

CAPACITAÇÃO DE BRINQUEDISTA E SUA ATUAÇÃO EM BRINQUEDOTECA

Magda Núcia Albuquerque Dias¹
Lucimeire Rodrigues Barbosa²
Bruna Elane Lopes do Nascimento³

RESUMO

O projeto de extensão “Capacitação de brinquedista e sua atuação em brinquedoteca” teve como principal objetivo oferecer formação profissional para os alunos de Pedagogia do Centro de Estudos Superiores de Timon (CESTI), da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA), e para educadores da comunidade, capacitando-os para atuarem como brinquedistas. A formação foi organizada em dois momentos principais, alternando entre discussões teóricas e oficinas práticas. Esse formato permitiu que os participantes vivenciassem na prática os conhecimentos adquiridos nos encontros teóricos, fortalecendo o aprendizado acerca da atuação de educadores em brinquedotecas.

Palavras-chave: Brinquedista. Brinquedoteca. Formação

TRAINING OF TOY DRIVERS AND THEIR PERFORMANCE IN TOYS

ABSTRACT:

The main objective of the extension project “Training of toy players and their performance in a toy library” was to offer professional training for Pedagogy students at the Centro de Estudos Superiores de Timon (CESTI), at the State University of Maranhão (UEMA), and for educators from community, enabling them to act as toys. The training was organized into two main moments, alternating between theoretical discussions and practical workshops. This format allowed participants to experience in practice the knowledge acquired in theoretical meetings, strengthening learning about the role of educators in toy libraries.

Keywords: Toymaker. Toy library. Training

FORMACIÓN DE CONDUCTORES DE JUGUETES Y SU DESEMPEÑO EN LOS JUGUETES

ABSTRACTO

¹ Doutora em Serviço Social pela Escola de Serviço Social (ESS) da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Professora Adjunta de Sociologia da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA), Campus Timon.

² Doutoranda em História - Unisinos; Mestrado em Educação pelo Instituto Latino Americano y Caribeo (2000). É professora assistente da Universidade Estadual do Maranhão, Campus de Timon e Coordenadora PIBID Pedagogia. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Formação de Professores. Atualmente dedica-se à pesquisa em História da Educação.

³ Bolsista PIBEX, acadêmica do curso Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA), Campus Timon.

El principal objetivo del proyecto de extensión “Formación de jugadores de juguete y su desempeño en ludoteca” fue ofrecer formación profesional a estudiantes de Pedagogía del Centro de Estudios Superiores de Timon (CESTI), de la Universidad Estadual de Maranhão (UEMA), y para educadores de la comunidad, permitiéndoles actuar como juguetes. La formación se organizó en dos momentos principales, alternando debates teóricos y talleres prácticos. Este formato permitió a los participantes experimentar en la práctica los conocimientos adquiridos en los encuentros teóricos, fortaleciendo el aprendizaje sobre el rol de los educadores en las ludotecas.

Palabras clave: Juguetero. Ludoteca. Entrenamiento.

Introdução

O projeto de extensão “Capacitação de brinquedista e sua atuação em brinquedoteca” teve como principal objetivo oferecer formação profissional para alunos do curso de Pedagogia do Centro de Ensino Superior de Timon da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA) e educadores da comunidade para que atuem como brinquedistas. No campus de Timon-MA, existe uma brinquedoteca onde os alunos podem atender crianças, tanto filhos de estudantes da instituição quanto crianças da comunidade ao redor, oferecendo um espaço lúdico de aprendizado e acolhimento. No entanto, para atuar nesse ambiente, é essencial que os participantes possuam a devida formação e saibam como conduzir atividades pedagógicas de forma lúdica e criativa.

Este projeto, em sua quinta edição, existe desde 2019 e foi desenvolvido entre 17 de outubro de 2022 e 17 de outubro de 2023, nas dependências do campus Timon da UEMA. A capacitação foi estruturada em duas etapas complementares: discussões teóricas e oficinas práticas. Na primeira etapa, os participantes participaram de videoconferências na plataforma Teams, onde discutiram o papel e a função do brinquedista. Já na segunda etapa, as oficinas práticas envolveram a confecção de materiais didáticos e a elaboração de fichas de atendimento, proporcionando aos participantes uma visão abrangente e prática da organização e gestão do atendimento na brinquedoteca.

