CENTRO UNIVERSITÁRIO DE ITAJUBÁ – FEPI

Curso de Pedagogia

Natália de Souza Nascimento

SEQUÊNCIA DIDÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL POR MEIO DAS BRINCADEIRAS: uma proposta metodológica

ITAJUBÁ

2025

Natália de Souza Nascimento

SEQUÊNCIA DIDÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL POR MEIO DAS BRINCADEIRAS: uma proposta metodológica

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia do Centro Universitário de Itajubá – FEPI como requisito parcial para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Dra. Alba Helena Fernandes Caldas

ITAJUBÁ

2025

NASCIMENTO, Natália de Souza.

Sequência didática na Educação Infantil por meio das brincadeiras: uma proposta metodológica. Natália de Souza Nascimento. Itajubá, 2025, Número de páginas 77p.

Orientador (a): Profa. Dra. Alba Helena F. Caldas
Trabalho de Conclusão de Curso. Pedagogia. Centro Universitário de Itajubá – FEPI.

1. Brincar, 2. Educação infantil, 3. Sequência-didática, 4. Ludicidade, 5. Prática pedagógica.
I. CALDAS, Alba Helena Fernandes. II. FEPI – Centro Universitário de Itajubá. III. Título. Trabalho de Conclusão de Curso.

ATA DE APRESENTAÇÃO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DO CURSO DE PEDAGOGIA
FEPI – CENTRO UNIVERSITÁRIO DE ITAJUBÁ

Em sessão às dezoito horas do dia dezessete de novembro do ano de dois mil e vinte e cinco, a aluna **Natália de Souza Nascimento** apresentou o Trabalho de Conclusão de Curso, intitulado **"SEQUÊNCIA DIDÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL POR MEIO DAS BRINCADEIRAS: uma proposta metodológica"** como requisito para conclusão do Curso de Pedagogia, perante uma Banca Examinadora composta pelos seguintes membros:

Prof.ª Dra. Alba Helena Fernandes Caldas (orientadora)

Prof.ª Ma. Magda Cristina Nascimento Rochael (avaliadora)

Prof.ª Ma. Ana Carolina Carneiro Lopes (avaliadora)

Aprovada (X)
Aprovada com Restrições ( )
Reprovada ( )

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, que ilumina meus caminhos; ao meu amado esposo Anísio Jr., que caminha comigo em todos os momentos; aos meus queridos pais, Ângela e Paulo, cuja força e amor me sustenta sempre; e a nossa querida Zoe (filha de quatro patas), que enche nossos dias de alegria e ternura.

AGRADECIMENTOS

Ao chegar até aqui, percebo que este trabalho não é apenas meu, mas resultado de tantas mãos, corações e presenças que caminharam ao meu lado durante essa trajetória.

Primeiramente, agradeço a Deus, que me sustentou em cada momento, me deu forças diante das dificuldades e iluminou o meu caminho.

A minha família, meu maior alicerce. Aos meus pais, Paulo e Ângela, que sempre acreditaram em mim e me ensinaram o valor da dedicação e do amor. Aos meus irmãos, Henrique, ao lado de sua querida esposa Flávia, que me deram o presente mais doce: minha linda sobrinha Laura e minha irmã Marina, junto ao seu querido esposo Gabriel, que me abençoaram com outra joia em nossas vidas: minha sobrinha Maitê. A minha amada avó Dinha, tão especial, que com sua ternura, alegria de viver e carinho sempre lembra de cada neto e neta e ora fervorosamente por cada um de nós, faz questão em dizer “Eu te amo” toda vez que conversamos seja pessoalmente ou por chamada de vídeo.

De forma especial, registro também minha gratidão e homenagem à memória dos meus avós Joaquim, Ephigênia e avô José Dover (vô Bó), e meu tio avô José de Alencar (tio Zezé). Pessoas que, com sua vida e exemplo, ajudaram de alguma maneira a formar quem eu sou hoje. Mesmo não estando mais fisicamente aqui, permanecem vivos em minha memória e no meu coração e em meus sonhos, acompanhando-me. Este trabalho é também para honrar a história e o amor que recebi deles.

Ao meu querido e muito amado marido, Anísio. Você é minha fortaleza e meu porto seguro. Obrigada por me impulsionar, me colocar para frente mesmo nos dias em que eu duvidei de mim mesma. Este TCC também é seu, porque cada conquista aqui tem um pedaço do seu apoio, do seu incentivo e do seu amor.

À minha fiel companheira de quatro patas, Zoe, que enche nossos dias de alegria e agitação, você me fez muita companhia durante trabalhos, relatórios e durante o TCC também.

Aos meus professores, que foram faróis ao longo desses quatro anos, transmitindo não apenas conhecimento, mas também inspiração. Deixo registrado meu sincero agradecimento à: Adriana Taets; Alba Caldas, minha querida e brilhante orientadora; Ana Carolina Lopes, professora tão humana, a quem sou grata por todo

o acolhimento; Ana Cristina Motta, atual diretora do colégio onde tenho o prazer de trabalhar e aprender; Ângela Morais, que estará sempre em meu coração; Stella Simões; e Magda Rochael, minha musa inspiradora e incrível coordenadora de curso.

Às minhas amigas de turma, Ana Cláudia e Maria Tereza, companheiras de tantos trabalhos, noites de estudo e risadas compartilhadas. Nada teria sido tão leve e marcante sem vocês. Agradeço ainda a todos os meus colegas de turma, que fizeram parte dessa jornada de forma tão significativa.

Por fim, meu coração se volta à cidade de Itajubá, que acolheu a mim e ao meu esposo de braços abertos. Ao longo desses quatro anos, vivemos aqui desafios, superações, conquistas e bênçãos. Hoje, mais do que uma cidade, Itajubá é um lar, parte da nossa história, e sou imensamente grata por tudo o que nos proporcionou.

Este trabalho é fruto de todos vocês. Cada página traz um pouco do amor, da força e do apoio que recebi. Estejam certos de minha eterna gratidão!

RESUMO

O brincar constitui-se como a principal atividade da infância e desempenha papel essencial no desenvolvimento integral da criança. Nesse sentido, o presente trabalho tem como objetivo geral elaborar três sequências didáticas voltadas à Educação Infantil que valorizem o brincar como prática pedagógica, visando potencializar o desenvolvimento global das crianças. A pesquisa foi desenvolvida por meio de uma revisão bibliográfica, fundamentada em obras acadêmicas, legislações e documentos oficiais que orientam a Educação Básica. Com base nos resultados analisados, o estudo reforça a relevância de práticas pedagógicas que integrem o lúdico ao cotidiano escolar, estimulando a exploração, a imaginação e a experimentação. Assim, a integração dessas dimensões promove experiências significativas que tornam o processo de aprendizagem mais prazeroso, dinâmico e enriquecedor para a criança.

Palavras-chave: brincar; Educação infantil; sequência-didática; ludicidade; prática pedagógica.

ABSTRACT

Playing is the main activity of childhood and plays an essential role in the overall development of children. In this sense, the general objective of this study is to develop three teaching sequences for early childhood education that value playing as a pedagogical practice, aiming to enhance the overall development of children. The research was developed through a literature review based on academic works, legislation, and official documents that guide Basic Education. Based on the results analyzed, the study reinforces the relevance of pedagogical practices that integrate play into everyday school life, stimulating exploration, imagination, and experimentation. Thus, the integration of these dimensions promotes meaningful experiences that make the learning process more enjoyable, dynamic, and enriching for children.

Keywords: play; early childhood education; teaching sequence; playfulness; pedagogical practice.

LISTA DE SIGLAS

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

DUDH – Declaração Universal dos Direitos Humanos

LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

RCNEI – Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Amarelinha Africana.....39
Figura 2 - Amarelinha Caracol.....40

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Sequência Didática: Jogo - AMARELINHA 32
Quadro 2– Sequência Didática: Brinquedo - PIPA 43
Quadro 3 – Sequência Didática: Faz de Conta 55

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....8

2 EDUCAÇÃO INFANTIL: TRAJETÓRIAS LEGAIS.....10

2.1 Breve retrospectiva sobre a infância e a Constituição Federal de 1988.....10
2.2 Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA).....11
2.3 Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN).....13
2.4 Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI).....15
2.5 Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI) 17
2.7 Marco da Primeira Infância.....20
2.8 Base Nacional Comum Curricular 21

3 OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....24

3.1 Jogo.....24
3.2 Brinquedo.....26
3.3 Brincadeira 27
3.4 O professor como mediador nas brincadeiras. 29

4 BRINCAR É APRENDER: SEQUÊNCIA DIDÁTICA APLICADA À EDUCAÇÃO INFANTIL.....32

5 CONCLUSÃO.....66

REFERÊNCIAS.....68

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho, intitulado “Sequência didática na Educação Infantil por meio das brincadeiras: uma proposta metodológica”, surgiu com o propósito de refletir sobre os conceitos de jogo, brinquedo e brincadeira. Estas práticas, presentes no cotidiano das crianças desde a mais tenra idade, são recursos pedagógicos capazes de favorecer o desenvolvimento integral da criança de 0 a 6 anos de idade.

Ao longo dos anos, a Educação Infantil conquistou direitos e assegurou a dignidade das crianças por meio de promulgações de Leis, que passaram a reconhecê-las como sujeitos de direitos e com necessidades específicas de acordo com cada faixa etária. O brincar constitui a principal atividade da primeira infância, entretanto, em tempos remotos, esta prática não era considerada importante. Hoje, a Educação Infantil valoriza o brincar e vale ressaltar que devido à notoriedade do lúdico no processo do desenvolvimento integral da criança, tal prática exige intencionalidade e mediação do educador. Sendo assim, por meio dessas ações e das experiências lúdicas a aprendizagem se torna significativa e prazerosa.

No decorrer deste trabalho, a questão essencial reporta-se à pergunta: Como a sequência didática baseada no brincar pode potencializar o processo de aprendizagem das crianças na Educação Infantil, por meio dos jogos e das brincadeiras? Assim, parte-se de duas hipóteses: de que o brincar com outras pessoas desenvolve habilidades sociais, cognitivas e auxilia na resolução de problemas; e de que a mediação do professor nas brincadeiras possibilita aprendizagens mais significativas, pois brincadeiras estruturadas favorecem a ampliação do vocabulário, a expressão oral e a compreensão de conceitos pelas crianças.

Diante dessa realidade, este trabalho tem por objetivo geral elaborar sequências didáticas baseada em jogos e brincadeiras que pode favorecer o processo de aprendizagem e o desenvolvimento integral da criança na Educação Infantil. Para isso, trabalha-se os seguintes objetivos específicos: analisar brevemente a trajetória legal da Educação Infantil; analisar o conceito de jogo, brinquedo, brincadeira e o papel do professor como mediador nas brincadeiras; e por fim, propor sequências didáticas baseadas em jogos e brincadeiras, articulando atividades que estimulem diferentes áreas de desenvolvimento (cognitiva, social, afetiva e motora).

A brincadeira constitui uma linguagem natural da criança e é uma ferramenta de aprendizagem e desenvolvimento. Este estudo se justifica pela relevância da temática no contexto educacional contemporâneo, ao destacar que o brincar é um processo fundamental para a construção do sujeito como histórico-cultural, na primeira infância. Quando utilizados de forma intencional e planejada pelo professor/mediador, os recursos pedagógicos adequados promovem o desenvolvimento integral das crianças.

O trabalho será desenvolvido por meio de revisão bibliográfica, fundamentada em obras acadêmicas, legislações e documentos oficiais que norteiam a Educação Básica. Além disso, propõe-se uma sequência didática que valoriza o brincar como prática pedagógica, de modo a potencializar o desenvolvimento integral das crianças. Os principais autores consultados para a realização dessa pesquisa foram Friedman (1996), Kishimoto (2011) e Vygotsky (2007).

Por fim, o trabalho divide-se em três capítulos. O primeiro aborda a trajetória legal da Educação Infantil no Brasil, apresentando uma breve retrospectiva histórica desde a Constituição de 1988 até a BNCC, documento mais atual elaborado pelo MEC. O segundo capítulo trata os conceitos de jogos, brinquedos e brincadeiras, bem como sobre a importância do papel do professor como mediador nas brincadeiras. O terceiro apresenta uma sequência didática de doze dias destinada a uma turma de crianças de quatro anos de idade, cujo tema é “Jogos e Brincadeiras”, nessa proposta, o professor atua como mediador do brincar e demonstra que a aprendizagem pode e deve ser prazerosa e significativa para a criança, permitindo-lhe aprender brincando.

2 EDUCAÇÃO INFANTIL: TRAJETÓRIAS LEGAIS

Neste capítulo, explorar-se-á a definição de Educação Infantil segundo os documentos oficiais que regem as leis educacionais brasileiras, bem como as orientações neles previstas. Desse modo, evidenciar-se-á a contribuição desses textos para a Educação Infantil, etapa que é a base para o desenvolvimento da criança.

No Brasil, a partir da Constituição Federal de 1988, a criança passou a ser considerada sujeito de direitos, visto que o texto elaborado garantiu o direito à educação e instituiu o que é responsabilidade da família, da sociedade e do Estado acerca do tema. Dessa forma, foram assegurados com primazia os direitos fundamentais para o desenvolvimento integral do sujeito como ser humano (Brasil, 1988).

2.1 Breve retrospectiva sobre a infância e a Constituição Federal de 1988

A partir dos fatos historicamente constituídos acerca da Educação Infantil no Brasil, pode-se observar os direitos das crianças assegurados pela Constituição Federal de 1988, os quais são citados no Artigo 205.

> Art. 205. A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho (Brasil, 1988, s. p.).

Com o cenário transformado ao reconhecer direitos das crianças, tem-se como garantia o atendimento em creches e pré-escolas como dever do Estado expresso no Art. 208, inciso IV, da Carta Magna. No documento, é mencionado que o Estado tem o dever de assegurar o direito à educação, o que inclui a oferta da Educação infantil nas instituições citadas acima para todas as crianças de até cinco anos de idade.

