e-54e4-4fdf-bb32-b56658733304>. Acesso em: 12 ago. 2025.

ROUSSEAU, Jean-Jacques. **Emílio ou Da educação.** São Paulo: Edipro, 2017.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.** Petrópolis: Vozes, 2009.

SOUSA, Patrícia. **Os Jogos e Brincadeiras como Ferramentas de Estimulação de Aprendizagem na Educação Infantil.** Trabalho de Conclusão de Curso (Pós-Graduação em Supervisão Escolar, Orientação Educacional e Inspeção Escolar) – Faculdade de Pedagogia, Universidade, Leopoldina, 2012.

SOUZA, Cláudia Flôr de S. **A importância do brincar e do aprender das crianças na educação infantil.** 2007. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Educação Infantil e Alfabetização com Ênfase em Psicologia Educacional) – Universidade do Norte do Paraná, Rolim de Moura, 2007.

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento.** 3 ed. Rio de Janeiro: Wak, 2014.

TEIXEIRA, Sirlândia, Reis de Oliveira. **Jogos, Brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento.** Rio de Janeiro: Wak, 2010.

VYGOTSKY, Lev S Semionovitch. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** Tradução de José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 7. ed São Paulo: Martins Fontes, 2007.

APÊNDICE A

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, _____, brasileiro(a) _____ anos, _____, estado civil _____, com endereço _____, RG _____ estou sendo convidado(a) a participar de um estudo denominado **“BRINQUEDOTECA UNIVERSITÁRIA: POSSIBILIDADES NA FORMAÇÃO DOCENTE”** cujos objetivos são: Compreender o trabalho realizado na formação docente a partir da brinquedoteca; Identificar as atividades realizadas no espaço da brinquedoteca com os acadêmicos; Analisar a concepção dos alunos em relação ao trabalho desenvolvido na brinquedoteca. A minha participação no referido estudo será no sentido de descrever atividades, experiências e iniciativas da instituição pesquisada, no sentido de reafirmar o lúdico na formação docente, e apresentar as contribuições que a espaço da brinquedoteca apresenta para o fortalecimento da cultura lúdica.

Fui alertado(a) de que, da pesquisa a se realizar posso esperar alguns benefícios, tais como contribuições para o meio acadêmico, uma vez que enriquecerá as produções acadêmicas referentes ao tema. E apresentara contribuições para professores que venham a ter acesso à pesquisa.

Estou ciente de que minha privacidade será respeitada, ou seja, meu nome ou qualquer outro dado ou elemento que possa, de qualquer forma, me identificar, será mantido em sigilo.

Também fui informado(a) de que posso me recusar a participar do estudo, ou retirar meu consentimento a qualquer momento, sem precisar justificar, e de que, por desejar sair da pesquisa, não sofrerei qualquer prejuízo à assistência que venho recebendo.

Os pesquisadores envolvidos com o referido projeto são Bruna Coelho de Oliveira Ferreira, Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Formação Docente em Práticas Educativas - PPGFOPRED da Universidade Federal do Maranhão, e Karla Bianca Freitas de Souza Monteiro, professora do Programa de Pós-Graduação em Formação Docente em Práticas Educativas - PPGFOPRED da Universidade Federal do Maranhão.

É assegurada a assistência, durante toda pesquisa, bem como me é garantido o livre acesso a todas as informações e esclarecimentos adicionais sobre o estudo e suas consequências, enfim, tudo o que eu queira saber antes, durante e depois da minha participação.

Enfim, tendo sido orientado(a) quanto ao teor de tudo aqui mencionado, e compreendida a natureza e o objetivo do já referido estudo, manifesto meu livre consentimento em participar, estando totalmente ciente de que não há nenhum valor econômico, a receber ou a pagar, por minha participação.

Imperatriz, _____ / _____ / _____

APÊNDICE B

ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO

1 ESTRUTURA

- a. Como é a estrutura do local?
- b. Como estão organizados os materiais da brinquedoteca?
- c. Quais tipos de materiais têm no local?

2 FUNCIONAMENTO

- a. Quem é responsável pela organização da brinquedoteca?
- b. Existem projetos? Quem os elabora?
- c. Quais dias e horários de funcionamento?

3 OBSERVAÇÕES

- a. Existe uma agenda para a brinquedoteca? Caso exista, como é organizada?
- b. Quem coordena e como funciona essa atuação?
- c. Qual turma/período mais utiliza o espaço?
- d. Como tem sido o uso da brinquedoteca na instituição?

APÊNDICE C

ROTEIRO DE ENTREVISTAS COM OS PROFESSORES

1 IDENTIFICAÇÃO

- a. Qual é a sua formação?
- b. Há quanto tempo leciona no Ensino Superior?
- c. Há quanto tempo você leciona na UEMASUL?

2 CONCEPÇÕES

- a. O que você entende por brincar?
- b. O que você entende por laboratório lúdico?
- c. Quais contribuições você acredita que o lúdico pode proporcionar para a formação docente?
- d. O que você pensa sobre os materiais disponíveis na brinquedoteca?
- e. Como você considera que uma brinquedoteca universitária pode contribuir para formação docente?

3 EXPERIÊNCIAS E PRÁTICAS NA BRINQUEDOTECA UNIVERSITÁRIA

- a. Você utiliza a brinquedoteca? Se sim, com que frequência você a utiliza para o desenvolvimento de sua disciplina ou prática extensionista?
- b. Qual o impacto da brinquedoteca na formação do pedagogo? Há diferença entre o pedagogo que tem contato com o espaço e o que não tem?
- c. Você realiza/realizou algum projeto na brinquedoteca ou trabalho de extensão? Em caso positivo, relate essa experiência.
- d. Na sua visão, atualmente a brinquedoteca da instituição pesquisada pode ser considerada um laboratório para o curso de Pedagogia? Justifique.
- e. Em relação aos materiais, você considera que são adequados? Atendem as necessidades do curso?

APÊNDICE D

QUESTIONÁRIO PARA OS ACADÊMICOS

1 IDENTIFICAÇÃO

- a. Que período está cursando?

2 CONCEPÇÕES

- a. O que você entende por brincar?
- b. O que você entende por laboratório lúdico?
- c. Que contribuições você acredita que o lúdico pode proporcionar para a formação docente?
- d. O que você pensa sobre os materiais disponíveis na brinquedoteca?
- e. Como você considera que uma brinquedoteca universitária pode contribuir para sua formação docente?

3. EXPERIÊNCIAS E PRÁTICAS NA BRINQUEDOTECA UNIVERSITÁRIA

- a. Qual disciplina possibilitou o contato com a brinquedoteca?
- b. Com que finalidade você utiliza a brinquedoteca?
- c. Você participou de algum projeto na brinquedoteca ou trabalho de extensão? Se sim, descreva.
- d. Na sua visão, a brinquedoteca da instituição pesquisada pode ser considerada um laboratório para o curso de Pedagogia? Justifique sua resposta.
- e. Relate sua principal experiência na brinquedoteca e como impactou na sua formação docente.
- f. Assinale que frequência você utiliza a brinquedoteca:
- () uma vez por semana () duas vezes por semana
- () uma vez no mês () outro _____