A divulgação do projeto ocorreu através de cards e publicações em redes sociais, com o objetivo de ampliar o alcance e estimular a participação do público-alvo. Esse trabalho de divulgação foi essencial para garantir uma adesão maior, incluindo não apenas estudantes de pedagogia, mas também educadores da comunidade. A culminância do curso aconteceu no pátio do campus Timon, onde os participantes puderam expor o conhecimento adquirido e demonstrar as habilidades desenvolvidas ao longo do projeto. Esse evento contou com a presença de professores, alunos e outros membros da comunidade, fortalecendo o vínculo entre a instituição e o público.

Ao final do curso, os participantes foram certificados com uma carga horária de 60 horas, reconhecendo a conclusão da formação e a qualificação para atuação profissional em brinquedotecas. Além de formar profissionais preparados para trabalhar com atividades lúdicas na educação infantil, o projeto de extensão serviu como uma importante experiência prática e acadêmica para os alunos, que agora possuem um diferencial no mercado de trabalho e uma visão ampliada sobre o impacto positivo da brinquedoteca no desenvolvimento integral da criança.

O brincar e o processo ensino-aprendizagem infantil

218

Ensinar não é apenas transmitir ou entregar conhecimento pronto. Trata-se de estimular a autonomia, possibilitando que o indivíduo alcance a emancipação intelectual (Freire, 1996). No contexto da educação infantil, Piaget (1973) enfatiza que a criança participa ativamente de seu desenvolvimento e que uma conexão com o meio social é essencial para a construção de sua estrutura cognitiva. O desenvolvimento infantil, para Piaget, está vinculado à convivência da criança em seu ambiente, e ele descreve quatro estágios de desenvolvimento: Sensório-Motor, Pré-Operatório, Operações Concretas e Operações Formais. Cada estágio oferece um modelo para compreender e orientar o educando nas fases de amadurecimento cognitivo, permitindo uma análise individualizada.

Sob essa perspectiva, o educador pode, através do lúdico, construir o conhecimento da criança de maneira mais significativa e prazerosa, tornando-a parte ativa do processo. O ensino lúdico facilita a interação das crianças entre si e com o mundo ao seu redor. É na educação infantil que se estimulam habilidades de produção, cognição, abstração, imaginação e a capacidade de interação social e emocional. Isso permite que a criança lide de forma independente com novas situações e compreenda o mundo ao seu redor.

Segundo Vygotsky (1998), o aprendizado é essencial ao desenvolvimento das funções psicológicas organizadas culturalmente. Kishimoto (1994) complementa que, ao brincar, a criança cria momentos imaginários que refletem ações culturais e reproduzem papéis sociais, como médico, policial ou professor. Nessas brincadeiras, a criança retrata suas vivências, permitindo ao mediador uma análise única, captando prazeres, desejos e frustrações, essenciais para aprimorar as práticas educativas.

A análise de Vygotsky (1998) sobre o aprendizado como elemento central para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores sublinha a importância de práticas educacionais que estimulem o potencial cognitivo e cultural das crianças. Segundo ele, o aprendizado não é apenas uma aquisição individual de habilidades, mas um processo que ocorre

em um contexto cultural e social específico, onde o papel do mediador é crucial. A brinquedoteca, nesse sentido, emerge como um ambiente privilegiado para a interação entre criança e mediador, permitindo que, por meio de atividades lúdicas, as crianças sejam expostas a situações e papéis que expandem suas funções cognitivas e emocionais. Essa abordagem reforça a ideia de que o desenvolvimento psicológico da criança se dá em conjunto com o ambiente cultural, um processo que Kishimoto (1994) também reconhece ao descrever o brincar como um reflexo das práticas sociais.

Kishimoto (1994) argumenta que, nas brincadeiras, as crianças reproduzem papéis sociais, como o de médico, policial e professor, com os quais estão culturalmente familiarizadas. Isso permite que o mediador observe e compreenda as percepções, os anseios e até os conflitos internos das crianças, que são projetados nessas representações lúdicas. Esse aspecto é essencial para uma educação mais personalizada, pois ao observar essas interações, o educador pode ajustar as práticas educativas para atender melhor às necessidades e interesses das crianças. Dessa forma, tanto a visão de Vygotsky quanto a de Kishimoto ressaltam o valor da brincadeira e do brincar mediado, promovendo um desenvolvimento mais integral que combina aprendizado, socialização e expressão individual, fortalecendo as bases para uma educação que respeita o desenvolvimento natural e as vivências culturais das crianças.