Posteriormente, por meio da Emenda Constitucional nº 59/2009, o inciso I do mesmo Art. 208, a Educação Básica tornou-se obrigatória e sem custos para crianças e adolescentes de quatro a dezessete anos. Além disso, ficou estabelecido o direito e o acesso à educação àqueles que não puderam aproveitá-la na idade certa, para que tenham a possibilidade de recebê-la gratuitamente quando possível (Brasil, 2009).

Ainda nesse contexto, no decorrer dos anos, o Estado brasileiro elaborou o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). Tal regulamentação só se consolidou após os avanços consagrados pela Constituição de 1988, pois havia a necessidade da criação de instrumentos legais que sustentassem as necessidades das crianças e dos adolescentes. Desse modo, a análise dos documentos anteriores culminou na promulgação do Estatuto da Criança e do Adolescente em 1990. Portanto, enquanto a Constituição estabeleceu a base jurídica para a proteção integral desses jovens, o Estatuto regulamentou e delineou direitos, consolidando uma nova referência de cidadania para crianças e adolescentes.

2.2 Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA)

O Estatuto da Criança e do Adolescente surgiu para regulamentar e conceber os direitos previstos pela Constituição Federal de 1988, que garante proteção integral e exercício da cidadania, às crianças e aos adolescentes. Esse documento consegue ultrapassar a visão de assistencialismo, assim, a partir de então, é afirmado no Art. 3º da Lei nº 8.069 de 1990, que apresenta a seguinte redação:

> Art. 3º A criança e o adolescente gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral de que trata esta Lei, assegurando-se lhes, por lei ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, a fim de lhes facultar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e de dignidade.
>
> Parágrafo único. Os direitos enunciados nesta Lei aplicam-se a todas as crianças e adolescentes, sem discriminação de nascimento, situação familiar, idade, sexo, raça, etnia ou cor, religião ou crença, deficiência, condição pessoal de desenvolvimento e aprendizagem, condição econômica, ambiente social, região e local de moradia ou outra condição que diferencie as pessoas, as famílias ou a comunidade em que vivem (Incluído pela Lei nº 13.257, de 2016) (Brasil, 1990, s. p.).

Segundo Guimarães (2014), o Estatuto da Criança e do Adolescente possui como fundamento a garantia de proteção total às crianças e aos adolescentes, sem distinção de qualquer tipo. Esse mecanismo de direitos visa que aqueles que são amparados sejam vistos como sujeitos com condições peculiares de desenvolvimento e que necessitam de cuidado.

A Lei 8.069/90, em seu Art. 16, inciso IV, reafirma os direitos das crianças e dos adolescentes à liberdade, incluindo o direito de “brincar, praticar esportes e divertir-se” (Brasil, 1990, s. p.). Portanto, o brincar é compreendido como um direito

básico da criança, vinculado ao seu desenvolvimento integral, pleno e digno. Sob esse viés, o ECA assegura tal direito, que, caso seja negligenciado, prejudicará a formação social do sujeito.

Também deve-se citar a educação, que é indiscutivelmente importante, pois pode ser encarada tanto como uma realidade social e individual, como um direito fundamental de segunda geração. A esse respeito, Caggiano (*apud* Reinke 2022, p. 37) afirma:

> O direito à instrução como um processo de desenvolvimento individual, mas também o direito a uma política educacional de um processo de formação da sociedade, visando oferecer aos integrantes da comunidade social instrumentos a alcançar os seus fins (Caggiano, apud Reinke, 2022, p. 37).

De acordo com o Art. 4º da Lei nº 8.069/90 (ECA), as famílias, as comunidades em geral e o Estado devem garantir a plena realização dos direitos fundamentais, particularmente o direito à educação, que deve ser provida de forma equitativa a todos os alunos.

Na educação, o Estatuto destaca o respeito às origens culturais, artísticas e históricas de cada indivíduo, dando-lhes, portanto, liberdade criativa e acesso à diversas fontes culturais. Além de proibir e proteger do abuso de autoridade, exige-se que os educadores tratem os alunos com dignidade. Além disso, a lei responsabiliza a sociedade pela prevenção de riscos ou pela visibilidade dos direitos das crianças e não apenas o Estado, que formula as políticas educacionais, mas também os pais e responsáveis, que devem aconselhar especialmente os jovens.

O Art. 4º da Lei nº 8.069/90, expressa que é dever da família, da comunidade e do Estado, garantir a implementação desses direitos à vida das crianças e dos adolescentes, para que possam gozar de seus plenos direitos com dignidade (Brasil, 1990).

> Art. 4º É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária (Brasil, 1990, s.p.).

Nesse contexto, destaca-se a relevância do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) diante das diretrizes que estabelecem deveres aos pais e responsáveis quanto à assistência à criança e ao adolescente, especialmente aos que

estão matriculados no ensino regular. Ademais, é dever do Estado garantir acesso à educação básica pública, gratuita, de qualidade e equitativa aos jovens. Outrossim, torna-se evidente a importância do documento quando relacionado à Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), promulgada em 1996, que incorpora os princípios da proteção integral e da universalização do acesso já assegurados pelo ECA.

2.3 Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN)

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) - Lei nº 9.394/1996 - determina as diretrizes e os princípios da educação básica no país. Ela estabelece normas nos setores público e privado para o funcionamento das instituições de ensino, bem como os direitos e deveres na educação, responsabilidades da União, estados, Distrito Federal e municípios.

Para Vieira e Baptista (2023), importa ressaltar que no seu Art. 29, a LDBEN estabelece que a Educação Infantil representa a fase inicial da Educação Básica. Logo, o primeiro contato escolar visa o desenvolvimento holístico de crianças de até cinco anos de idade orientadas pelos mesmos princípios e fins que sustentam a educação brasileira, que refletem os importantes valores em relação à população sobre a educação de seus cidadãos e cidadãs (Vieira e Baptista, 2023, p. 12).

A integração da Educação Infantil à Educação Básica foi um marco legal para a educação brasileira, pois o sistema de ensino criou creches e pré-escolas, espaços coletivos para que o direito das crianças seja cumprido. Em concordância ao apresentado, ressalta-se o que a LDB diz sobre a Educação Infantil (Brasil,1996):

> Art. 29. A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. Art. 30. A educação infantil será oferecida em: I – creches, ou entidades equivalentes, para crianças de até três anos de idade; II – pré-escolas, para as crianças de 4 (quatro) a 5 (cinco) anos de idade. Art. 31. A educação infantil será organizada de acordo com as seguintes regras comuns: I – avaliação mediante acompanhamento e registro do desenvolvimento das crianças, sem o objetivo de promoção, mesmo para o acesso ao ensino fundamental; II – carga horária mínima anual de 800 (oitocentas) horas, distribuída por um mínimo de 200 (duzentos) dias de trabalho educacional; III – atendimento à criança de, no mínimo, 4 (quatro) horas diárias para o turno parcial e de 7 (sete) horas para a jornada integral; Lei n 25 o 9.394/1996 IV – controle de frequência pela instituição de educação pré-escolar, exigida a frequência mínima de 60% (sessenta por cento) do total

> de horas; V – expedição de documentação que permita atestar os processos de desenvolvimento e aprendizagem da criança (Brasil, 1996, s. p.).

Aqui, é importante ressaltar que antes da Lei 9.394/96, a Educação Infantil tinha caráter assistencial, voltado para as mulheres que precisavam deixar seus filhos em creches. As crianças eram acolhidas e tinham suas necessidades básicas atendidas, mas não havia suporte pedagógico. Por outro lado, a pré-escola costumava oferecer o atendimento em tempo parcial e, em geral, com caráter mais educativo e não assistencial, como em creches. A saber, a nomenclatura utilizada, seja creche, jardim de infância, pré-escola ou maternal, frequentemente era vinculada às distinções de ordem socioeconômica.

> A creche se destinava prioritariamente aos filhos das mães trabalhadoras pobres, sendo considerada um espaço de assistência e cuidado, enquanto a pré-escola se voltava para as crianças das camadas médias, com funções pedagógicas mais definidas (Kuhlmann Jr.,1998, p. 43).

Nesse contexto, fica evidente que o acesso à Educação Infantil, historicamente, não se deu de forma equitativa. A pré-escola, em sua maioria frequentada por crianças das classes média e alta, tinha caráter pedagógico. Em contrapartida, a creche era apenas um recurso assistencial, com foco no cuidado básico, na higiene e na alimentação. Kramer (2003, p. 25) reforça essa desigualdade ao destacar que “o atendimento às crianças pobres, durante décadas, foi tratado como medida compensatória, desvinculada de qualquer projeto educativo mais amplo”.

Desde a publicação da Constituição Federal de 1988, essa fragmentação entre as instituições começou a se alterar. O documento estabelece que a Educação Infantil é um direito assegurado a todas as crianças e uma responsabilidade estatal. Posteriormente, a LDB confirmou essa alteração ao integrar creches e pré-escolas à estrutura da Educação Básica. Desde então, o conceito de que educar e cuidar são inseparáveis na primeira infância, ganhou grande importância, conforme evidenciado pelo Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (Brasil, 2009).

Diante deste marco legal, a Educação Infantil se tornou parte da Educação Básica e passou a assegurar o atendimento educacional, promovendo o desenvolvimento integral das crianças.

2.4 Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI)

Em 1998, consolidou-se como um grande avanço para o país o orientador de referências e diretrizes pedagógicas para a implementação de práticas educativas de alto padrão nas creches e pré-escolas do Brasil, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI). Este documento oficial, formulado pelo Ministério da Educação e elaborado em uma coleção de três volumes (Introdução; Formação Pessoal e Social; Conhecimento de Mundo), foi desenvolvido como um guia para melhoria da qualidade do ensino no trabalho com crianças de zero a seis[1] anos de idade, levando em consideração os estilos pedagógicos e a diversidade cultural de cada região do país (Brasil, 1998, p. 5).

É importante salientar que o RCNEI tem como propósito estabelecer padrões de qualidade que promovem o desenvolvimento integral e o reconhecimento do direito à infância, evitando tanto uma abordagem assistencialista quanto a antecipação indevida da escolaridade (Brasil, 1998, p. 5). Nessa perspectiva, o Referencial tem função de apoio às políticas e práticas pedagógicas (Brasil, 1998).

> Sua função é contribuir com as políticas e programas de educação infantil, socializando informações, discussões e pesquisas, subsidiando o trabalho educativo de técnicos, professores e demais profissionais da educação infantil e apoiando os sistemas de ensino estaduais e municipais (Brasil,1998, p.13).

O RCNEI (volume I) estabelece características gerais do Referencial, organiza as concepções de criança, educação, instituição e profissional, detalha os objetivos gerais e apresenta a estrutura dos eixos de trabalho que serão explorados nos demais volumes. Apesar de não ser um currículo único e obrigatório, é um material de apoio e flexível, aberto para discussão, respeitando o pluralismo cultural brasileiro (Brasil, 1998, p. 14).

Em relação à concepção de criança, as ideias de Vygotsky (1998) sobre a importância da interação social encontram ressonância no RCNEI, volume I (1998), baseia-se em uma perspectiva histórico-cultural. Nela, a criança é um sujeito social e histórico que constrói o conhecimento apropriando-se dos saberes por meio de

[1] O RCNEI considerava que a Educação Infantil atendia crianças de zero a seis anos, porém a RESOLUÇÃO SEE Nº 4.692, DE 29 DE DEZEMBRO DE 2021, em seu Art. 29 dispõem que - A educação infantil, de responsabilidade do Município, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de zero a cinco anos e onze meses de idade em seus aspectos físico, afetivo, intelectual, linguístico e social, complementando a ação da família e da comunidade (Brasil, 2021).

interações com pessoas, objetos e contextos. Além disso, ela utiliza diversas formas de linguagem, mas também tem uma natureza singular, pois constrói sua própria identidade, e é através das brincadeiras que reproduz a realidade que a cerca. Seja imitando um professor dando aula, um policial em serviço, a sua mãe cozinhando, ao brincar com panelinhas, tais percepções definem a criança como um sujeito ativo (Brasil, 1998, p. 21).

Posterior à criação das creches e pré-escolas e a integração da Educação Infantil à Básica, o Referencial propõe a indissociabilidade entre o cuidar e educar as crianças de zero a cinco, seis anos. Conforme o RCNEI (Brasil,1998), pode-se definir o educar como:

> [...] Propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. Neste processo, a educação poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis (Brasil, 1998, p. 23).

O mesmo documento também cita que o cuidar representa:

> [...] Compreendê-lo como parte integrante da educação, embora possa exigir conhecimentos, habilidades e instrumentos que extrapolam a dimensão pedagógica. Ou seja, cuidar de uma criança em um contexto educativo demanda a integração de vários campos de conhecimentos e a cooperação de profissionais de diferentes áreas (Brasil, 1998, p.24).

Para algumas autoras como Ortiz e Carvalho (2012), o cuidar do corpo não acontece sozinho, ele precisa da interação do adulto para nutri-lo e protegê-lo de maneira adequada, pois é necessário reconhecer que o organismo humano é imaturo para desenvolver certas habilidades e ações específicas, as quais só são compreendidas quando mediadas e internalizadas (Ortiz, C; Carvalho, M.T. V, 2012, p.34). Já o brincar conforme o RCNEI, envolve o lúdico, pois é por meio dele que as crianças dão vida as suas imaginações, imitam, criam e desenvolvem habilidades para solucionar problemas, conjecturam, dão significados e ressignificam. Ainda, vale citar que o processo lúdico favorece a autoestima e amplia o portfólio de brincadeiras (Brasil, 1998, p.27).

> A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não-brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica (Brasil, 1998, p.27).

O ato de brincar é mais que diversão, não é só brincar, ele pode ser livre, um momento mais relaxado, exploratório. O aproveitamento das atividades depende do enriquecimento do meio ambiente em que o sujeito está inserido ou por meio do brincar dirigido, que por outro lado, é estruturado pelo adulto, pois tem outra intencionalidade diante da atividade prevista (Moyles, 2002, p.33).

