



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



BRINCAR É COISA SÉRIA: OS ASPECTOS CONTRIBUTIVOS DA SEMANA MUNDIAL DO BRINCAR PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

PLAY IS SERIOUS BUSINESS: THE CONTRIBUTING ASPECTS OF WORLD PLAY WEEK TO CHILD DEVELOPMENT

Giovana Silvestre ACOSTA¹

Miquely Farias FRANCISCO²

Franchys Marizethe Nascimento SANTANA³

RESUMO

Esta pesquisa tem por objetivo destacar a “Semana Mundial do Brincar - SMB” como um movimento social, cultural e educativo que reafirma o brincar como direito fundamental da infância e prática essencial ao desenvolvimento humano. Destaca-se que, apesar de parecer

¹ Acadêmica do curso de Pedagogia Licenciatura, da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul silvestreacosta2000@gmail.com

² Acadêmica do curso de Pedagogia Licenciatura, da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul miqueli91.mf@gmail.com

³ Professora, Doutora, efetiva da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Coordenadora do Curso de Especialização em Alfabetização, Letramento e Educação Especial: perspectivas da Inclusão e Diversidade Cultural, Coordenadora dos Laboratórios de Arte e Ludicidade Na Diversidade Cultural e Laboratório de Cultura Pedagógica/CPAQ/[UFMS. franchys.santana@ufms.br](mailto:franchys.santana@ufms.br)

simples, o ato de brincar envolve processos complexos que possibilitam à criança explorar o mundo, expressar emoções, desenvolver funções cognitivas, sociais e emocionais, além de fortalecer vínculos afetivos e comunitários. Fundamentado em autores como Vygotsky (1984); Winnicott (1975); Piaget (1975) e Kishimoto (2007), o texto evidencia que a ludicidade é uma dimensão vital da experiência humana, não sendo apenas lazer, mas elemento estruturante da infância. Ao longo da SMB, são promovidas atividades em escolas, praças, centros culturais e espaços públicos, mobilizando famílias e comunidades em torno da valorização do lúdico. Jogos, brinquedos e brincadeiras são tratados como ferramentas pedagógicas e culturais, favorecendo a criatividade, a cooperação, a socialização e a construção da identidade infantil. Além disso, este trabalho ressalta a relevância do resgate das brincadeiras tradicionais e da produção de brinquedos com materiais simples, como forma de preservar a cultura e promover a sustentabilidade. Nessa perspectiva, o ato de brincar deve ser compreendido como um direito fundamental da infância e uma dimensão constitutiva do desenvolvimento humano. Ao extrapolar os limites do entretenimento, o brincar assume relevância pedagógica, cultural e social, torna-se um espaço de aprendizagem, criação e expressão subjetiva. Assim, a valorização do lúdico configura-se como estratégia de resistência às dinâmicas de homogeneização impostas pela sociedade do consumo, reafirmando o compromisso ético e político com a promoção de uma infância plena, criativa e socialmente integrada.

Palavras-chave: Brincar, Ludicidade, Infância.

ABSTRACT

This article discusses the World Play Day (Semana Mundial do Brincar – SMB) as a social, cultural, and educational movement that reaffirms play as a fundamental right of childhood and an essential practice for human development. Although it may seem simple, play involves complex processes that allow children to explore the world, express emotions, and develop cognitive, social, and emotional functions, while also strengthening affective and community bonds. Grounded in the works of authors such as Vygotsky, Winnicott, Piaget, and Kishimoto, the text highlights that playfulness is a vital dimension of human experience, not merely a form of leisure but a structuring element of childhood. Throughout the SMB, activities are promoted in schools, squares, cultural centers, and public spaces, engaging families and communities in valuing play. Games, toys, and playful activities are approached as pedagogical and cultural tools, fostering creativity, cooperation, socialization, and the construction of childhood identity. Furthermore, the article stresses the importance of rescuing traditional games and toys, as well as producing new and simple materials, as ways of preserving culture and promoting sustainability. From this perspective, play should be understood as a fundamental right of childhood and an essential dimension of human development. By going beyond the limits of mere entertainment, play gains pedagogical, cultural, and social significance, becoming a space for learning, creation, and subjective expression. In this way, the appreciation of playfulness constitutes a strategy of resistance to the homogenizing dynamics imposed by consumer society, reaffirming an ethical and political commitment to the promotion of a full, creative, and socially integrated childhood.

Keywords: World Play Day; playfulness; childhood. Keywords.