O lúdico é uma forma de expressão e comunicação que permite à criança formar saberes e expressar sentimentos e pensamentos. Assim, jogos e atividades práticas ajudam a identificar o estágio cognitivo de cada criança e a orientá-las no processo. Para Maluf (2003), é por meio das brincadeiras que a criança adquire novos conhecimentos de forma divertida e agradável, fundamental para seu desenvolvimento motor, emocional, social e cognitivo.

A ludicidade desempenha um papel essencial no processo de ensino-aprendizagem. Professores que valorizam o brincar em seus planos de aula oferecem aos alunos momentos de autonomia, criatividade, experimentação e uma aprendizagem significativa. De acordo com Kishimoto (1996), a liberdade de expressão é essencial para o desenvolvimento da autonomia e personalidade das crianças, permitindo que explorem sua criatividade. Apaz et al. (2012), citado por Ferrari, Savenhago e Trevisol (2018), ressalta que o termo "lúdico" vem do latim "ludus" e refere-se ao brincar livre, que permite a socialização e a recreação.

Durante o processo lúdico, é importante não forçar a criança a participar, mas deixá-la à vontade para escolher. O educador deve encantá-la e transmitir segurança, despertando nela a curiosidade pelo brincar. As atividades lúdicas ajudam a criança a interagir com o mundo ao seu redor de forma saudável e criativa, e a presença de brinquedotecas em ambientes educacionais pode promover um desenvolvimento mais completo.

Harres, Pain e Einloft (2001), citado por Ferrari, Savenhago e Trevisol (2014), destacam que o brincar é fundamental para a socialização, desenvolvendo a concentração, a imaginação e a iniciativa. Essas atividades influenciam o intelecto, o emocional e o corpo da criança. Além de desenvolver várias habilidades, o ensino lúdico garante direitos essenciais, como o direito ao conhecimento e à interação. Assim, o lúdico é um mecanismo que permite à criança exercer sua cidadania e conhecer o mundo ao seu redor, promovendo o desenvolvimento do senso crítico.

Kishimoto (2010) reforça que, para a criança, brincar é a principal atividade do cotidiano, pois oferece a possibilidade de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, e explorar o mundo de maneira gradual. A brincadeira mobiliza significados culturais e permite que a criança se expresse, aprenda e se desenvolva. É durante o brincar que a criança compreende a si mesma e o mundo ao seu redor, desenvolvendo valores sociais e habilidades importantes para enfrentar desafios futuros.

O brincar reflete e recria situações passadas, integrando elementos culturais e preparando a criança para o futuro. Mafra (2021) afirma que os jogos, brinquedos e brincadeiras são recursos pedagógicos indispensáveis, tornando o aprendizado mais dinâmico e promovendo a interação social e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e emocionais. A criação de brinquedotecas em ambientes educacionais é uma estratégia enriquecedora para o desenvolvimento integral das crianças (Queiroz, 2021).

A brinquedoteca como espaço de aprendizagem

Segundo Carneiro (2015), a ideia de brinquedoteca surgiu pela primeira vez em 1934, em Los Angeles, Estados Unidos, em resposta a dificuldades da época de depressão econômica. Naquele contexto, um comerciante notou que as crianças estavam roubando brinquedos de sua loja, o que o motivou a criar um sistema de empréstimo desses itens, estabelecendo assim a primeira brinquedoteca. Esse conceito, porém, só começou a ser adotado sistematicamente em 1963, na Suécia, onde foi implementado como parte de um programa para apoiar o desenvolvimento infantil. Logo depois, outros países, como a França, seguiram o exemplo com as "ludotecas" — espaços situados fora das instituições de ensino e voltados para complementar as atividades escolares, incentivando o brincar infantil. No Brasil, esse movimento ganhou força na década de 1970, quando a ideia das brinquedotecas começou a ser disseminada, promovendo o desenvolvimento e o direito ao brincar.