Todas as articulações citadas anteriormente, passaram a ser de responsabilidade dos educadores e responsáveis. É de suma importância observar, avaliar e mediar sempre. Todas as práticas educativas devem ser preparadas previamente e ter intencionalidade educativa, devem provocar nas crianças o desenvolvimento integral delas, o pensamento crítico, a autonomia e valores em geral.

2.5 Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI)

A Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009, estabeleceu as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI), que têm o objetivo de estabelecer uma organização por meio de currículos que reúnem princípios definidos pela Câmara de Educação Básica. Essas diretrizes almejam apoiar, orientar a elaboração, o planejamento, a execução e a avaliação de projetos pedagógicos e curriculares da Educação Infantil, atentas às políticas públicas e à legislação estadual e municipal.

A Resolução firma quais são as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI), e no Art. 2º, ressalta que:

> Art. 2º As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil articulam-se com as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica e reúnem princípios, fundamentos e procedimentos definidos pela Câmara de Educação Básica do Conselho Nacional de Educação, para orientar as políticas públicas na área e a elaboração, planejamento, execução e avaliação de propostas pedagógicas e curriculares (Brasil, 2009, s.p.).

Ainda no Art. 3º, fica definido que o currículo da Educação Infantil promove o desenvolvimento integral das crianças menores de cinco anos, por meio de vários

agrupamentos de atividades de aprendizagem, como culturas, artes, meio ambiente (Brasil, 2009). Buchwitz (2016) corrobora ao dizer que:

> Um currículo de Educação Infantil deve ser elaborado levando em conta todas as linguagens da criança. Cabe ao professor conhecer as proporções do desenvolvimento do aluno, para estabelecer as experiências formativas (Buchwitz, 2016, p.11).

O documento fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil e adota a definição de educação infantil como a primeira etapa da educação básica, oferecida a crianças de zero a cinco anos de idade de forma gratuita e de qualidade em instituições de ensino públicas e privadas. Ainda, cita que a criança é um sujeito histórico e de direitos, que aprende, produz cultura por meio de interações e brincadeiras e se singulariza. Ele também menciona que o currículo é o conjunto de práticas que articulam experiências infantis com conhecimentos diversos visando ao desenvolvimento integral. Por fim, define uma proposta pedagógica, como o plano que orienta as ações da instituição, definindo metas de aprendizagem e desenvolvimento, e que deve ser construído coletivamente pela direção, professores e comunidade escolar (Brasil, 2009, s. p.).

Em sua concepção da Educação Infantil, o DCNEI (2009) traz orientações sobre obrigatoriedade da matrícula para crianças de 4 ou 5 anos de idade, até o dia 31 de março do ano em que a matrícula é efetivada. Aquelas que concluem 6 anos depois do dia 31 de março, também deverão ser inscritas na Educação Infantil. O tempo de permanência na instituição é integral, total de uma diária em uma instituição de ensino igual ou superior a sete horas, considerando uma jornada de pelo menos 4 horas (Brasil, 2009, s. p.).

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil estabelecem orientações para a Educação Infantil, tanto nas áreas urbanas, quanto em territórios da população indígena, do campo, ribeirinha, quilombola e outras. Também enfatizam a importância de uma educação inclusiva para crianças com deficiência, transtornos globais de desenvolvimento e altas habilidades/superdotação.

As Diretrizes afirmam que é dever das instituições de Educação Infantil proporcionar uma vivência educativa de qualidade para todas as crianças, agir continuamente contra o racismo e as discriminações relacionadas a gênero, classe social, etnia, desenvolvimento e religião no dia a dia da Educação Infantil. Além disso, é fundamental que os educadores mantenham uma preocupação e atenção rigorosa

em relação a qualquer tipo de violação da dignidade infantil, tanto dentro quanto fora da instituição de ensino (Brasil, 2009).

As Diretrizes continuam orientando um trabalho pedagógico que envolva diversas formas de expressão e culturas na creche e na pré-escola. Isso permite o desenvolvimento dos conhecimentos e das características linguísticas, culturais e religiosas de cada comunidade para assegurar a continuidade das experiências que a criança passa na Educação Básica (Oliveira, 2013, p.120).

Assim, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI, 2009) determinam que as práticas pedagógicas devem ter como eixos norteadores as interações e a brincadeira, assegurando às crianças experiências que ampliem seus conhecimentos sobre si mesmas, sobre o outro e o mundo. Tais experiências contemplam desde a valorização das múltiplas linguagens, expressões artísticas e culturais, até a formação da autonomia, do convívio coletivo e do respeito à diversidade e à sustentabilidade (Brasil, 2009, s. p.).

Dessa maneira, o DCNEI não só define parâmetros pedagógicos e curriculares, mas atua como instrumento estratégico para que o Brasil avance assegurando que todas as crianças tenham acesso a uma Educação Infantil integral, inclusiva e de excelência.

2.6 Plano Nacional de Educação (PNE, Lei nº 13.005/2014)

O Plano Nacional de Educação foi criado como um instrumento capaz de prever, organizar, propor e monitorar ações nas esferas da educação básica nacional e de caráter decenal legitimado pela Constituição Federal.

É importante ressaltar que na Lei nº 13.005/2014, que aprova o PNE, podem ser encontradas as diretrizes e serem seguidas, conforme o artigo 2º:

> Art. 2º São diretrizes do PNE:
> I - erradicação do analfabetismo ;
> II - universalização do atendimento escolar;
> III - superação das desigualdades educacionais, com ênfase na promoção da cidadania e na erradicação de todas as formas de discriminação; (Vide ADI 5668)
> IV - melhoria da qualidade da educação;

> V - formação para o trabalho e para a cidadania, com ênfase nos valores morais e éticos em que se fundamenta a sociedade;
> VI - promoção do princípio da gestão democrática da educação pública;
> VII - promoção humanística, científica, cultural e tecnológica do País;
> VIII - estabelecimento de meta de aplicação de recursos públicos em educação como proporção do Produto Interno Bruto - PIB, que assegure atendimento às necessidades de expansão, com padrão de qualidade e equidade;
> IX - valorização dos (as) profissionais da educação;
> X - Promoção dos princípios do respeito aos direitos humanos, à diversidade e à sustentabilidade socioambiental (Brasil, 2014, s. p.).

O PNE (2014–2024) estabelece 20 metas que podem ser divididas em quatro grandes grupos: garantia do direito à educação básica de qualidade; redução das desigualdades e da valorização da diversidade; valorização dos profissionais da educação; educação superior (Brasil, 2014). Essas metas abrangem o direito à Educação Básica de qualidade, priorizam reduzir as disparidades e valorizar a diversidade, os profissionais da educação e a Educação Superior. As diretrizes de avaliação são fundamentais para o Ministério da Educação, entretanto, considerando que o foco deste trabalho não é a análise das metas do PNE, elas não serão abordadas neste estudo.

A Base Nacional Comum Curricular surge posteriormente como um desdobramento fundamental, concretizando no âmbito pedagógico a busca pela qualidade e disparidade condicional no PNE. Ela determina os direitos de aprendizagem e desenvolvimento para todas as crianças e todos os jovens da Educação Básica.

2.7 Marco da Primeira Infância

Durante o período em que o bebê ainda se encontra na barriga da mãe, faz-se necessário a adoção de medidas saudáveis e de proteção da gestante. De acordo com a Declaração Universal de Direitos Humanos (1948):

> a maternidade e a infância têm direito a cuidados e assistência especiais. Todas as crianças, nascidas dentro ou fora do matrimônio, gozarão da mesma proteção social (DUDH, 1948, s. p.).

Neste contexto, a primeira infância possui caráter essencial na formação da criança, pois é nessa fase que se estruturam a formação moral, ética, cognitiva e emocional, dentre outros. Seguindo esse pensamento, o governo brasileiro, por meio do meio do Ministério de Direitos Humanos e Cidadania, publicou que:

> Os primeiros anos de vida são fundamentais para o desenvolvimento do ser humano. Se, por um lado, o período da primeira infância é de grandes oportunidades para a plenitude da vida de uma pessoa, é também de muitas vulnerabilidades e de extrema susceptibilidade às influências e ações externas, como pobreza e violência (DUDH, 1948, s. p.).

A Lei nº13.257/2016, conhecida como Marco Legal da Primeira Infância (MLPI), também se refere a este período importante da vida de um ser humano.

> Art. 2º Para os efeitos desta Lei, considera-se primeira infância o período que abrange os primeiros 6 (seis) anos completos ou 72 (setenta e dois) meses de vida da criança (Brasil, 2016, s. p.).

O referido diploma legal também faz alusão aos objetivos que as políticas públicas voltadas às crianças devem alcançar, sempre em busca da proteção e do desenvolvimento integral desse público-alvo.

> Art. 5º Constituem áreas prioritárias para as políticas públicas para a primeira infância a saúde, a alimentação e a nutrição, a educação infantil, a convivência familiar e comunitária, a assistência social à família da criança, a cultura, o brincar e o lazer, o espaço e o meio ambiente, bem como a proteção contra toda forma de violência e de pressão consumista, a prevenção de acidentes e a adoção de medidas que evitem a exposição precoce à comunicação mercadológica (Brasil, 2016, s. p.)

Diante disso, este trabalho reforça o compromisso que as políticas públicas devem visar para promover o desenvolvimento integral, a inclusão social e a equidade entre as crianças, garantindo o acesso a condições essenciais e dignas.

2.8 Base Nacional Comum Curricular

No começo da jornada educacional, a Educação Infantil desempenha o papel essencial no desenvolvimento integral das crianças ao articular de maneira indissociável o cuidado, a educação e o brincar, já previstos na LDB.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), essa etapa da infância “tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até os cinco anos

de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social" (Brasil, 2018, p. 35). Já as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI), em seu Artigo 9º, destacam os eixos estruturantes das práticas pedagógicas durante a educação básica, são as interações e a brincadeira.

Considerando a importância dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento na Educação Infantil como o conviver, o brincar, o participar, o explorar, o expressar e o conhecer-se, deve-se destacar que entre os seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento previstos, o brincar ocupa posição central. Ele se articula com encontrar novas formas de avançar e superar desafios, destacando o papel da imaginação e da interação social no avanço das funções psicológicas superiores.

Sob essa ótica, o brincar estimula habilidades como atenção, comunicação, resolução de problemas e pensamento abstrato, como define a BNCC (Brasil, 2018, p.38):

> Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (Brasil, 2018, p.38).

Diante dessa perspectiva, o educador é orientado a ser o facilitador do ensino e aprendizagem, a aplicar intencionalidade às práticas pedagógicas na Educação Infantil, nas atividades realizadas tanto na creche quanto na pré-escola. A criança deve ser considerada como um sujeito ativo e protagonista do seu desenvolvimento, mas as ações não podem ser aleatórias, devem ser mediados pelo educador e devem ter objetivo claro e pensadas para promover os campos de experiências definidos pela BNCC (Brasil, 2018 p.38).

A BNCC (2018) organiza o trabalho pedagógico da Educação Infantil em cinco Campos de Experiência, todos interligados ao brincar (Brasil, 2018, p.40-43):

> 1.O eu, o outro e o nós – voltado ao desenvolvimento da identidade e das relações sociais;
> 2.Corpo, gestos e movimentos – incentivo à expressão corporal e à coordenação motora;
> 3.Traços, sons, cores e formas – exploração das linguagens artísticas e do pensamento simbólico;
> 4.Escuta, fala, pensamento e imaginação – fortalecimento da comunicação e da criatividade;

> 5.Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações – desenvolvimento do raciocínio lógico e da percepção de mundo (Brasil, 2018, p.40-43).

Os campos de experiências enriquecem as oportunidades que as crianças têm de interagir com pessoas, objetos, situações e atribuir-lhes um sentido pessoal. De maneira mediada pelo educador, um ambiente rico em possibilidades, pode servir de parâmetro para o planejamento das ações pedagógicas envolvendo um ou mais campos para potencializar as aprendizagens (Oliveira, 2013, p.198).

Essas experiências contribuem de diversas formas para o desenvolvimento integral da criança. Sendo assim, é essencial que na primeira fase da Educação Básica, ou seja, a Educação Infantil, seja proporcionada o brincar, pois é através dessa interação que a criança se apropria da cultura em que está inserida. A cultura de hoje é a herança que a humanidade de ontem deixou, e assim sucessivamente como afirma Rubem Alves (2019). Considerando toda a trajetória histórica que a educação brasileira enfrentou e transformou, inúmeros são os desafios e conquistas até aqui. A Base Nacional Comum Curricular constitui o documento normativo mais recente do Ministério da Educação, de caráter orientador, destinado a todas as instituições de ensino públicas e privadas do Brasil.

3 OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Este capítulo tem como propósito explanar o conceito de jogo, de brinquedo e da brincadeira, bem como suas contribuições para o desenvolvimento infantil, de forma lúdica, especialmente na primeira infância. Além disso, destacar o papel do educador como mediador das/nas brincadeiras.

O jogo é uma atividade lúdica, regida por regras, que tem a função de estimular a resolução de problemas, criação de estratégias, raciocínio lógico, pensamento crítico, o desenvolvimento de habilidades sociais ao jogar em equipe, sempre em interação com outro. Igualmente, desenvolve habilidades emocionais, além de promover a aprendizagem prazerosa e significativa, potencializando também a criatividade e o desenvolvimento motor.

Já o brinquedo é um objeto que serve de apoio para as brincadeiras, um elemento fundamental para a imaginação da criança. Esse elemento pode ser estruturado, o qual o sentido do brinquedo está explícito no objeto, como, por exemplo, uma boneca, ou não estruturado, como por exemplo blocos de madeira. Também podem ser usados na construção de uma casa, uma torre ou como um dispositivo de comunicação: smartphone. Através do brinquedo, a criança desenvolve sua imaginação e cria a sua própria narrativa ao brincar.