1. INTRODUÇÃO

Percebe-se que inúmeras vezes o brincar é percebido como uma atividade simples e espontânea. Mas ao contrário desta concepção, constitui um processo complexo, essencial e estruturante no desenvolvimento humano. Na infância, o ato de brincar possibilita a construção de sentidos, a experimentação do mundo, a expressão de emoções e a formação de vínculos sociais, sendo, portanto, uma linguagem primordial da criança. Diversos estudos em psicologia, pedagogia e neurociência apontam que o brincar contribui significativamente para o desenvolvimento cognitivo, emocional, motor e social, promovendo aprendizagens significativas e fortalecendo a autonomia e a criatividade (Vygotsky, 1991; Piaget, 1975; Winnicott, 1975).

Entretanto, em uma sociedade cada vez mais marcada por valores adultocêntricos, produtivistas e pela aceleração do tempo social, o brincar tem sido frequentemente negligenciado ou substituído por práticas direcionadas ao desempenho e à eficiência. A infância, nesse contexto, encontra-se ameaçada por uma lógica que valoriza o fazer em detrimento do ser, reduzindo o tempo e o espaço destinados ao lúdico. Soma-se a isso a crescente presença da tecnologia na vida cotidiana, que, embora traga benefícios informacionais e comunicativos, têm alterado significativamente as formas de interação das crianças com o mundo. Considera-se que o uso excessivo de telas como celulares, tablets e televisores tem ocupado o tempo antes destinado às brincadeiras livres, limitando experiências corporais, criativas e relacionais. Essa substituição do brincar ativo pelo consumo passivo de conteúdos digitais também tem gerado impactos no desenvolvimento emocional e social das crianças, como apontam pesquisas recentes sobre o tempo de exposição às telas na infância (Sociedade Brasileira de Pediatria, 2019).

Essa realidade deslumbra um alerta sobre a necessidade de políticas, práticas e mobilizações que resgatem o direito de brincar como dimensão fundamental da vida e da educação infantil. É nesse cenário que se insere a Semana Mundial do Brincar (SMB), promovida pela Aliança pela Infância e realizada anualmente em diversos países. A respectiva ação configura-se como um movimento social, político e educativo que tem por objetivo reafirmar o brincar como um direito essencial previsto no Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA (1990) e reconhecido pela Convenção sobre os Direitos da Criança (ONU, 1989). Por meio de atividades em escolas, praças, centros culturais e comunidades, a Semana do Brincar convida adultos e crianças a redescobrirem o valor do lúdico como exercício de cidadania, liberdade e saúde mental coletiva.

Diante disso, o presente artigo tem como objetivo compreender os principais aspectos contributivos da Semana Mundial do Brincar para o desenvolvimento infantil, analisando suas

bases teóricas, fundamentos pedagógicos e implicações sociais. Busca-se, ainda, discutir de que forma essa mobilização pode fortalecer práticas educativas humanizadoras e promover a valorização do brincar como um elemento estruturante da infância. Assim, pretende-se reforçar a concepção de que brincar é coisa séria e, mais do que um mero entretenimento, constitui um direito, uma forma de aprendizagem e uma necessidade vital para o desenvolvimento integral da criança.

2. O QUE É A SEMANA MUNDIAL DO BRINCAR

A infância é um tempo de descobertas, imaginação e liberdade. Nesse contexto, o brincar ocupa um papel central no desenvolvimento das crianças, sendo uma das formas mais ricas de expressão, aprendizagem e convivência. É com base nessa ideia que surge a Semana Mundial do Brincar, uma campanha global que celebra e defende o direito de toda criança de brincar livremente.

Criada em 1998, como parte de um movimento internacional e coordenada no Brasil pela Aliança pela Infância, a Semana Mundial do Brincar acontece todos os anos, geralmente na última semana de maio. Ela tem como objetivo mobilizar a sociedade para refletir sobre a importância do brincar na infância e criar espaços e oportunidades para que essa atividade essencial aconteça de forma natural, espontânea e respeitosa.

Segundo a Convenção sobre os Direitos da Criança da Organização das Nações Unidas (ONU) e o Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA (1990), brincar é um direito fundamental. No entanto, esse direito muitas vezes é negligenciado, seja pela falta de tempo, pela carência de espaços adequados ou pela crescente pressão por resultados e produtividade mesmo nos primeiros anos de vida.