A brinquedoteca é um ambiente que deve ser planejado para incentivar o aprendizado autônomo e colaborativo. É durante as brincadeiras que as crianças desenvolvem a linguagem, a socialização e a capacidade de resolução de problemas, como já foi discutido. São ambientes, portanto, estimulantes mediados pela ação criativa do professor ao possibilitar o conhecimento através do estímulo durante o ato de brincar. São os professores que irão ajudar as crianças a realizarem atividades que sozinhas não conseguiriam. Assim, a brinquedoteca não é apenas um espaço de diversão, se torna um recurso pedagógico que, ao valorizar o ato de brincar tão aceito pelas crianças, favorece o seu desenvolvimento de maneira lúdica o que torna o acesso ao conhecimento algo prazeroso.

Os professores, por seu turno, para atuarem nas brinquedotecas, devem se capacitar para trabalharem nestes espaços que, atualmente, se encontram disseminados em várias instituições como: hospitais, comércios em geral e a própria escola. Com uma formação adequada, os profissionais que atuam em brinquedotecas, conhecidos como brinquedistas, são capazes de proporcionar experiências lúdicas que enriquecem o aprendizado, a socialização e o bem-estar das crianças. Esses profissionais devem planejar atividades que incentivem o desenvolvimento cognitivo e emocional, bem como a autonomia e a expressão dos pequenos, valorizando o brincar como um processo natural e fundamental para o desenvolvimento infantil. Esse trabalho exige um olhar atento e cuidadoso sobre as necessidades e as particularidades de cada criança, promovendo um ambiente acolhedor e enriquecedor que favoreça a interação social e a aprendizagem significativa.

A formação do brinquedista precisa englobar conhecimentos amplos e interdisciplinares, como aspectos psicológicos, pedagógicos, sociológicos, literários e artísticos, possibilitando uma compreensão profunda das crianças e do papel do brincar em seu desenvolvimento (Queiroz, Silva e Pereira, 2017). Esses profissionais devem entender tanto os princípios do desenvolvimento infantil quanto as dinâmicas sociais e culturais que influenciam o ambiente educativo, para que possam criar atividades lúdicas que ressoem com o contexto e as necessidades das crianças. Dessa forma, a brinquedoteca se torna um espaço que não apenas diverte, mas também educa, socializa e prepara as crianças para interagirem de forma saudável com o mundo ao seu redor.

A formação de um brinquedista deve abranger um conhecimento amplo e interdisciplinar para atender às complexas necessidades do desenvolvimento infantil e ao papel fundamental do brincar nesse processo, como já foi reiteradamente enfatizado. Queiroz, Silva e Pereira (2017) defendem que, ao integrar aspectos psicológicos, pedagógicos, sociológicos, literários e artísticos, o brinquedista pode compreender de forma profunda não apenas o

Humana Res, v. 6, n. 10, 2024, ISSN: 2675 - 3901 p. 216 – 227 , agos. a dez. 2024 (Número Especial: 10 anos do Curso de Ciências Sociais da UESPI). DOI: citado na página inicial do texto.

desenvolvimento da criança em si, mas também as influências sociais e culturais que moldam sua aprendizagem e experiências. Essa abordagem interdisciplinar permite que o profissional desenvolva uma visão integral das crianças, facilitando a criação de atividades lúdicas adaptadas aos contextos e necessidades individuais e sociais de cada criança.

Essa preparação torna a brinquedoteca um ambiente que vai além da simples recreação. Com uma formação sólida, o brinquedista é capaz de transformar a brinquedoteca em um espaço educativo e de socialização, onde o lúdico é utilizado de maneira estratégica para promover habilidades sociais, emocionais e cognitivas. Além disso, a brinquedoteca passa a desempenhar um papel relevante no desenvolvimento de competências essenciais, preparando as crianças para interagirem de maneira positiva e saudável com o mundo ao seu redor. Esse espaço educativo, portanto, não apenas diverte, mas serve de base para um aprendizado significativo, permitindo às crianças desenvolverem-se integralmente em um ambiente que valoriza e potencializa a importância do brincar para a formação de cidadãos conscientes e socialmente engajados.

Metodologia

O projeto teve como objetivo geral a participação em todas as atividades do curso de brinquedista e no atendimento na brinquedoteca do Campus de Timon. Para alcançar esse objetivo, foram definidos os seguintes objetivos específicos: acompanhar o processo de divulgação e matrícula dos cursistas; organizar materiais e salas online durante o curso; participar das discussões teóricas nos encontros; apoiar a confecção de materiais durante as oficinas; auxiliar, junto aos cursistas, na socialização dos materiais produzidos; organizar e acompanhar o atendimento dos cursistas na brinquedoteca; e elaborar relatórios parciais e finais, além de um artigo para publicação em revista de extensão.