O brincar e as brincadeiras na Educação Infantil constituem-se como elementos essenciais para o desenvolvimento integral da criança. Muito além de diversão, o brincar é algo sério, pois possibilita uma aprendizagem significativa, a construção de conhecimentos, a ampliação das experiências infantis, o desenvolvimento cognitivo, motor e socioemocional, a compreensão de mundo e, ainda, configura-se como um direito assegurado por lei.

Ademais, após citados os termos acima são imprescindíveis o destaque da importância do papel do professor como mediador do brincar por meio da utilização dos elementos jogo, brinquedo e brincadeira.

.

3.1 Jogo

Os termos jogo, brinquedo e brincadeiras ainda não são compreendidas de maneira precisa, e são difundidas como se fossem a mesma coisa no Brasil. Na

realidade, trata-se de conceitos distintos, aos quais cada contexto social atribui significados diferentes (Kishimoto, 2011).

Logo, faz-se necessário conceituá-los. Segundo o Dicionário *on-line* de Português (2025), a palavra “jogo” é definida como “ação de jogar; folguedo, brinco, divertimento” (Dicionário online de Português, 2025, s.p.).

Para Kishimoto (2011), existem três aspectos que permitem uma primeira compreensão de jogo. Primeiro, o jogo é o resultado de um sistema linguístico conforme cada contexto social, seu significado varia de acordo com a cultura em que o indivíduo está inserido e cada qual constrói sua imagem de jogo, atribuindo nele um valor e concepção de mundo.

O mesmo autor afirma que “se o arco e a flecha hoje aparecem como brinquedos, em certas culturas indígenas representavam instrumentos para a arte da caça e da pesca” (Kishimoto, 2011, p.19). Dessa forma, o jogo assume a imagem e significado que cada sociedade o atribui, conforme o meio histórico e social em que cada um vive. Huizinga (2000), contribui ao ressaltar que o jogo é fundamentado como um fenômeno cultural e não orgânico.

Ainda nesse contexto, Vygotsky (1991) afirma que o jogo é um sistema regulamentado por regras. Kishimoto (2011) discorre sobre as regras, pois constituem atributos marcantes nos jogos. Há aquelas evidentes, como na amarelinha e no xadrez, e outras implícitas, presentes em determinadas brincadeiras como no de faz de conta, nas quais, por exemplo, a criança ao brincar de casinha assume o papel de mãe que cuida da filha. Assim, o jogo possui uma sequência e condição histórica geográfica.

O terceiro aspecto, refere-se ao jogo como objeto material, ou seja, além de ser uma ação de jogar e ter um significado histórico-cultural, ele também pode ser um objeto físico, “O xadrez materializa-se no tabuleiro e nas peças que podem ser fabricadas com papelão, madeira, plástico, pedra ou metais” (kishimoto, 2011, p.20).

Huizinga (2000) define o jogo como uma atividade livre, voluntária, cultural e com regras, diferente da vida do dia a dia, mas fundamental para a constituição da cultura humana.

> O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana (Huizinga, 2000, p.24).

Para Vygotsky (2007), ao jogar a criança se insere em uma situação imaginária que amplia suas habilidades superiores e sociais, possibilitando atuar além de seu nível de desenvolvimento real, o que favorece a criação da Zona de Desenvolvimento Proximal. Sob a mesma ótica, Piaget (2023, p.99) ressalta que o jogo é a expressão de assimilação predominando sobre a acomodação, afirma que “o jogo é simples assimilação funcional ou reprodutora”, sendo essencial para a construção do pensamento infantil, manifestando-se em diferentes estágios, como o jogo de exercício, o simbólico e o de regras.

Por fim, Kishimoto (1994), ao analisar o papel do jogo como educativo ou não, afirma que o jogo pedagógico, além de carácter lúdico e prazeroso, deve ter intencionalidade por meio do educador, para que ocorra o desenvolvimento integral da criança no espaço escolar. O jogo no cotidiano escolar desempenha papel fundamental no desenvolvimento integral da criança, sobretudo na Educação Infantil, pois vai além da diversão, possibilita uma aprendizagem mais prazerosa e significativa, proporcionando a interação com o outro, a internalização de valores e desenvolvimento de múltiplas habilidades.

3.2 Brinquedo

Segundo o Dicionário *On-line* de Português (2025), a palavra “brinquedo” significa “objeto usado como para o divertimento, e com o qual crianças brincam”. De acordo com Kishimoto (2011), o brinquedo é o objeto representativo que dá suporte à brincadeira ou ao jogo, de acordo com o sentido lúdico representado. Carrega significado, produzido pela cultura que o constrói.

Os brinquedos podem ser simples como uma boneca ou mais sofisticados como jogos eletrônicos, portanto têm função lúdica, mas também educativa. A criança pode, por meio dessas experiências, vivenciar papéis sociais, exercitar a imaginação, construir conhecimento, expressar sentimentos, entre outros. O que difere o brinquedo do jogo é a inexistência de regras, há uma indeterminação quanto ao uso do brinquedo.

Para Vygotsky (1988), o termo brinquedo faz referência ao ato de brincar, ou seja, à atividade em si. Em sua perspectiva, aborda principalmente a brincadeira de faz-de-conta, de casinha ou de escolinha. Por isso é importante discutir o papel do

brinquedo no desenvolvimento infantil. Ele também cita outros tipos de brincadeiras, como os jogos esportivos.

Vygotsky (1988), ressalta que o brinquedo possibilita à criança agir guiada por motivações intrínsecas distinguindo significado e visão. Nessa fase, conforme destaca Rego (1995), o pensamento deixa de ser definido apenas pelos objetos externos e passa a ser norteado por ideias. Assim, a criança desenvolve a capacidade de imaginar, abstrair e atribuir novos significados aos objetos.

Segundo Álvares (2011), refere que o brinquedo para Brougère (1998), é um recurso que as crianças utilizam como código cultural para aprender, tanto na realidade da criança, quanto no mundo imaginário. Conforme o autor:

> Através do brinquedo, a criança constrói suas relações com o objeto, relações de posse, de utilização, de abandono, de perda, de desestruturação, que constituem na mesma proporção os esquemas que ela reproduzirá com outros objetos na sua vida futura (Brougère *apud* Álvares, 2011, p. 37).

O brinquedo possui duas funções que merecem consideração. A primeira é a função lúdica, nessa concepção o brinquedo tem o objetivo de propiciar entretenimento, ou até desprazer, quando escolhido livremente e função educativa, quando o brinquedo ensina de alguma forma ou agrega de alguma maneira o saber e apreensão de mundo a quem o manipula (Kishimoto, 2011).

Diante do exposto, o brinquedo revela-se um recurso essencial na Educação Infantil, uma vez que não se limita a um simples objeto de divertimento, mas atua como suporte ao possibilitar a expressão da imaginação, a elaboração de significados e a vivência de papéis sociais, além do espaço escolar, cooperando para a formação integral do sujeito. Portanto, reconhecê-lo no contexto da Educação Infantil é essencial para uma educação mais humanizada, significativa e alinhada às necessidades das crianças.

3.3 Brincadeira

Segundo o Dicionário *On-line* Português (2025), a palavra “brincadeira” significa, “ação de brincar, de se divertir; divertimento”. É a ação mais típica e prazerosa da vida humana realizada desde a infância até mesmo na fase adulta.

A brincadeira é a ação lúdica produzida pela criança ao cumprir atividade com regras, afirma Kishimoto (2011, p.24) ao dizer que brincadeira “é o lúdico em ação”. É

por meio da brincadeira caracterizada como uma atividade espontânea, realizada em grupo ou individualmente, auxilia a lidar com desafios psicológicos e simboliza jogos de papéis sociais.

Conforme Brougére (1998, p.17), “os jogos e brinquedos são meios que ajudam a criança a penetrar em sua própria vida tanto como na natureza e no universo”.

> A brincadeira é uma atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típico da vida humana enquanto todo – da vida natural/interna do homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, e paz com o mundo (...) A criança que brinca sempre, com determinação autoativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto-sacrifício para a promoção de seu bem e dos outros... O brincar, em qualquer tempo, não é trivial, é altamente sério e de profunda significação” (Kishimoto, 2019, *apud* Froebel, 1912c, p.55).

Kishimoto (2011) classifica as brincadeiras em três esferas, a brincadeira tradicional infantil, a faz de conta e a de construção. A brincadeira tradicional infantil, é considerada um elemento folclórico, desenvolvida pela oralidade, não pertence a uma cultura específica. São brincadeiras passadas de geração em geração, como a amarelinha, o pião, entre outros.

As estruturas de muitas brincadeiras são preservadas, outras se modificam com o passar do tempo, vão ganhando ou perdendo elementos. A brincadeira tradicional tem como função manter a cultura infantil, criando formas socialmente cooperativas e permitindo o deleite de brincar. Já a brincadeira de faz de conta, também representada como simbólica, de representação de papéis ou socio dramática. Quando a criança atinge em torno de dois a três anos, ele desenvolve a capacidade de representação e de linguagem e começa então a mudar o significado dos objetos, eventos, expressa seus pensamentos imaginários e representa papéis sociais, provenientes de experiências vividas nas interações sociais, em diferentes contextos.

A aquisição do símbolo é de grande importância para a criança, pois é alterando o significado dos objetos e dos eventos, que a crianças vai criando significados novos e desenvolvendo a racionalidade. A criança aprende a criar símbolos por meio da brincadeira de faz de conta. Por fim, há a brincadeira de construção. Froebel é o criador do jogo, as peças são tijolinhos, que estimulam a imaginação infantil, podendo construir casas, cidades, entre outros elementos. Para ele, ao construir e desconstruir, a criança expressa suas emoções, desenvolve seu aspecto afetivo e cognitivo, além

da manipulação motora. O jogo de construção, tem um forte vínculo com o faz de conta. Não é apenas uma brincadeira livre sem intencionalidade, mas construir cenários e objetos para as brincadeiras simbólicas e evoluem conforme o desenvolvimento da criança.

Para Froebel, a criança tenta compreender seu mundo brincando de imitar animais ao seu redor, ela late, imitando o som do cachorro, imitando um pássaro voando. Essa é uma ideia inconsciente, em que, ao reproduzir a criança busca compreender aquilo que observa (1912, Blow, *apud* Kishimoto, 2011, pp. 111-173).

Dessa forma, compreende-se que a brincadeira, é mais do que uma ação espontânea, estabelece um eixo central no desenvolvimento infantil, pois contribui para a imaginação, a socialização e a concepção de mundo. No entanto, para que essa experiência lúdica se transforme em oportunidade de aprendizagem, é indispensável a mediação intencional do professor. Cabe ao educador identificar o valor pedagógico das brincadeiras, planejar contextos que enriqueça e potencialize as aulas e assume o papel de mediador, assegurando que o brincar seja também um caminho para o desenvolvimento integral da criança, prazerosa e significativa.

3.4 O professor como mediador nas brincadeiras.

A mediação realizada pelo educador, é diferente das interações do dia a dia das crianças, o qual se diferencia através da intencionalidade realizada por ele. Conhecer os alunos é uma das diversas habilidades imprescindíveis que um educador deve ter, pois é a partir deste contexto que a ação pedagógica terá início.

De acordo com Lotsch (2016, p. 47), o educador deve levar em conta as peculiaridades da infância e da adolescência do seu aluno, compreender a identidade do estudante, saber sobre seus conhecimentos anteriores e seu progresso, destacar os avanços, identificar as dificuldades, saber como agir quando necessário, avaliar o que foi apropriado e ter a consciência de quando é necessário revisitar conteúdo ou se é preciso alterar as abordagens de ensino.

Na escola o educador é considerado uma “ferramenta auxiliar da atividade humana” (Oliveira, 1993, p.27). O professor passa a ser provocador do desenvolvimento da criança:

> A intervenção pedagógica provoca avanços que não ocorreriam espontaneamente, a importância da intervenção deliberada de um indivíduo sobre outros como forma de promover desenvolvimento articula-se com um postulado básico de Vygotski: a aprendizagem é fundamental para o

> desenvolvimento desde o nascimento da criança. A aprendizagem desperta processos internos de desenvolvimento que só podem ocorrer quando o indivíduo interage com outras pessoas (Oliveira, 1993, p.33).

Kishimoto (2011) também enfatiza a relevância do professor como mediador do desenvolvimento infantil, especialmente no contexto da brincadeira e da aprendizagem lúdica. Segundo Kishimoto (2017), o educador não é apenas um transmissor de conteúdo, mas um interlocutor, observador e organizador de experiências, ofertando ambientes que estimulam o pensamento, a imaginação, a autonomia e a socialização da criança.

Segundo Friedmann (1996), o professor deve ser um provocador do desenvolvimento da criança. Ele deve dificultar gradualmente os jogos e criar situações que levem as crianças a utilizar a criatividade, a ludicidade e o raciocínio lógico para superar os obstáculos. A autora destaca que o educador, durante o jogo espontâneo, deve observar a criança para realizar um diagnóstico e só intervir em casos de conflito, atuando como mediador do processo. Já no jogo dirigido, as regras devem ser objetivas e claras. É importante a participação do professor no início do jogo, como forma de demonstração, mas essa participação deve ser evitada ao longo das jogadas, quando os jogadores já estiverem familiarizados. Sua atuação deve se restringir ao papel de orientador das regras e desafiador da aprendizagem, a fim de que as crianças avancem em seus processos de desenvolvimento.

Para garantir que as crianças possam explorar, experimentar e construir conhecimento de forma ativa e significativa, os educadores devem planejar, fornecer e mediar atividades lúdicas (Kishimoto, 2011). Sponholz (2003) propõe o perfil do professor como de um mediador, sugerindo estar entre o educando e o conhecimento, como um guia com o dever de assegurar a inclusão das percepções e perspectivas pessoais, dos saberes, das interações com o meio social, num todo coeso e relevante.

