



**VI Congresso Internacional de
Educação- Neurociência e educação-
entrelaçamentos entre saúde,
aprendizagem e envelhecimento**



**ONDE O BRINCAR ENSINA: O LÚDICO E A CONSTRUÇÃO DO
CONHECIMENTO NA BRINQUEDOTECA UNIVERSITÁRIA**

Valéria Nunes Vieira Miranda
UFMS/CPAQ
vahmiranda19@hotmail.com

Janaína Nogueira maia Carvalho
UFMS/CPAQ
janaina.maia@ufms.br

RESUMO

Este texto tem como ponto de partida os diálogos desenvolvidos no Grupo de Estudos e Pesquisas Criança e Infância (GEPCI) da UFMS/CPAQ e apresenta um relato de experiência no qual o conhecimento humano se entrelaça às aprendizagens advindas das vivências socioculturais. O trabalho se estrutura como um processo de análise e reflexão sobre as experiências desenvolvidas no projeto de extensão: “Aprendendo a ler e a escrever: brincando na Brinquedoteca da UFMS/CPAQ”. A metodologia adotada é ampla e diversificada, com caráter institucional, visto que a Brinquedoteca se configura como um espaço multiusuário e multidisciplinar. Seu objetivo é proporcionar formação profissional aos estudantes do curso de Pedagogia, por meio do atendimento a crianças em atividades lúdicas, voltadas aos filhos e filhas de discentes, servidores e colaboradores da UFMS. O atendimento destina-se a crianças de 4 a 10 anos matriculadas na rede de ensino, e ocorre de segunda a quinta-feira, das 7h às 11h e das 19h às 22h, exceto em feriados. O projeto busca desenvolver nos estudantes a capacidade de elaborar e executar atividades que envolvam o brincar com diferentes finalidades, além de oferecer às crianças um ambiente lúdico de interação social, troca de experiências e estímulo à criatividade. Nesse espaço, as crianças brincam e interagem entre si e com os estudantes, possibilitando vivências significativas que favorecem reflexões, aprendizagens e a ressignificação do brincar. Assim, o projeto se consolida como um espaço vivo, dinâmico e articulado com os cursos do Câmpus de Aquidauana, contribuindo para a formação profissional, inicial e continuada, da comunidade interna e externa, nas dimensões do ensino, da pesquisa e da extensão.

Palavras-chave: Brinquedoteca. Aprender. Brincar.

ABSTRACT

This text is based on the dialogs developed in the Child and Childhood Studies and Research Group (GEPCI) at UFMS/CPAQ and presents an account of an experience in which human knowledge intertwines with the learnings derived from sociocultural experiences. The work is structured as a process of analysis and reflection on the experiences developed in the extension project: "Learning to read and write: playing in the UFMS/CPAQ Toy Library." The adopted methodology is broad and diverse, with an institutional character, as the Toy Library is configured as a multi-user and multidisciplinary space. Its objective is to provide professional training to students of the Pedagogy course through the care of children in playful activities, aimed at the children of students, staff, and collaborators of UFMS. The service is intended for children aged 4 to 10 enrolled in the education system, and it takes place from Monday to Thursday, from 7 AM to 11 AM and from 7 PM to 10 PM, except on holidays. The project aims to develop in students the ability to create and execute activities that involve play with different purposes, in addition to providing children with a playful environment for social interaction, exchange of experiences, and stimulation of creativity. In this space, children play and interact with each other and with the students, enabling meaningful experiences that foster reflections, learning, and the re-signification of play. Thus, the project consolidates itself as a lively, dynamic space interconnected with the courses of the Aquidauana Campus, contributing to the professional development, both initial and ongoing, of the internal and external community, in the dimensions of teaching, research, and extension.

Keywords: Playroom.Learn.Play

1. INTRODUÇÃO

A brinquedoteca é um espaço que caracteriza o ato de brincar de crianças escolares, possibilitando a identificação dos diferentes brinquedos mais utilizados em brincadeiras lúdicas. Observa-se, preferencialmente, o uso de jogos sociais, brinquedos que reproduzem o mundo técnico, como miniaturas, carrinhos, bonecas, jogos e simulações de materialidades, além de fantasias. Também se destacam os brinquedos responsáveis pelo desenvolvimento afetivo, como bonecas, bebês e roupinhas, que estimulam jogos sociais e atividades de faz de conta.

Compreender a importância da brinquedoteca universitária para o desenvolvimento infantil é essencial na formação docente, uma vez que o brincar é reconhecido pelos estudiosos da infância como elemento central no mundo da criança. Ele é fundamental para seu pleno desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social, sendo que a aprendizagem da criança começa muito antes da escolarização formal (Teixeira, 2012).