Assim, o projeto proporcionou conhecimentos sobre o funcionamento da brinquedoteca e o papel do brinquedista para acadêmicos de pedagogia e professores da comunidade. Esse trabalho, além de promover o desenvolvimento profissional dos estudantes de pedagogia e demais educadores, prepara esses profissionais para atuarem em brinquedotecas e outros ambientes lúdicos, além de estimular a pesquisa e divulgação da prática de brinquedoteca universitária. Também pode proporcionar, posteriormente, o acolhimento dos filhos de estudantes do campus, contribuindo para a promoção de políticas inclusivas no ambiente acadêmico.

O impacto desse projeto não se limitou apenas à formação técnica dos cursistas, mas ampliou a compreensão do papel educativo e social da brinquedoteca, estabelecendo-a

Humana Res, v. 6, n. 10, 2024, ISSN: 2675 - 3901 p. 216 – 227 , agos. a dez. 2024 (Número Especial: 10 anos do Curso de Ciências Sociais da UESPI). DOI: citado na página inicial do texto.

Magda Núcia Albuquerque Dias; Lucimeire Rodrigues Barbosa e Bruna Elane Lopes do Nascimento.

como um espaço essencial para o desenvolvimento infantil e suporte às mães universitárias. O conhecimento acerca da organização e funcionamento de uma brinquedoteca, a criação de atividades lúdicas e a compreensão de como gerenciar os atendimentos trouxeram aos participantes uma experiência prática enriquecedora, que fortalece tanto o compromisso com a educação inclusiva quanto com a promoção do desenvolvimento integral das crianças e do apoio às famílias.

Local do projeto de extensão

1. Imagem da fachada do campus

Figura 1. Universidade Estadual do Maranhão

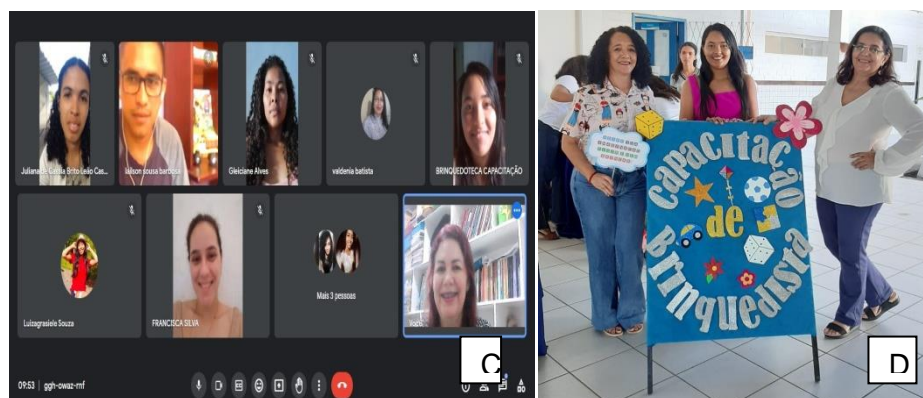
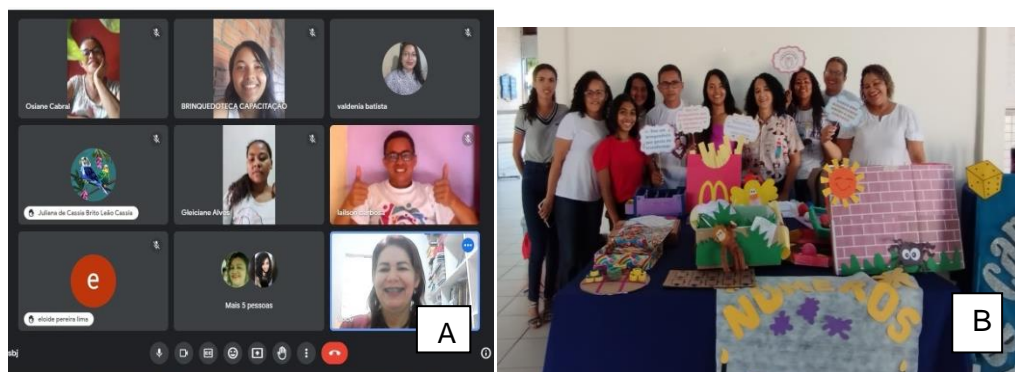


Fonte: arquivo pessoal do bolsista, 2022.