A mediação não se restringe à intervenção pedagógica, envolve a postura do professor, a disposição dos objetos, a organização da sala e o cumprimento da rotina escolar. Estes elementos favorecem a construção de um espaço rico, que estimula a brincadeira, transformando-o em um ambiente mediador do brincar, diz Brougère (2001).

Pímentel (2007) ressalta a importância da organização do espaço ao chamar a atenção sobre os espaços ludo-educativos, mencionando que não é suficiente disponibilizar recursos lúdicos-pedagógicos; é necessário estruturar o ambiente de

forma adequada e implemente formas interativas que beneficiem ao máximo o desenvolvimento cognitivo por meio das brincadeiras.

Lima, Leon, Moreira, Teixeira e Ferreira (2018), complementam dizendo que ao atuar como mediador, o educador proporciona que as crianças interajam entre si e com objetos que usam como brinquedos. Nesses momentos, a criança tem a oportunidade de desenvolver aspectos como crescimento físico, emocional, motor, cognitivo e habilidades socioafetivas, ao explorar diversas formas de expressão, criatividade e imaginação, por meio dessas interações

Vygotsky (1991), Vygotsky, Luria e Leontiev (1988) e Elkonin (1998), entendem a brincadeira na infância é uma ação essencial para o processo de desenvolvimento, pois influenciam o “[...] pensamento, a imaginação, a atenção, a concentração, a memória, a linguagem” (Bezerra, 2011, p. 8).

Esses autores defendem que os jogos devem ser fundamentais na educação infantil, incumbindo aos professores o dever de potencializar seu efeito pedagógico por meio das mediações e proporcionando condições adequadas para que os alunos realizem experiências lúdicas. Assim, fica claro que a escola precisa oferecer uma educação que respeite e valorize o direito ao brincar e garanta seu papel no desenvolvimento integral da criança. Para isso, os educadores devem superar práticas pedagógicas que possam restringir o potencial transformador dos brinquedos e das brincadeiras.

4 BRINCAR É APRENDER: SEQUÊNCIA DIDÁTICA APLICADA À EDUCAÇÃO INFANTIL

Considerando a relevância do jogo e da brincadeira para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social da criança, este capítulo apresenta, de forma prática e organizada, três sequências didáticas voltadas à Educação Infantil. Essas propostas integram o lúdico como alternativa para potencializar o processo de ensino e aprendizagem. A estrutura elaborada permite ao professor mediar intencionalmente as experiências lúdicas, associando-as a objetivos pedagógicos e garantindo que, durante o brincar, a criança mantenha sua espontaneidade. Dessa forma, o jogo e a brincadeira tornam-se estratégias eficazes e significativas no contexto escolar.

As sequências didáticas compõem um conjunto de 12 dias de atividades em sala de aula, organizadas para crianças de quatro anos de idade, e fundamentadas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). As propostas priorizam o desenvolvimento integral da criança e têm como eixo temático “Jogos e brincadeiras tradicionais”.

No primeiro quadro, o jogo é apresentado como instrumento de desenvolvimento pedagógico, tendo a **Amarelinha** como atividade central. Essa prática estimula a coordenação motora ampla e o respeito às regras. O segundo quadro aborda o **brinquedo** como elemento essencial do brincar, propondo que a própria criança confeccione o seu, o que favorece a expressão artística e a criatividade. Por fim, o terceiro quadro enfatiza a **brincadeira de faz de conta**, cuja intencionalidade é promover a imaginação e a criação em um espaço livre e dirigido, no qual as crianças podem representar diferentes papéis e aprender por meio da ludicidade. Assim, o conjunto das atividades contribui para tornar a aprendizagem mais prazerosa, significativa e alinhada às necessidades do desenvolvimento infantil.

Quadro 1 – Sequência Didática: Jogo

TEMA DA AULA	Jogos e brincadeiras tradicionais.
DURAÇÃO	4 aulas.
FAIXA ETÁRIA	4 anos de idade.
ASSUNTO	Amarelinha - Jogo tradicional.

JUSTIFICATIVA	Pretende-se acolher os conhecimentos prévios, e apresentar as possíveis origens históricas da Amarelinha, reconhecendo-as como manifestação cultural. Promover o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo, a escuta, o diálogo, a diversidade cultural às tradições, estimulando a curiosidade das crianças.
OBJETIVO GERAL	• Compreender, explorar e vivenciar o jogo da amarelinha, reconhecendo suas regras, origens, variações e possibilidades de movimento, favorecendo o desenvolvimento das áreas afetiva, cognitiva, motora e social da criança.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	• Levantar conhecimentos prévios sobre amarelinha e socializar, promovendo a interação social; • Conhecer e explorar a origem histórica da amarelinha e sua diversidade cultural; • Compreender e respeitar as regras básicas do jogo, reconhecendo sua importância para a convivência, o respeito mútuo e o desenvolvimento da independência de cada indivíduo; • Desenvolver habilidades motoras amplas, como, por exemplo, o equilíbrio, o conceito de sequência, a noção espacial, o conceito matemático, a coordenação motora etc; • Estimular o autocontrole, a interação social, o trabalho em equipe, as atitudes de cooperação e a criatividade.
AULA 1	50 minutos.
HABILIDADES DA BNCC	(EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão.

	(EI03EO03) Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.
METODOLOGIA	Roda de conversa e metodologia ativa.
1º PASSO	1º Dia: Conhecendo a história da Amarelinha. 1º Momento: Faça uma roda de conversa. Organize uma grande roda de conversa com as crianças e converse com elas sobre jogos tradicionais. Em seguida, pergunte a elas se: “Alguém conhece ou já ouviu falar sobre o jogo Amarelinha? Alguém já brincou de Amarelinha? Quem te ensinou a brincar? É fácil pular Amarelinha?”. Ouça com atenção cada criança para saber sobre os conhecimentos prévios de cada uma - pode ser que alguma criança não conheça o assunto, então, conte a elas que é um jogo tradicional antigo e passado de geração em geração. Registre os conhecimentos e as hipóteses levantadas por cada aluno 2º Momento: Apresente a origem da Amarelinha. Segundo a autora Friedmann (1996, p.97), o antropólogo argentino Imbelloni afirma que o jogo ilustra um templo e é comparado ao traçado dos Sephiroth, da cosmologia da cabala (Antiguidade). Neste momento, é interessante mostrar imagens e textos que contam um pouco da história. Explore com a turma sites indicados que apresentem versões sobre a possível origem da Amarelinha e suas variações. Sites: *Mapa do Brincar* e o *Jogos tradicionais org.* 3º Momento: Apresente uma figura da Amarelinha tradicional. Ao final da primeira aula, apresente uma figura de uma Amarelinha tradicional para que as crianças possam ter

	uma percepção visual da estrutura, dos números e do formato do jogo.
RECURSOS	Imagem impressa da Amarelinha, notebook, datashow, internet, caderno de anotações e caneta.
AVALIAÇÃO	Primeiramente, a avaliação será diagnóstica e formativa, observando a participação, os conhecimentos prévios, o comportamento, a interação social dos alunos, bem como o levantamento de suas hipóteses.
REFERÊNCIAS	FRIEDMANN, Adriana. Brincar: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil / Adriana Friedmann. –São Paulo: Moderna, 1996. https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf https://basenacionalcomum.mec.gov.br/ Amarelinha | jogostradicionais https://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/amarelinha/
AULA 2	50 minutos.
HABILIDADES DA BNCC	(EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão. (EI03EO03) Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação. (EI03EO06) Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida. (EI03CG02) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades. (EI03ET01) Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades.

METODOLOGIA	Roda de conversa, explicação direta e objetiva das regras, demonstração e prática dos movimentos, jogo dirigido.
2º PASSO	2º dia: Como jogar amarelinha. 1º Momento: Como Jogar? Iniciar a aula retomando brevemente a conversa que teve com os alunos na aula anterior:" quem se lembra como se joga amarelinha? Quais são as formas de jogar? Tem regras? Precisa de quantos participantes? Alguém aqui conhece as variações de amarelinhas, no Brasil?" Caso ninguém saiba brincar, explique à turma como se brinca. Primeiramente auxiliar as crianças a realizar os movimentos, de modo que elas percebam que se trata de uma sequência que alterna entre um pulo com um pé só e outro com os dois pés. 2º Momento: Regras. Explicar que a amarelinha precisa de algumas instruções para guiá-los e tornar o momento mais divertido. Seja claro e objetivo nas explicações, pule amarelinha com as crianças, participe e tome nota das observações feitas, sobre os cumprimentos das regras, da destreza corporal, cooperação entre as crianças. Para jogar a amarelinha precisa-se de dois ou mais jogadores. Seguindo um desenho feito no chão por exemplo, com dez casas numeradas de 1 a 10, cada criança participa alternadamente. Inicia-se com a criança jogando uma pedrinha dentro da casa 1, ela não pode pôr o pé nesta casa, deve pular direto para a casa dois e seguir até chegar a última casa à 10, seguindo um padrão de sequência conforme o desenho da amarelinha, chegando ao final deverá retornar ao início e pegar a pedra na casa 1, saltando da casa 2 para o início, sem pisar na

	casa 1, e assim sucessivamente. Quem pisar na linha, fora do espaço delimitado das casas ou ao jogar a pedra ela cair fora do traçado da amarelinha, a criança perde a vez e a próxima assume a jogada. As regras podem ser escritas em um cartaz e colado na parede da sala de aula, para melhor fixação dos alunos, bem como a imagem da amarelinha que possam consultar quando forem jogar. 3º Momento: Chegou a hora de jogar! Levar a turma para um ambiente externo e jogue amarelinha com elas. Desenhar no chão (giz de quadro), a amarelinha tradicional (modelo que segue a sequência alternando entre uma e duas casinhas). Seja o primeiro a jogar, explique novamente de forma clara e breve, retome as regras, tire dúvidas e convide a todos para pular amarelinha com você.
RECURSOS	Giz branco de quadro, pedrinhas, cartolina, caneta colorida, a Amarelinha tradicional (imagem) impressa em folha A4, caderno de anotações e caneta.
AVALIAÇÃO	A avaliação deve ser formativa e contínua. Deve-se observar e tomar nota se o aluno participa com interesse e entusiasmo da aula, se ele respeita as regras e os colegas, demonstra cooperação e consegue trabalhar em equipe, interagir com os demais, se consegue coordenar os movimentos do seu corpo, como pular (tirar os pés do chão), equilibrar-se sobre apenas uma perna e arremessar a pedrinha.
REFERÊNCIAS	FRIEDMANN, Adriana. Brincar: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil / Adriana Friedmann. –São Paulo: Moderna, 1996. https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf https://basenacionalcomum.mec.gov.br/

AULA 3	50 minutos.
HABILIDADES DA BNCC	(EI03EO01) demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir. (EI03EO02) agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações. (EI03EO03) ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação. (EI03CG01) criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música. (EI03CG03) criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música. (EI03EF01) expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão. (EI03ET01) estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades.
METODOLOGIA	Roda de conversa, votação, metodologia ativa e lúdica.
3º PASSO	Representações, deixe que explorem 3º dia: a amarelinha e suas variações. 1º momento: apresente algumas variações de amarelinhas. Organizar as crianças em roda e apresente a elas imagens de amarelinhas diferentes, de diversas e que façam perguntas. Perguntar a elas qual elas conhecem, as que mais gostam visualmente, chame a atenção delas para os formatos e características diferentes e semelhantes à amarelinha tradicional. Explicar que em cada estado do

brasil há uma forma de jogar amarelinha, além de trabalhar a amarelinha diagramada que é a tradicional. Apresente para a turma duas variações entre as demais apresentadas, para trabalhar dentro da sala de aula, a “amarelinha africana” e a “amarelinha caracol”, demonstre suas formas de jogar e explique suas regras.

Amarelinha africana: o professor desenha a amarelinha no chão. Um dos diferenciais dessa amarelinha é que duas crianças participam juntas pulando ao mesmo tempo. Cada criança começa em um lado do desenho da amarelinha (no chão) com um pé em cada quadrado. As crianças devem pular simultaneamente para os quadrados à direita. Após esse movimento, voltam ao ponto inicial e, em seguida, pulam para os quadrados da frente, depois para os que estão ao lado e retornam novamente. Continuam repetindo essa sequência, avançando no jogo até ficarem de costas uma para outra. Nesse momento, as crianças pulam para o quadrado ao lado e retornam, avançando até alcançar a última linha. Ao final, viram-se, mantendo o pé direito onde estão e o esquerdo no quadrado anterior, recomeçando o percurso trocando os lados. O jogo continua até que uma das participantes pise na linha ou se perca na sequência e cometa algum erro.

Exemplo de amarelinha africana:

Figura 1 – amarelinha africana



Fonte: https://www.soumae.org/amarelinha-africana/

amarelinha caracol: para iniciar o jogo é preciso desenhar um caracol no chão, em formato de espiral, dividido em várias partes. O jogador tem que percorrer todo o trajeto pulando com um pé só, até chegar na casa "céu". Só lá ele pode colocar os dois pés no chão e descansar. Em seguida, o jogador deve voltar ao ponto de partida também pulando com um pé só. Quem conseguir ir e voltar sem pisar na linha ou fora do percurso pode escolher uma das casas para fazer um desenho ali. A partir desse momento, só esse jogador poderá pisar nela.

Regras: o jogador deve pular e manter todo o percurso pulando no mesmo pé, sem alternar. Não pode pisar na linha ou fora do percurso. Quem errar passa a vez para o seguinte. O jogador não pode pisar na casa desenhada do adversário. Ganha quem conseguir marcar o maior número de casas.

Exemplo de amarelinha caracol:

Figura 2 - amarelinha caracol



Fonte: https://chc.org.br/acervo/amarelinha-e-outras-linhas/

2º momento: apresente outros tipos de amarelinhas.