O brincar não deve ser considerado apenas um passatempo, diversão ou atividade superficial (Oliveira, 2000). Por meio dele, a criança vivencia outros mundos, estimula a imaginação e o pensamento, já que a brincadeira gira em torno da espontaneidade e da criatividade, não dependendo de regras rigidamente estruturadas. Para que surja, basta uma bola, um espaço para correr ou um risco no chão (Velasco, 1996), criando oportunidades prazerosas e contínuas para aprender a ler e escrever.

Além das experiências vivenciadas na brinquedoteca, a pesquisa utilizou levantamento bibliográfico para fundamentar e embasar as análises. Observa-se que o brincar é um comportamento presente em todas as culturas, cada qual com suas especificidades (Brougère, 1998; Pedroza, 2005). Nesse contexto, a criança aprende comportamentos, constrói conhecimento, expressa emoções e sentimentos e comprehende a cultura em que está inserida. Pesquisar sobre esse comportamento, complexo e fundamental ao ser humano, representa um desafio para diversas áreas do conhecimento. No entanto, já é possível sintetizar os estudos existentes e propor ações que atendam às necessidades de espaços destinados ao brincar infantil.

As discussões acerca do papel formativo da brinquedoteca universitária como espaço de mediação entre teoria e prática, articulando processos de construção do conhecimento, ludicidade e desenvolvimento integral da criança. As vivências relatadas revelam que a brinquedoteca extrapola sua dimensão operacional e assume um caráter epistemológico, tornando-se também um lugar de produção de saberes sobre a infância.

A concepção contemporânea de infância aponta que as crianças são produtoras de cultura (Corsaro, 2011), seres ativos que interpretam, ressignificam e reinventam os elementos simbólicos do mundo adulto. A brinquedoteca, portanto, não é apenas um espaço que oferece brinquedos, mas um ambiente onde as culturas infantis emergem de forma espontânea.

No contexto universitário, a brinquedoteca assume ainda mais relevância porque se constitui como espaço de formação profissional, permitindo aos estudantes de Pedagogia observar as teorias da infância em movimento, identificando como as crianças utilizam estratégias cognitivas, comunicativas e sociais.

Para tanto, o projeto se consolida como um espaço vivo, dinâmico e articulado com os cursos do Câmpus de Aquidauana, contribuindo para a formação profissional inicial e continuada, da comunidade interna e externa, nas dimensões do ensino, da pesquisa e da extensão.

2. BRINQUEDOTECA UNIVERSITÁRIA: espaço de aprendizagem e brincadeiras

O espaço da Brinquedoteca Universitária, por se configurar como um ambiente não escolar e um laboratório de vivências, constitui-se em um campo riquíssimo para a observação e a prática de conceitos essenciais à formação docente, especialmente na área da Educação. Diferentemente de um espaço formal de ensino, a brinquedoteca propicia um ambiente de experimentação, criação e investigação sobre as múltiplas dimensões do brincar, elemento central no desenvolvimento humano e na construção do conhecimento (Vygotsky, 1991; Kishimoto, 2011).

Minhas vivências neste ambiente, como bolsista de extensão e estudante de Pedagogia, possibilitam um mergulho profundo na relação entre brinquedo, brincadeira e o desenvolvimento integral das crianças. A ludicidade, presente em cada experiência, mostrou-se um potente mediador do processo de aprendizagem, especialmente no que se refere à leitura e à escrita, que, quando vivenciadas de forma lúdica, tornam-se mais significativas e prazerosas (Brougère, 1998; Fortuna, 2019).

A brinquedoteca, nesse sentido, extrapola a ideia de um espaço apenas destinado ao lazer ou ao entretenimento. Ela se consolida como um território educativo, de experimentação e de escuta sensível das infâncias. Através das interações, das narrativas e das brincadeiras simbólicas, é possível compreender como as crianças atribuem sentidos ao mundo e constroem suas formas próprias de expressão e comunicação (Vygotsky, 2007; Cunha, 2010).

Assim, o espaço da Brinquedoteca Universitária se revela não apenas como um instrumento pedagógico, mas como um ambiente de formação humana e profissional. Ao promover o diálogo entre teoria e prática, ele favorece o desenvolvimento da sensibilidade pedagógica, o respeito à diversidade das infâncias e a compreensão da ludicidade como direito e como linguagem fundamental do aprender.

3. BRINCAR COMO EIXO CENTRAL: a Ludicidade e conhecimento

Longe das estruturas e currículos rígidos da escola tradicional, a brinquedoteca se configura como um espaço privilegiado para o desenvolvimento integral da criança. É, antes de tudo, o território do brincar, um ambiente em que o lúdico não aparece como complemento, mas como essência das interações e aprendizagens que ali ocorrem. Observar as crianças em livre brincadeira, escolhendo seus brinquedos, inventando regras e construindo narrativas próprias, evidencia que o brincar é a atividade fundamental da infância. Por meio dele, a criança elabora experiências, constrói conhecimentos sobre o mundo, sobre si mesma e sobre o outro (Vygotsky, 1998; Kishimoto, 2011).