2. Imagem dos encontros

Figura 2. Terceiro e sexto encontro do curso online e a culminância do curso (A, B, C, D)

CAPACITAÇÃO DE BRINQUEDISTA E SUA ATUAÇÃO EM BRINQUEDOTECA



Fonte: arquivo pessoal do bolsista

Resultados

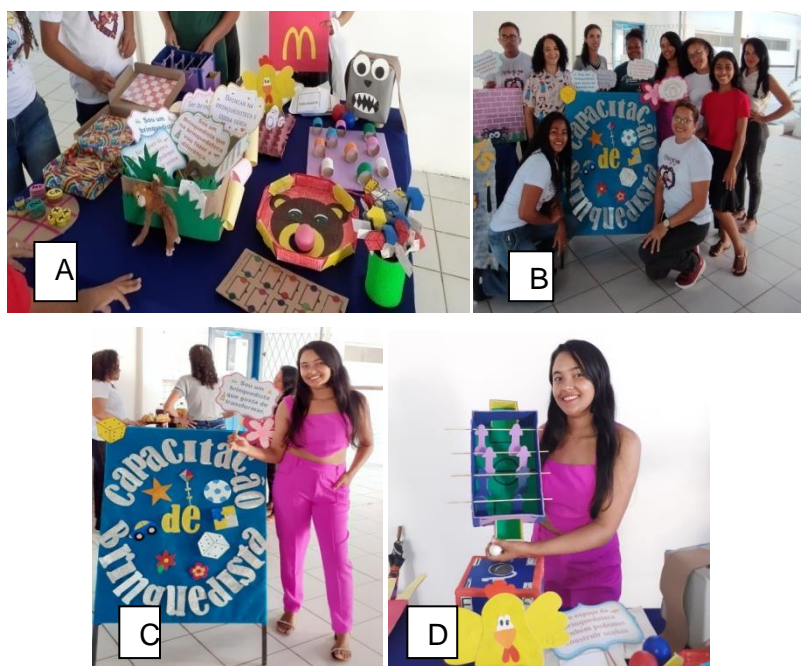
O curso possibilitou aos 14 participantes a aquisição de conhecimentos essenciais para atuação em brinquedotecas, compreendendo tanto a função e o papel desses espaços quanto os aspectos práticos de sua montagem e organização. Além disso, o projeto de extensão ofereceu uma experiência docente à aluna bolsista, que, como monitora da professora ministrante, auxiliou nas atividades pedagógicas, o que contribuiu significativamente para seu desenvolvimento profissional.

Ao final de cada encontro, foram propostas atividades de reflexão aos cursistas, abordando os temas discutidos como uma forma de consolidar o aprendizado. A interação ativa entre os participantes durante as reuniões enriqueceu os debates, promovendo discussões profundas sobre o brincar, as diversas brincadeiras e a importância das brinquedotecas, tanto no ambiente universitário quanto na comunidade. Esse engajamento demonstrou o interesse dos participantes em entender e valorizar o papel do brinquedista e da brinquedoteca na promoção do desenvolvimento infantil e na integração social.

Durante o curso, os participantes aprenderam a elaborar fichas técnicas de agendamento e atendimento para crianças na brinquedoteca. Na culminância do projeto, os alunos foram desafiados a usar a criatividade para confeccionar jogos, brinquedos e brincadeiras com materiais reciclados. Os itens produzidos foram, então, doados à brinquedoteca do campus de Timon-MA, enriquecendo o espaço e promovendo o uso sustentável de recursos, além de beneficiar diretamente as crianças que frequentam o local.

Imagens da culminância

Figura 1. Culminância presencial do curso (A,B,C,D)



Fonte: arquivo pessoal do bolsista

Considerações finais

O projeto proporcionou a formação de 14 alunos para atuarem em brinquedotecas, oferecendo-lhes uma base sólida para mediar brincadeiras e atividades lúdicas nesses espaços recreativos. Com a capacitação, os alunos adquiriram conhecimentos específicos sobre a elaboração de fichas técnicas de atendimento e de agendamento, essenciais para a organização das atividades e para a interação com as crianças. Essa experiência formativa não só aprofundou o entendimento sobre o papel do brinquedista, mas também permitiu que os alunos desenvolvessem habilidades de planejamento e prática docente, essenciais para o futuro exercício profissional.