Apresentar o material digital com objetivo de explorar outras culturas para os alunos através de pesquisa, projetando o site indicado mapa do brincar e os vídeos das variações de amarelinhas que existem em todo o território brasileiro. Conversar com os alunos perguntando quais

	amarelinhas achavam mais interessantes, que gostariam de conhecer melhor e jogar algum outro dia. 3º momento: hora de jogar. Realizar uma votação em sua sala de aula, a amarelinha que receber mais votos, será escolhida para encerrar a aula de forma divertida e participativa. Dê a oportunidade para um aluno contar os votos e registrar cada resultado na lousa.
RECURSOS	*Notebook, datashow,* sites indicados e internet, e giz branco de quadro, quadro branco e caneta para quadro branco, caderno de anotações e caneta.
AVALIAÇÃO	A avaliação é contínua e formativa. Deve-se observar e tomar nota sobre a interação social durante a jogada; se o aluno respeita às regras e aos colegas; se ele demonstra interesse em conhecer outras variações/culturas da amarelinha; deve-se considerar o desenvolvimento das habilidades motoras amplas, como equilíbrio, coordenação e noção espacial, se a criança consegue pular e tirar os dois pés do chão, se consegue se apoiar em apenas um pé no chão e a capacidade de decisão, quando expressa seu voto.
referências	Friedmann, A. **brincar:** crescer e aprender – o resgate do jogo infantil / Adriana Friedmann. – São Paulo: moderna, 1996. https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/bncc_ei_ef_110518_versaofinal.pdf https://basenacionalcomum.mec.gov.br/ https://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/amarelinha/ https://www.soumae.org/amarelinha-africana/ https://chc.org.br/acervo/amarelinha-e-outras-linhas/

AULA 4	50 minutos.
HABILIDADES DA BNCC	(EI03EO03) Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação. (EI03CG01) Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música. (EI03CG03) Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música. (ei03ef01) expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão. (EI03EF02) Inventar brincadeiras cantadas, poemas e canções, criando rimas, aliterações e ritmos.
METODOLOGIA	Roda de conversa e metodologia reflexiva.
4º PASSO	4º dia: construindo nossa amarelinha. 1º Momento: relembrando. Organizar as crianças em roda e retome com elas como foi conhecer e jogar amarelinha tradicional e as variações. chame a atenção para as conquistas de cada criança, possivelmente haverá progressos na desenvoltura das crianças, no interesse pela diversidade cultural, fomente isso no momento da socialização. 2º momento: pensando na nossa amarelinha. Propor a criação de uma amarelinha coletiva para a turma, o professor deve ser o escriba. Conversar neste momento sobre as possibilidades de formatos, regras, símbolos que as crianças desejam. tudo deve ser decidido com a

	mediação do professor, registrado e organizado. ao final das escolhas é só criar a amarelinha da turma. A amarelinha pode ser criada em um cartaz a princípio para que as crianças tenham uma percepção visual e entendam o que construíram para depois irem para um lugar maior e jogar, este cartaz pode ficar fixo depois na parede da sala ou o professor pode levar as crianças para um espaço externo e desenhar ou orientar uma criança para que assim faça o gráfico da amarelinha no chão e inicie a jogada atentas as regras criadas. é importante o professor relembrá-las sobre as regras e formas de jogar inicialmente, pois afinal acabaram de criar o jogo e a sua participação ativa é fundamental para garantir que tudo corra bem e seja um sucesso.
RECURSOS	Cartolina, caneta colorida, fita adesiva, giz branco de quadro, caderno de anotações e caneta.
AVALIAÇÃO	A avaliação é contínua e formativa. deve-se observar e tomar nota sobre a participação do aluno, a socialização, o comportamento, a criatividade, a valorização pela cultura e deve-se considerar o desenvolvimento das habilidades motoras amplas da criança, caderno de anotações e caneta.
REFERÊNCIAS	https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/bncc_ei_ef_110518_versaofinal.pdf

Fonte: Elaborado pela autora.

Quadro 2– Sequência Didática: Brinquedo - PIPA

TEMA DA AULA	Jogos e brincadeiras
DURAÇÃO	4 aulas.

FAIXA ETÁRIA	4 anos de idade.
ASSUNTO:	Pipa - Brinquedo tradicional.
JUSTIFICATIVA:	Apresentar o tema de forma divertida e significativa, provocando a curiosidade das crianças através de manifestações culturais a partir de um brinquedo tradicionalmente conhecido como pipa, com o propósito de ampliar o repertório cultural, desenvolvendo assim as áreas cognitiva, afetiva, social e linguística.
OBJETIVO GERAL	• Proporcionar às crianças experiências lúdicas, criativas e significativas por meio da confecção e do brincar de pipa, favorecendo o desenvolvimento afetivo, cognitivo, cultural, físico e social.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	• Promover a troca de experiência e conhecimentos prévios, escuta ativa e a interação social. • Estimular pesquisas e ampliar o repertório cultural das crianças. • Fomentar a curiosidade, o questionamento, o pensamento crítico, o diálogo e a escuta entre os alunos e o professor, por meio da tecnologia.
AULA 1	50 minutos.
HABILIDADES DA BNCC	(EI03EO01) Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir. (EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão.

METODOLOGIA	Roda de conversa, Metodologia expositiva dialogada, Metodologia ativas, Aprendizagem significativa e Abordagem sociointeracionista.
1º PASSO	1º Dia. A história da pipa. 1º Momento: Roda de conversa. Organize os alunos em roda e pergunte-lhes: “O que sabem sobre as pipas? O que sabem sobre empinar pipas? Alguém aqui já ouviu falar da origem da pipa, onde ela surgiu? Alguém já produziu alguma pipa? Já brincaram com pipa? Quem te ensinou? Podemos empinar pipa em qualquer lugar? Vocês gostam de brincar ou não de pipa? Sabiam que é uma brincadeira tão antiga quanto a Amarelinha? Vocês sabiam que existem festivais de pipas”. Instigue as crianças a falarem, faça várias perguntas, desperte a curiosidade delas sobre o tema. Registre os conhecimentos e as hipóteses levantadas por cada aluno. 2º Momento: Apresente a origem da pipa. Explorar com a turma sites indicados abaixo, que abordam o tema trabalhado. Ler para os alunos, apontando para cada palavra, destaque as ilustrações e explique os significados dos detalhes mencionados nos textos. O primeiro relato que se tem conhecimento em empinar pipas é cerca de 200 a.C. A pipa originou-se na China antiga, por volta de 1200 a.C., feita de seda e bambu, ainda como nos dias atuais. Registros mencionam que eram pipas enormes, capazes de transportar uma pessoa, para observar a posição do inimigo, pois eram usadas como instrumentos de guerra. Os militares transmitiam mensagens à distância através de seus movimentos e suas cores. Entre 141 e 87a.C., a pipa foi utilizada pelo

	imperador Wu como instrumento para pedir socorro em Nanjing. Logo tornou-se uma descontração e espalhou-se pela Ásia, onde cada cultura desenvolveu suas variações e chegou à Europa levado por mercadores árabes, popularizando-se entre adultos e crianças. Ao longo dos anos, as pipas foram usadas em benefício da ciência, da meteorologia, da construção civil e fotografia. O americano Benjamin Franklin, um famoso político e inventor, usou uma pipa conectada a um fio de metal, para provar que os raios são de natureza elétrica. A partir dessa descoberta, ele inventou o pára raio em 1752 (professora Joelza Ester Domingues). https://studhistoria.com.br/historia-das-coisas/historia-dos-brinquedos-pipa/ 3º Momento: A pipa. Após apresentar o relato histórico, apresente o vídeo indicado abaixo, ele é claro e objetivo, a linguagem é adequada a faixa etária e a animação utilizada é divertida, tornando o conteúdo mais interessante. https://www.google.com/search?q=origem+da+pipa&rlz=1C1CHBD_pt-PTBR1096BR1096&oq=origem+da+pipa&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyCQgAEEUYORiABDIHCAEQABiABDIHCAIQABiABDIICAMQABgWGB4yCAgEEAAYFhgeMggIBRAAGBYYHjIICAYQABgWGB4yCAgHEAAYFhgeMgoICBAAGIAEGKIEMgcICRAAGO8F0gEINDY0MGowajeoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8#fpstate=ive&vld=cid:06ec80f7,vid:z62CfFumTFs,st:0 Vídeo curioso sobre 10 pipas incríveis: https://www.youtube.com/watch?v=1XT5rWqJ4m4 Vídeo do festival de pipas em Pouso Alegre - 2025:

	https://www.instagram.com/reel/DMnVLxIue2d/ https://www.instagram.com/p/DMzImopsL0j/ Após encerrar o vídeo e as imagens, socialize novamente sobre as curiosidades sobre a pipa com as crianças, acolha os comentários e em seguida apresente fisicamente uma pipa a eles. Faça um combinado com a turma para que cada um pegue a pipa nas mãos com cuidado e em ordem passem para os colegas que estão a seu lado, quem estiver com a pipa estará com a “vez” de fazer mais perguntas. Possivelmente ficarão entusiasmados com a pipa em mãos e isso fará com que todos queiram falar ao mesmo tempo e pegá-las também. Combinados ajudam a manter a organização e fluidez da aula. Encerre a atividade convidando a todos para estarem juntos na próxima aula para que cada um confeccione sua própria pipa.
RECURSOS	*Notebook, datashow,* site e vídeos indicados - internet, pipa, caderno de anotações e caneta.
AVALIAÇÃO	Avaliação diagnóstica e formativa, primeiramente observando a participação, os conhecimentos prévios , o comportamento, a interação social dos alunos, bem como o levantamento de suas hipóteses.
REFERÊNCIAS	https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf https://studhistoria.com.br/historia-das-coisas/historia-dos-brinquedos-pipa/ https://www.google.com/search?q=origem+da+pipa&rlz=1C1CHBD_pt-PTBR1096BR1096&oq=origem+da+pipa&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyCQgAEEUYORiABDIHCAEQABiABDIHCAIQA

	BiABDIICAMQABgWGB4yCAgEEAAYFhgeMggIBRAAGBYYHjIICAYQABgWGB4yCAgHEAAYFhgeMgoICBAAGIAEGKIEMgcICRAAGO8F0gEINDY0MGowajeoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8#fpstate=ive&vld=cid:06ec80f7,vid:z62CfFumTFs,st:0 https://www.youtube.com/watch?v=1XT5rWqJ4m4 https://www.instagram.com/reel/DMnVLxIue2d/ https://www.instagram.com/p/DMzImopsL0j/
AULA 2	50 minutos.
HABILIDADES DA BNCC	(EI03EO02) Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações. (EI03TS02) Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais. (EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas. (EI03EO03) Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.
METODOLOGIA	Roda de conversa e metodologia ativa. Metodologia prática e participativa Aprendizagem pela experiência Metodologia lúdica Abordagem sociointeracionista
2º PASSO	2º Dia: Como confeccionar uma pipa. 1º Momento: Roda de conversa. Em uma grande roda, retome a socialização com a turma e refaça as mesmas perguntas do início da aula anterior. Espera-se que os alunos participem mais desta aula, afinal adquiriram um maior repertório. Faça as mesmas

	perguntas e ouça com atenção cada aluno: “O que sabem sobre as pipas? O que sabem sobre empinar pipas? Alguém aqui já ouviu falar da origem da pipa, onde ela surgiu? Alguém já produziu alguma pipa? Já empinou pipa? Quem te ensinou? Podemos empinar pipa em qualquer lugar? Vocês gostam de brincar ou não de pipa? Sabiam que é uma brincadeira tão antiga quanto a Amarelinha? Vocês sabiam que existem festivais de pipas?” Acolha cada resposta e pergunta se houver, não deixe os alunos com dúvidas. 2º Momento: Orientações e combinados. Organize a sala ou uma área externa em pequenos ou grandes grupos. Tenha em mãos uma pipa pronta como modelo e os materiais avulsos para demonstrar do que é feito cada parte dela. Este momento é importante para explicar como será produzido a pipa, como funcionará cada etapa, seja claro e objetivo. Aproveite para fazer combinados, como por exemplo: enquanto o professor acompanha um grupo na confecção da pipa, os outros podem estar engajados em outra atividade, como leitura, jogos, aguardando sua vez, sendo assim, pode combinar com as crianças qual será a ordem dos grupos que irão produzir as pipas. Uma sugestão é montar um kit com os recursos necessários previamente, com as sedas cortadas no tamanho ideal da pipa junto com as varetas, colas, tesouras e a linhas, para cada aluno, deixe todos os materiais prontos separados para cada grupo. Levando em conta que cada criança fará a sua própria pipa, esteja próximo acompanhando, atento e ajudando sempre que preciso for.

	3º Momento: Chegou a hora. Após todas as orientações e combinados, é hora de confeccionar pipas junto com as crianças. Oriente a cada grupo todo o material utilizado, informe onde você adquiriu e como você fez para conseguir aquele fim desejado, qual o tamanho da folha, como você fez para medir e cortar, explique todo o passo a passo de como fazer uma pipa: Materiais: cada pipa precisará de 2 Varetas de bambu, 1 folha papel de seda, tesoura sem ponta, cola e linha nº10. É preciso recortar um papel de seda em forma de quadrado, 30cm de cada lado. Um palito deve ser colado na diagonal da folha e com o outro, deve ser feito um arco, formando um losango, passando por cima do palito que já está colado e cole-o também, amarre as pontas da vareta. Com muito cuidado deve ser feito um furo de cada lado, no meio onde as varetas se cruzam e passe uma linha, sem cortá-la, dê um nó. Depois amarre uma linha para puxar a pipa. Por fim, faça a rabiola, pode ser feita de tira de papel de seda bem colorido e colada em uma linha, esta linha é amarrada em uma das pontas da pipa, na parte de baixo da vareta reta. 4º Momento: Após todos os grupos terem finalizado suas pipas, peça para que cada um coloque em um lugar seguro para secar.
RECURSOS	Vareta de bambu, papel de seda, cola, tesoura, linha nº10, pipa, caderno de anotações e caneta.
AVALIAÇÃO	A avaliação deve ser formativa e contínua. Deve-se observar e tomar nota se o aluno participa com interesse e entusiasmo da aula, se ele respeita as regras e combinados propostos, demonstra cooperação e

	consegue trabalhar em equipe, interage com os demais, se o aluno é capaz de realizar sozinho a atividade de coordenação motora ou precisa de mediação e a expressão artística de cada um.
REFERÊNCIAS	https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf https://www.jardimquaraca.com.br/single-post/como-fazer-a-sua-pipa
AULA 3	50 minutos.
HABILIDADES DA BNCC:	(EI03EO03) Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação. (EI03CG02) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades. (EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas. (EI03ET02) Observar e descrever mudanças em diferentes materiais, resultantes de ações sobre eles, em experimentos envolvendo fenômenos naturais e artificiais.
METODOLOGIA	Metodologia lúdica e expressiva do corpo, Aprendizagem significativa, Metodologia participativa e Abordagem sociointeracionista.
3º PASSO	3º Dia: Empinar pipa. 1º Momento: Brincar de pipa. Convidar as crianças para um momento de vivência. Peça para que cada criança pegue sua pipa e juntos direcione-as para uma área externa espaçosa onde poderão brincar com as pipas.