Nesta perspectiva, o brinquedo e a brincadeira se revelam como instrumentos pedagógicos de inestimável valor. O ato de brincar não apenas diverte, mas também educa, organiza o pensamento, amplia a linguagem e desenvolve a imaginação. Segundo Piaget (1971), a brincadeira possibilita à criança assimilar a realidade e transformá-la simbolicamente, constituindo-se em um meio de construção do conhecimento. Já Vygotsky (1998) destaca o brincar como uma atividade social mediada pela linguagem, na qual a criança internaliza regras, papéis e significados culturais.

A diversidade de materiais disponíveis, desde jogos de montar e quebra-cabeças até caixas, tecidos e elementos da natureza, amplia as possibilidades de criação e resolução de problemas de forma autônoma. Os brinquedos não estruturados, em especial, estimulam a imaginação e a simbolização, pois exigem que a criança atribua significados e funções aos objetos. Esse processo simbólico antecede e sustenta a aquisição da linguagem escrita, conforme apontam estudos de Kishimoto (2011) e Brougère (2002). O brincar livre, portanto, não é uma atividade acessória, mas um exercício cognitivo e afetivo que mobiliza diferentes dimensões do desenvolvimento infantil.

As brincadeiras de faz de conta como casinha, médico, escola ou super-heróis, constituem cenários ricos de interação social. Neles, as crianças negociam papéis, elaboram regras e expressam sentimentos, exercitando a função comunicativa e social da linguagem. Conforme Vygotsky (1998), a zona de desenvolvimento proximal se amplia justamente nesse contexto de colaboração e diálogo, em que o outro se torna mediador da aprendizagem.

Assim, a ludicidade na brinquedoteca ultrapassa o simples entretenimento: transforma-se em uma forma complexa de construção coletiva de conhecimento, onde o aprender acontece de modo espontâneo, significativo e prazeroso.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Como acadêmica do curso de Pedagogia, apresento neste relato uma experiência de três anos experienciados na Brinquedoteca Universitária, a qual considero uma das mais significativas de minha trajetória formativa. Participar deste espaço me permitiu compreender, de forma concreta, como o processo de ler e escrever pode ocorrer de modo orgânico, prazeroso e significativo, desvinculado da pressão da alfabetização formal.

Na brinquedoteca, a alfabetização e o letramento emergem de vivências lúdicas e motivadoras, nas quais a aprendizagem se dá pela interação, pela experimentação e pelo encantamento com o conhecimento. Nesse contexto, atuar como mediadora do brincar ampliou minha compreensão sobre o papel do educador e sobre a potência pedagógica da ludicidade.

Na Brinquedoteca, as crianças interagem com livros de história, seja por meio de leituras compartilhadas, contações ou leituras independentes, com rótulos nos brinquedos e placas de identificação dos espaços. Essas práticas revelam que a escrita está presente no cotidiano, exercendo funções reais de comunicação, registro e nomeação. Em brincadeiras como a de “restaurante”, por exemplo, as crianças produziam bilhetes, cardápios e anotações com grafias ainda não convencionais.

A mediação, nesse caso, não se baseava na correção, mas na valorização das tentativas e no incentivo à expressão espontânea, reforçando que a escrita cumpre um propósito significativo dentro da brincadeira. Assim, a ludicidade se torna um elo entre o mundo simbólico e o processo de construção do conhecimento (Kishimoto, 2011; Vygotsky, 1991).

Um aspecto relevante refere-se ao papel da mediação como estudante na brinquedoteca não foi neutra nem passiva; ela exigiu escuta qualificada, observação atenta, respeito às iniciativas infantis e intervenções que potencializaram o brincar.

Outro momento marcante foi a contação de histórias, em que a leitura em voz alta fortalecia vínculos afetivos com o livro e com a palavra escrita. A fantasia e a imaginação, elementos centrais do universo lúdico, despertavam a curiosidade e o desejo de compreender o código escrito. Como afirma Piaget (1976), o brincar é uma forma de a criança assimilar o mundo e expressar sua inteligência em ação, transformando o real de acordo com suas necessidades e significados.

Minha experiência como mediadora evidenciou que o lúdico não representa uma pausa ou simples recreio dentro da rotina escolar, mas um modo de ser e aprender, que deve permear todas as práticas educativas. A observação e a reflexão sobre o brincar permitiram articular as teorias estudadas na universidade como as de Vygotsky (1991), Piaget (1976) e Kishimoto (2011) à prática pedagógica, promovendo aprendizagens que respeitam o ritmo, a diversidade e as fases do desenvolvimento infantil.