Além da certificação de capacitação, o projeto promoveu práticas docentes importantes para a acadêmica bolsista, que teve a oportunidade de vivenciar a aplicação dos conhecimentos teóricos na prática, e para os participantes que puderam aprimorar suas habilidades na criação de jogos, brinquedos e brincadeiras. Essa construção prática incentivou a criatividade e o trabalho colaborativo entre os cursistas, resultando em um repertório de atividades que valorizam o lúdico como meio de aprendizagem. A interação ativa com crianças será vivenciada em outros momentos quando os cursistas irão experienciar o impacto positivo do seu papel de mediador durante as suas atividades profissionais.

Assim, o projeto contribuiu de maneira significativa para a qualificação profissional dos participantes, ao integrar teoria e prática em um ambiente que simula a atuação real em brinquedotecas. Os alunos adquiriram competências fundamentais para a criação de ambientes lúdicos que promovam o bem-estar e o aprendizado das crianças, além de fortalecerem sua preparação para o mercado de trabalho. A experiência gerada pelo projeto destacou a importância da formação contínua e prática dos futuros educadores, consolidando a brinquedoteca como um espaço essencial para a educação infantil e o desenvolvimento profissional dos educadores.

Além do aprendizado teórico e prático, o projeto também proporcionou aos cursistas uma maior compreensão sobre a importância do brincar para o desenvolvimento infantil, tanto em aspectos cognitivos quanto sociais. As atividades promovidas durante a formação destacaram a brinquedoteca como um espaço de inclusão, em que o lúdico serve de ferramenta para o fortalecimento das habilidades emocionais, motoras e de socialização das crianças. Ao compreenderem a brinquedoteca como um ambiente de apoio e acolhimento, os cursistas puderam refletir sobre o impacto positivo que esses espaços têm na vida das crianças e suas famílias, especialmente em contextos onde há poucas oportunidades de lazer e aprendizado.

Referências

BOMTEMPO, Edda. Brincar, Fantasiar, Criar e Aprender. In: OLIVEIRA, V. B. (org.). **O Brincar e a criança do Nascimento aos Seis Anos. 5ª edição**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

Magda Núcia Albuquerque Dias; Lucimeire Rodrigues Barbosa e Bruna Elane Lopes do Nascimento.

CARNEIRO, M. A. B. **Brinquedoteca: um espaço interessante para favorecer o desenvolvimento da criança.** Disponível em: <https://www4.pucsp.br/educacao/brinquedoteca/downloads/brinquedoteca.pdf>

CUNHA, N.H.S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar.** 4ª edição. – São Paulo: Aquariana, 2007.

FREIRE, Paulo . **Pedagogia da autonomia: saberes necessários a prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira ,1994.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** 8ª ed. São Paulo: Cortez, 1996.

MAFRA, S. R. C. **O lúdico e o desenvolvimento da criança deficiente intelectual.** Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/de/arquivos/2444-6.pdf>. Acesso em: Abril de 2021.

MALUF, A.C. M. **Brincar prazer e aprendizado.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

QUEIROZ, B. P. A.; Pereira R.F; da Silva, I.C . O Papel do Brinquedista. **Anais da II SIEPE - Semana de Integração Ensino, Pesquisa e Extensão,** 2017.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: LTC, 1990.

PIAGET, J. **Seis estudos de psicologia.** 24ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2005. (Original de 1964).

QUEIROZ, N. L. N. de; MACIEL, D. A. BRANCO, A. U. **Brincadeira e desenvolvimento Infantil: um olhar sociocultural construtivista.** Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/paideia/v16n34/v16n34a05.pdf>. Acesso em: Abril de 2021.

FERRARI, K. P. G .; SAVENHAGO, S. D.; TREVISOL, M. T. C. **A contribuição da ludicidade na aprendizagem e no desenvolvimento da criança da educação infantil.** Unoesc & Ciência – ACHS, Joaçaba, v. 5, n. 1, p. 17-22, jan./jun. 2014.

VYGOTSKY, L. S; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.