	Amarrar a linha em cada pipa para cada aluno, explique que a pipa deve ficar na mesma direção do vento pois é ele quem manterá ela no ar voando. Auxilie cada criança. 2º Momento: Socialização. Retornar para sala de aula e converse com os alunos, pergunte como foi brincar de empinar pipa, o que mais gostaram, se tiveram dificuldades e quais foram. Ao final da aula, pedir para que cada criança deixe sua pipa em um lugar seguro e informe que na próxima aula elas irão finalizar o assunto sobre a pipa. Registrar os conhecimentos adquiridos e as hipóteses levantadas por cada aluno.
RECURSOS	Pipa, caderno de anotações e caneta.
AVALIAÇÃO	A avaliação deve ser formativa e contínua. O professor deve observar e tomar nota quanto ao engajamento do aluno na atividade proposto e com os colegas de turma, como foi o comportamento durante e após a realização da atividade, se ele respeitou os amigos, o professor e os combinados, como está o desenvolvimento da coordenação motora ampla do aluno e da oralidade.
REFERÊNCIA	https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf
AULA 4	50 minutos.
HABILIDADES DA BNCC:	(EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão.

	(EI03EF06) Produzir suas próprias histórias orais e escritas (escrita espontânea), em situações com função social significativa. (EI03TS02) Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais. (EI03CG03) Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música. (EI03ET02) Observar e descrever mudanças em diferentes materiais, resultantes de ações sobre eles, em experimentos envolvendo fenômenos naturais e artificiais (EI03EO01) Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir. (EI03EO03) Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação. (EI03EO04) Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos.
METODOLOGIA	Roda de conversa, metodologias ativas, lúdicas, aprendizagem significativa, abordagem sociointeracionista, brincadeira dirigida e livre.
4º PASSO	4º Dia: Mensagem secreta 1º Momento: Roda de conversa. Convidar as crianças para fazerem uma grande roda, relembre com elas como as pipas eram usadas lá na China antiga, utilizadas para transmitirem mensagens. Verificar a quantidade de alunos presentes e com muito cuidado para que ninguém fique fora da proposta, solicite que cada criança escreva como souber ou faça um desenho (com

	muito cuidado para não rasgar a seda) em sua pipa, como uma mensagem secreta, para algum colega de turma e proponha que troquem as pipas um com os outros. 2º Momento: Empinar pipa. Levar as crianças para uma área externa e deixe-as brincando de empinar pipa e desvendar o segredo da escrita ou desenho misterioso que está em na sua pipa que foi trocada com o colega. 3º Momento: Socialização. Retornar para sala de aula e converse com os alunos, pergunte o que acharam da história da pipa, como foi confeccionar o próprio brinquedo e como foi brincar de empinar pipa e trocar de pipa recebendo uma mensagem secreta. Ao final da aula, entregar a cada criança sua pipa para levar para casa e incentive para que elas convidem os pais e responsáveis que separem um momento de qualidade para brincar de pipa juntos e quem sabe confeccionarem outras pipas. Registrar os conhecimentos adquiridos e as hipóteses levantadas por cada aluno.
RECURSOS	Pipa, canetinhas coloridas, caderno de anotações e caneta.
AVALIAÇÃO	A avaliação deve ser formativa e contínua. O professor deve observar e tomar nota quanto ao engajamento do aluno na atividade proposto e com os colegas de turma, como foi o comportamento durante e após a realização da atividade, se ele respeitou os amigos, o professor e os combinados, como está o desenvolvimento da coordenação motora ampla do aluno e da oralidade.

REFERÊNCIA:	https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf

Fonte: Elaborado pela autora.

Quadro 3 – Sequência Didática: Faz de Conta

TEMA DA AULA	Jogos e brincadeiras tradicionais.
DURAÇÃO	4 aulas.
FAIXA ETÁRIA	4 anos de idade.
ASSUNTO	BRINCADEIRA DE FAZ DE CONTA.
JUSTIFICATIVA:	Despertar nas crianças a curiosidade, a imaginação, pensamento crítico, a partir do tema dos super-heróis, estimulando diálogos. Ao relacionar os heróis das histórias fictícias com os heróis da vida real, como médicos, bombeiros e familiares, as crianças aprendem sobre empatia, respeito e solidariedade. Favorece o desenvolvimento da linguagem, da criatividade e da expressão artística, valorizando o modo como cada criança enxerga e representa a sua realidade.
OBJETIVO GERAL	• Promover o desenvolvimento integral da criança, afetivo, cognitivo, físico, social e linguístico, além de estimular a imaginação e a criatividade, revela ao educador como a criança interpreta a realidade à sua volta.
OBJETIVO ESPECÍFICOS	• Levantar conhecimentos prévios sobre super-heróis. • Estimular a oralidade e a imaginação. • Comparar os super-heróis da ficção com os da vida real. • Estimular a expressão artística.

HABILIDADES DA BNCC	(EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão. (EI03TS02) Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais. (EI03ET04) Registrar observações, manipulações e medidas, usando múltiplas linguagens (desenho, registro por números ou escrita espontânea), em diferentes suportes.
METODOLOGIA	Roda de conversa e metodologia ativa.
1º PASSO	1º Dia: Meu herói. 1º Momento: Roda de conversa.. Reunir as crianças em roda e proponha-lhes uma conversa coletiva, informando que nas próximas aulas, elas irão brincar de “brincadeiras de faz de conta”. Começar perguntando: “Qual seu super-herói favorito? Se você pudesse ser um super-herói, qual seria? Se pudesse ter super-poderes, qual desejaria ter? Você conhece ou considerá alguém um super-herói?”. Permitir que às crianças respondam de acordo com seus saberes e suas experiências e ajude-as a organizar a vez de falar de cada aluno. Registre os conhecimentos prévios e as hipóteses levantadas por cada aluno. 2º Momento: Super-heróis da vida real. Demonstrar por meio de um vídeo pedagógico da TV Cultura com título “Os heróis existem”, para às crianças que os super-heróis podem estar presentes na realidade, há muitas pessoas que salvam vidas, como bombeiros, médicos, professores, entre outros.

	A partir deste momento, convide-os a fazerem um desenho que ilustra os seus super-heróis favoritos em uma folha de papel A4.Ao finalizarem os desenhos, perguntar aos alunos qual super herói cada um desenhou e dê espaço para que falem sobre ele. Seja o escriba deles e liste o nome de cada um no quadro branco. Desafie os alunos a copiarem os nomes de seus super-heróis na folha do seu desenho.
RECURSOS	Quadro branco, caneta para quadro branco, notebook, Vídeo pedagógico “Os heróis existem” - internet, folha A4, Lápis de cor, caderno de anotações e caneta.
AVALIAÇÃO	Avaliação diagnóstica e formativa, primeiramente observando a participação, a interação, a fala e a escuta sobre os conhecimentos prévios, a expressão artística de cada aluno. Tudo deve ser observado, avaliado e registrado.
REFERÊNCIA	https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf https://www.youtube.com/watch?v=18MEjYjC51k&t=185s
AULA 2	50 minutos.
HABILIDADES DA BNCC	(EI03EO01) Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir. (EI03EO03) Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação. (EI03CG03) Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música. (EI03CG04) Adotar hábitos de autocuidado relacionados à higiene, alimentação, conforto e aparência.

	(EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão. (EI03EF06) Produzir suas próprias histórias orais e escritas (escrita espontânea), em situações com função social significativa.
METODOLOGIA	Roda de conversa, metodologia lúdica.
2º PASSO	2º Dia: Brincando de ser médico. 1º Momento: O que é, o que é? Convide as crianças a se sentarem em roda e conte-lhes que você trouxe um objeto que pertence a um super herói da vida real para mostrar. Faça deste momento um momento divertido, não conte de imediato o que é, dê dicas e deixe que as crianças levantem suas hipóteses e tentem adivinhar o que é. 2º Momento: Estetoscópio. Apresente o estetoscópio e pergunte às crianças se elas sabem de quem pertence, se já viram, se sabem para que serve aquele objeto, provoque a curiosidade das crianças ouça com atenção cada resposta e faça as mediações se necessário for ajudando a esclarecer a função do médico. 3º Momento: Brincar de médico. Dê a oportunidade para que cada criança manuseie o instrumento e vivencie a experiência de utilizá-lo, descobrindo como se usa, para que serve e o que acontece ao usá-lo. Desperte a curiosidade em cada aluno e o interesse em saber mais sobre o que um médico faz e suas diversas áreas de atuação. Responda todas as perguntas de forma clara e objetiva. 4º Momento: Brincadeira livre.

	Agora que já sabem algumas funções básicas que um médico faz, ofereça brinquedos como bonecas e bonecos, camas de brinquedo, tesouras de plástico sem ponta, retalhos de tecido, termômetro, seringa de plástico, palito de picolé, entre outros, e deixe-os brincar de faz de conta que são médicos, interfira somente se houver algum conflito. Registre os conhecimentos e as hipóteses levantadas por cada aluno.
RECURSOS	Estetoscópio, boneca, boneco, cama de brinquedo, tesoura de plástico (sem ponta), retalho de tecido, termômetro, seringa de plástico (sem agulha), palito de picolé, caderno de anotações e caneta.
AVALIAÇÃO	A avaliação deve ser diagnóstica, formativa e contínua. O professor deve observar e tomar nota das ações, das falas e interações das crianças durante toda a aula, deve considerar os avanços, interesses e a participação de cada aluno, expressão artística.
REFERÊNCIA	https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf
AULA 3	50 minutos.
HABILIDADES DA BNCC	(EI03EO03) Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação. (EI03CG03) Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música. (EI03CG04) Adotar hábitos de autocuidado relacionados a higiene, alimentação, conforto e aparência. (EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão.

	(EI03EF06) Produzir suas próprias histórias orais e escritas (escrita espontânea), em situações com função social significativa.
METODOLOGIA	Roda de conversa, metodologia lúdica simbólica - dirigida.
3º PASSO	3º Dia: Faz de conta que sou médico. 1º Momento: Prepare o cenário e os personagens. Preparar a sala de aula como um “Hospital”, separe alguns cantos da sala como se fossem quartos de enfermaria. Providenciar maletas de brinquedo - kits médicos. Em uma grande roda de conversa, permita que as crianças escolham seus papéis: médicos, pacientes, enfermeiros, acompanhantes, recepcionistas etc., mas propor um rodízio nos papéis para que todos tenham a experiência de ser mais de um personagem e que utilizem bonecas e os kits médicos para a brincadeira. 2º Momento: Brincando de ser médico. Permitir que brinquem e explorem o conhecimento adquirido. De maneira dirigida, relembrar as crianças durante a brincadeira sobre algumas coisas que possam ter conversado sobre a função do médico, como vacinar e estimular a criança a não ter medo da vacina e falar sobre a importância e benefício dela, enquanto a criança aplica de maneira lúdica a vacina no coleguinha ou na boneca. Reforçar sobre o que faz bem para a saúde comer verduras e frutas, para crescer forte e saudável, que é importante lavar as mãos antes de comer, pois evita diversas doenças, como gripes, viroses, mas se ficarem doentes, o médico está sempre disposto a nos salvar desse mal. O médico nos ajuda a curar doenças examinando e indicando medicamentos para nos curar e salvar nossas vidas, aproveite este momento para mediar as brincadeiras e para guias as crianças em direção ao conhecimento. Aprender brincando é muito mais divertido.

	3º Momento: Recado para os alunos, pais e responsáveis. Para a próxima aula, conversar com as crianças e enviar um recadinho para os pais e responsáveis informando que na próxima aula haverá um momento livre para brincadeiras de “faz de conta que são super-heróis” e que se desejarem podem enviar fantasias ou já irem vestidos para a escola. Caso a criança não tenha fantasia não há problema, na sala de aula há um acervo de acessórios e materiais que podem ser usados para improvisar fantasias e criar personagens garantindo que todos participem da atividade.
RECURSOS	Kits médicos, caderno de anotações e caneta.
AVALIAÇÃO	A avaliação é formativa e contínua. Deve ser observado a interação nas conversas e a participação nas brincadeiras. A capacidade de formular hipótese, fazer perguntas e compreender a função do médico e seus instrumentos de trabalho.
REFERÊNCIA	https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf
AULA 4	50 minutos.
HABILIDADES DA BNCC	(EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão. (EI03EO01) Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir. (EI03EO02) Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações. (EI03EO03) Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.