Estar como bolsista neste processo, foi além da ampliação do meu conhecimento, ver as possibilidades de aprendizagem como um todo, sendo este lugar uma referência para possíveis conexões em estar na sala de aula e, ter a ludicidade como ponto de partida, principalmente na execução e elaboração de planejamentos que possam ter a criança como protagonista de suas histórias e vivências no brincar, pesquisar, aprender, ampliar a curiosidade e atender as expectativas de forma a buscar e elucidar aprendizagens significativas em que o registro também seja importante para o processo em si.

A Brinquedoteca Universitária, nesse sentido, constituiu-se como um laboratório vivo de ludicidade, fundamental para desmistificar o ensino de leitura e escrita. Essa vivência mostrou que o caminho para o conhecimento, tem a possibilidade de ser pavimentado com o brinquedo, a imaginação e a alegria, reafirmando que o brincar é um eixo estruturante da aprendizagem significativa e humanizadora.

A dimensão socioafetiva também merece destaque. As interações entre crianças de diferentes idades ampliam a convivência, a empatia, a cooperação e o respeito mútuo de

elementos fundamentais para a construção da convivência democrática, solidária e brincante como fortalecimento de aprendizagens

Figura 1: Desenhos no Quadro



Fonte: Autora, 2025.

Figura 2: Piquenique



Fonte: Autora, 2025.

Figura 3: Brincando ao Ar Livre



Fonte: Autora, 2025.

Figura 4: Fantasias



Fonte: Autora, 2025.

Figura 5: Produção Artística



Fonte: Autora, 2025.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS: brincar como caminho formativo

A experiência vivenciada na Brinquedoteca Universitária evidenciou, de forma concreta, a relevância do brincar como ferramenta de aprendizagem significativa, prazerosa e transformadora. Observou-se que, ao vivenciar espaços lúdicos e interativos, a criança desenvolve habilidades cognitivas, afetivas, sociais e comunicativas, enquanto o estudante de Pedagogia amplia sua compreensão teórica e prática sobre os processos de alfabetização e letramento.

O relato demonstra que a mediação do brincar ultrapassa o simples ato de supervisionar atividades: requer sensibilidade, escuta atenta, criatividade e valorização das tentativas das crianças, reconhecendo seus ritmos e interesses individuais. Essa prática formativa possibilitou articular os aportes teóricos de Vygotsky (1991), Piaget (1976) e Kishimoto (2011) à realidade cotidiana, reafirmando que o lúdico constitui um componente essencial tanto na formação docente quanto na construção do conhecimento infantil.

Nesse contexto, a criança tem a possibilidade de transformar comportamentos, construir conhecimento, expressar emoções e sentimentos e compreender a cultura em que está inserida. Pesquisar sobre esse comportamento, complexo e fundamental ao ser humano, representa um desafio para diversas áreas do conhecimento. Dessa forma, já é possível sintetizar os estudos existentes e propor ações que atendam às necessidades de espaços destinados ao brincar infantil.

Assim, a Brinquedoteca Universitária se revela como um espaço estratégico de integração entre ensino, pesquisa e extensão, no qual se consolidam aprendizagens significativas para todos os envolvidos. O brincar, portanto, não deve ser entendido como mero entretenimento, mas como uma prática educativa potente, capaz de ressignificar a formação profissional e enriquecer o desenvolvimento integral da criança.

Ao reconhecer o brincar como linguagem da infância, reafirma-se o compromisso da educação com a formação humana, sensível e criativa capaz de aprender com a alegria e ensinar com o encantamento.

6. REFERÊNCIAS

- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e sociedade:** da educação à cultura infantil. Porto Alegre: Artmed, 1998.
- CUNHA, Nylse Helena da Silva. **Brinquedoteca:** o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis: Vozes, 2010.
- FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1986.
- FORTUNA, Tânia Ramos. **Ludicidade e formação de professores.** Porto Alegre: Mediação, 2019.
- KISHIMOTO, Tizuko Mochida. **Brincar e desenvolvimento infantil.** 3. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- OLIVEIRA, Lúcia C. **O brincar e a criança:** perspectivas e práticas educativas. São Paulo: Cortez, 2000.
- PEDROZA, Maria Goretti. **Brincadeira, cultura e aprendizagem.** Recife: Editora UFPE, 2005.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança:** imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.
- PIAGET, Jean. **A psicologia da criança.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1976.
- TEIXEIRA, Maria Lúcia. **A importância do brincar no desenvolvimento infantil.** Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

VELASCO, Renata. **O brincar na infância:** significados e possibilidades. São Paulo: Papirus, 1996.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, Lev S. **Imaginação e criação na infância.** São Paulo: Ática, 2007.