	(EI03EO04) Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos. (EI03CG01) Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música. (EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão. (EI03EF04) Recontar histórias ouvidas e planejar coletivamente roteiros de vídeos e de encenações, definindo os contextos, os personagens e a estrutura da história. (EI03EF06) Produzir suas próprias histórias orais e escritas (escrita espontânea), em situações com função social significativa.
METODOLOGIA	Roda de conversa, metodologia ativa e reflexiva.
4º PASSO	4º Dia: Faz de conta que sou … 1º Momento: Roda de conversa. Acolher todos os alunos em uma grande roda e observar quem está ou não fantasiado. Começar conversando e perguntando sobre o que eles acharam sobre as aulas em que se divertiram um pouco mais brincando de faz de conta de ser super-heróis, de serem médicos, quais curiosidades chamaram a atenção deles e se estão animados para aqueles dias. Perguntar qual é a fantasia de cada um e porque escolheram aquele personagem, quais são os superpoderes de cada um e quem não se fantasiou, convide-o para produzir sua própria fantasia. Não perguntar diante dos coleguinhas o motivo pelo qual não tá fantasiado, ele pode se sentir constrangido, mas convide-o para produzir sua própria fantasia. Dê a oportunidade de cada aluno que não tem fantasia e deseja se fantasiar escolher acessórios do acervo ou produzir seu próprio

	acessório por meio de papel como dobraduras, desenho - recortar e colar. Sugestão: É interessante na sala de aula da Educação Infantil haver um acervo de acessórios com chapéus, cartolas, óculos de sol e sem as lentes, capas de mágicos e vampiros, cintos feitos de velcro, máscaras de EVA, escudos de papelão, coroas de rei e rainha, gravata borboleta, nariz de palhaço, varinha mágica, avental, jaleco, kit médico, entre outros, garanta opções neutras para que meninos e meninas possam usar. 2º Momento: Hora da brincadeira. Após esse momento inicial, convide as crianças a irem para um espaço externo e orienta brincarem de faz de conta que são os personagens. 3º Momento: Encerramento. Finalizar a vivência organizando uma nova roda de conversa na área externa ou na sala de aula, de forma que todos possam falar o que acharam e como se sentiram durante a brincadeira. Em seguida agradeça cada aluno pela participação, elogie cada um pelo comportamento, pela capacidade de imaginação, pelas fantasias e pela criatividade de quem improvisou sua própria fantasia. Motive-os a continuarem a desenvolver a imaginação e criatividade. Registrar os conhecimentos adquiridos e as hipóteses levantadas por cada aluno.
RECURSOS	Chapéus, cartolas, óculos de sol e sem as lentes, capas de mágicos e vampiros, cintos feitos de velcro, máscaras de EVA, escudos de papelão, coroas de rei e rainha, gravata borboleta, nariz de palhaço, varinha mágica, avental, jaleco, kit médico, fantasia, caderno de anotações e caneta.

AVALIAÇÃO	A avaliação deve ser formativa e contínua. Neste momento final da sequência didática o professor deve considerar todo o processo desde o primeiro dia, o desenvolvimento individual e coletivo. O foco não deve ser o produto final, mas a evolução das crianças, as descobertas, as conquistas e avanços, valorizando o percurso de todos os alunos.
REFERÊNCIA	https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf

Fonte: Elaborado pela autora.

As sequências didáticas elaboradas podem proporcionar às crianças uma experiência completa de exploração, descoberta e construção de conhecimentos a partir de uma brincadeira tradicional repleta de significados culturais, motores e sociais. Ao longo das 12 aulas, o processo foi desenvolvido de forma integrada e progressiva.

Durante as etapas elaboradas, é possível observar que terá o envolvimento das crianças nas atividades lúdicas, simbólicas e nas rodas de conversa, o que favorece o desenvolvimento da autonomia, da criatividade, da comunicação e da cooperação. As brincadeiras possibilitaram múltiplas aprendizagens — desde o controle do corpo, equilíbrio e coordenação motora até o respeito às regras, à diversidade cultural e à participação democrática nas decisões coletivas.

Assim, a proposta mostrou-se significativa não apenas por transmitir um conteúdo cultural e histórico, mas, sobretudo, por promover o desenvolvimento integral da criança, articulando aspectos cognitivos, afetivos, motores e sociais de forma prazerosa e participativa. Através do brincar, o educador pôde observar, interagir e avaliar o progresso de cada aluno, reconhecendo o jogo como um potente instrumento de aprendizado, expressão e convivência.

Nesse contexto, o papel do professor revela-se essencial como facilitador e mediador do processo educativo, atuando não como transmissor passivo de informações, mas como um agente provocador que estimula a curiosidade, valoriza as contribuições das crianças e adapta as atividades às necessidades individuais e coletivas do grupo. Ao planejar e conduzir as aulas com sensibilidade e

intencionalidade pedagógica, o educador promove um ambiente inclusivo e estimulante, onde o brincar se torna ferramenta para o empoderamento infantil, fomentando a confiança, a resiliência e o senso de pertencimento. Essa mediação ativa reforça a importância da formação docente contínua, capacitando o professor a integrar tradições culturais ao currículo de forma inovadora e transformadora, garantindo que a Educação Infantil seja um espaço de formação cidadã e prazerosa.

5 CONCLUSÃO

Ao longo deste trabalho, foi possível compreender que o jogo, o brinquedo e a brincadeira exercem papel essencial no processo de desenvolvimento integral da criança na Educação Infantil. Mais do que uma simples diversão, o ato de brincar configura-se como uma linguagem própria da infância, por meio da qual a criança expressa sentimentos, experimenta, interage, compreende o mundo à sua volta e constrói o próprio conhecimento. Nesse contexto, o brincar revela-se como uma metodologia legítima e fundamental para o processo de ensino e aprendizagem.

As reflexões teóricas apresentadas evidenciam que a ludicidade não deve ser entendida como um complemento das práticas escolares, mas como uma dimensão central e significativa do aprender. O estudo reforça ainda o papel essencial do professor como mediador entre o aluno e o conhecimento, sendo aquele que, ao observar, planejar e conduzir o brincar — seja em atividades livres ou dirigidas —, transforma experiências lúdicas em oportunidades de aprendizagem, respeitando os tempos e ritmos individuais de cada criança.

A aplicação prática desta pesquisa concretizou-se na elaboração de três sequências didáticas voltadas à Educação Infantil, cada uma delas explorando uma faceta específica do brincar. A primeira sequência, centrada na Amarelinha, utilizou o jogo como instrumento de desenvolvimento da coordenação motora e do raciocínio lógico, além de promover o respeito às regras. A segunda sequência destacou a confecção de brinquedo, a pipa, incentivando a criatividade, a expressão artística e o senso de autoria das crianças. Já a terceira sequência trabalhou a brincadeira de faz de conta, fomentando a imaginação, a socialização e a construção simbólica. Juntas, essas experiências pedagógicas comprovaram que o aprendizado se torna mais significativo e prazeroso quando o brincar é reconhecido como parte integrante do currículo escolar.

Assim, a proposta metodológica reafirma que é possível aprender e desenvolver-se brincando, formando sujeitos ativos, curiosos, criativos e críticos. Quando a escola reconhece o valor educativo do lúdico e o incorpora de maneira intencional em suas práticas cotidianas, promove uma educação mais humanizada, significativa e prazerosa, que coloca a criança no centro do processo de descoberta.

Conclui-se, portanto, que brincar é, antes de tudo, aprender. Construir, imaginar, sentir e vivenciar experiências formam a base do desenvolvimento integral

de todo ser humano. Investir em práticas pedagógicas que valorizem o brincar é garantir o direito de toda criança a uma infância plena, digna e repleta de afeto, cultura e aprendizado.

REFERÊNCIAS

ÁLVARES, L. O. **O brinquedo em instituições públicas de educação infantil:** os significados atribuídos por pais e professoras. 2011. 146 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2011.

ALVES, R. **A escola com que sempre sonhei sem imaginar que pudesse existir.** 25. ed. Campinas: Papirus, 2019.

BEZERRA, J. L. S. **A importância da intervenção do professor nas brincadeiras das crianças da creche.** 2011. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Estadual da Paraíba, Guarabira, 2011.

BRASIL. **Constituição (1988).** Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Senado Federal, 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 10 ago. 2025.

BRASIL. **Emenda Constitucional nº 59, de 11 de novembro de 2009.** Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 12 nov. 2009.

BRASIL. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990.** Estatuto da Criança e do Adolescente. Brasília, DF: Presidência da República, Casa Civil, Subchefia para Assuntos Jurídicos, 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 20 set. 2025.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996.** Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 10 ago. 2025.

BRASIL. **Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014.** Plano Nacional de Educação (PNE) 2014-2024. 2. ed. Brasília: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2015. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l13005.htm. Acesso em: 10 ago. 2025.

BRASIL. **Lei nº 13.257, de 8 de março de 2016.** Dispõe sobre as políticas públicas para a primeira infância e altera a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente). Brasília, DF: Presidência da República, 2016. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2016/lei/l13257.htm. Acesso em: 20 set. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação**. Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 10 ago. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil.** Vol. 1: Introdução. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998. Disponível em: https://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf. Acesso em: 31 ago. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009.** Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Brasília, DF: MEC/CNE/CEB, 2009. Disponível em: http://portal.mec.gov.br. Acesso em: 17 set. 2025.

BRASIL. **Resolução SEE nº 4.692**, de 29 de dezembro de 2021.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura.** 2. ed. São Paulo: Cortez, 1998.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação.** Trad. Patrícia C. Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BUCHWITZ, T. M. A. **Propostas curriculares na educação infantil.** São Paulo: Cengage Learning, 2016.

DICIO. **Brincadeira.** In: Dicionário Online de Português. [S.l.]: [s.n.], 2025. Disponível em: https://www.dicio.com.br/brincadeira/. Acesso em: 31 ago. 2025.

DICIO. **Brinquedo.** In: Dicionário Online de Português. [S.l.]: [s.n.], 2025. Disponível em: https://www.dicio.com.br/brinquedo/. Acesso em: 31 ago. 2025.

DICIO. **Jogo.** In: Dicionário Online de Português. [S.l.]: [s.n.], 2025. Disponível em: https://www.dicio.com.br/jogo/. Acesso em: 31 ago. 2025.

ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FRIEDMANN, A. **Brincar:** crescer e aprender – o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

GOOGLE. **Origem da pipa**. Disponível em: https://www.google.com/search?q=origem+da+pipa. Acesso em: 31 ago. 2025.

GUIMARÃES, T. A. R. **Sistema de garantia de direitos da criança e do adolescente:** conselho tutelar de Brasília. 2014. 76 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Serviço Social) – Universidade de Brasília, Brasília, DF, 2014.

HUIZINGA, J. **Homo ludens:** o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2000.

INSTAGRAM. **Publicação sobre pipa.** Disponível em: https://www.instagram.com/p/DMzImopsL0j/. Acesso em: 31 ago. 2025.

INSTAGRAM. **Reel sobre amarelinha.** Disponível em: https://www.instagram.com/reel/DMnVLxIue2d/. Acesso em: 31 ago. 2025.

JARDIM QUARAÇÁ. **Como fazer a sua pipa.** Disponível em: https://www.jardimquaraca.com.br/single-post/como-fazer-a-sua-pipa. Acesso em: 31 ago. 2025.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1994.

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

KRAMER, S. **A infância e sua singularidade:** desafios para a educação infantil. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

KUHLMANN JR., M. **Educação infantil:** uma história social da infância. São Paulo: Cortez, 1998.

LIMA, C. C. N. *et al*. **A ludicidade e a pedagogia do brincar.** Florianópolis: SAGAH Educação S.A., 2018.

LOTSCH, V. O. **Alfabetização e letramento**. São Paulo: Cengage, 2016.

MAPA DO BRINCAR. **Amarelinha**. Disponível em: https://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/amarelinha/. Acesso em: 31 ago. 2025.

MOYLES, J. **Só brincar?** O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002.

OLIVEIRA, M. K. de. **Vigotsky:** aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1993.

OLIVEIRA, Z. M. R. de. **Educação infantil:** fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2013.

ORTIZ, C.; CARVALHO, M. T. V. **Interações:** ser professor de bebês – cuidar, educar e brincar: uma única ação. São Paulo: Blucher, 2012.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança:** imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 4. ed. [Reimpr.]. Rio de Janeiro: LTC, 2023.

PIMENTEL, A. **Vygotsky:** uma abordagem histórico-cultural da educação infantil. In: OLIVEIRA-FORMOSINHO, J.; KISHIMOTO, T. M.; PINAZZA, M. A. (orgs.). Pedagogia(s) da infância: dialogando com o passado, construindo o futuro. Porto Alegre: Artmed, 2007. p. 219–248.

REGO, T. C. **Vygotsky:** uma perspectiva histórico-cultural da educação. 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

REINKE, A. et al. **Estatuto da Criança e do Adolescente:** entre a efetividade dos direitos e o impacto das novas tecnologias. São Paulo: Almedina, 2022.

SOU MÃE. **Amarelinha africana.** Disponível em: https://www.soumae.org/amarelinha-africana/. Acesso em: 31 ago. 2025.

SPONHOLZ, S. **O professor mediador.** Revista de Ciências Jurídicas e Sociais da UNIPAR, Universidade Paranaense, Francisco Beltrão, v. 6, n. 2, p. 205, 2003.

STUDHISTÓRIA. **História dos brinquedos – pipa.** Disponível em: https://studhistoria.com.br/historia-das-coisas/historia-dos-brinquedos-pipa/. Acesso em: 31 ago. 2025.

UNITED NATIONS CHILDREN'S FUND (UNICEF). **Declaração Universal dos Direitos Humanos.** Adotada pela Assembleia Geral das Nações Unidas (Resolução 217 A III), 10 dez. 1948. Brasília, DF: UNICEF, [s.d.]. Disponível em: https://www.unicef.org/brazil/declaracao-universal-dos-direitos-humanos. Acesso em: 31 ago. 2025.

VIEIRA, L. F.; BAPTISTA, M. C. **Educação infantil.** São Paulo: Contexto, 2023.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

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

VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Ícone, 1988.

YOUTUBE. **A origem da pipa.** Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=1XT5rWqJ4m4. Acesso em: 31 ago. 2025.

YOUTUBE. **Como fazer pipa passo a passo.** Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=18MEjYjC51k&t=185s. Acesso em: 31 ago. 2025.