A Semana Mundial do Brincar propõe um contraponto a essa lógica. Ao promover atividades lúdicas e reflexões em escolas, praças, centros culturais e outros espaços públicos, o movimento convida adultos e crianças a descobrirem o valor do brincar como ferramenta de desenvolvimento humano. O ato de brincar vai muito além do entretenimento, para Vygotsky (1998), o brincar é fundamental para o desenvolvimento cognitivo, ele afirma que, na brincadeira, a criança internaliza regras sociais, desenvolve funções psicológicas superiores e amplia a imaginação. Ao brincar, a criança experimenta o mundo, exercita a criatividade, aprende a lidar com frustrações, negocia regras e desenvolve empatia. Além disso, fortalece vínculos familiares e comunitários. Quando adultos se envolvem no universo lúdico da criança,

estabelecem relações de afeto, confiança e respeito, elementos essenciais para a construção de uma sociedade mais humana e acolhedora.

3. A RELEVÂNCIA DOS ASPECTOS LÚDICOS

Kishimoto (2002), ressalta que a ludicidade é uma dimensão essencial da experiência humana e precisa ser valorizada no contexto educacional. Desde os primeiros anos de vida até a idade adulta, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras exercem papel fundamental na formação do indivíduo. O lúdico é uma linguagem própria da infância. Por meio do jogo simbólico, das brincadeiras espontâneas, dos brinquedos e das interações criativas, as crianças exploram possibilidades, constroem significados e desenvolvem competências cognitivas, emocionais e sociais. A ludicidade não é um luxo ou passatempo, mas uma necessidade vital da infância, reconhecida por organismos internacionais e por estudos que destacam seu papel fundamental no processo de aprendizagem.

Durante a Semana Mundial do Brincar, o lúdico se transforma em ação concreta. Escolas, famílias, espaços públicos e instituições sociais se mobilizam para oferecer atividades que estimulem a imaginação, a liberdade, o movimento e a curiosidade infantil. As crianças são convidadas a experimentar jogos coletivos, oficinas criativas, rodas de histórias, brincadeiras tradicionais e atividades sensoriais sempre em ambientes acolhedores, respeitosos e afetivos.

Essas experiências lúdicas favorecem não apenas o desenvolvimento intelectual, mas também o emocional e o social. Ao brincar, a criança aprende a cooperar, a lidar com frustrações, a respeitar regras, a ouvir o outro e a encontrar soluções para os desafios que surgem no jogo. Além disso, o lúdico fortalece a autoestima e a autonomia, pois permite que a criança seja protagonista de suas próprias descobertas.

Outro aspecto importante da ludicidade durante a ação é o resgate cultural das brincadeiras populares e dos saberes tradicionais. Muitas atividades lúdicas transmitem valores, histórias e identidades que atravessam gerações. Cantar cantigas de roda, pular amarelinha, jogar bola de gude ou inventar brinquedos com materiais simples são formas de preservar a cultura da infância e de promover uma conexão afetiva com o passado coletivo.

Nesse sentido, o lúdico é também um ato político e educativo. Promover o brincar livre e criativo é resistir à lógica da produtividade precoce, da tecnologia excessiva e do consumo desenfreado que, muitas vezes, rouba o tempo e o espaço do brincar. É afirmar que toda criança

tem o direito de viver sua infância plenamente, com tempo para imaginar, experimentar e sonhar.

Na infância, o brincar é a principal forma de expressão e aprendizagem. Por meio das brincadeiras, a criança explora o mundo, experimenta papéis sociais, desenvolve habilidades motoras e cognitivas, além de construir sua identidade. Piaget (1971), ao estudar o desenvolvimento infantil, evidenciou como o jogo é um recurso que promove a assimilação e a acomodação de novos conhecimentos. Já Vygotsky (1993), destacou a importância do faz de conta para a interiorização de normas e regras sociais, considerando o brincar como zona de desenvolvimento proximal, onde crianças realizam ações que ainda não dominam completamente, mas que é capaz de aprender com o auxílio de um adulto ou de uma criança.

3.1 Os jogos no desenvolvimento infantil

Dentro de uma dinâmica em tempos marcados pelo excesso de tecnologia e agendas escolares intensas, os jogos se apresentam como recursos acessíveis, significativos e potentes, promovendo o engajamento das crianças em experiências prazerosas e educativas.

Kishimoto (1996), afirma que o jogo é uma forma própria de expressão e comunicação da criança, discutindo como o jogo contribui para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional. Durante os jogos, as crianças desenvolvem habilidades de pensamento lógico, raciocínio, memória, atenção e resolução de problemas. Jogos de tabuleiro, quebra-cabeças, dominó, entre outros, estimulam a mente de maneira lúdica, favorecendo o desenvolvimento de competências que serão úteis em contextos escolares e sociais. Quando inseridos na Semana Mundial do Brincar, esses jogos reforçam a ideia de que aprender pode e deve ser prazeroso.

Jogos coletivos promovem a convivência, o respeito às regras, o espírito de equipe e a superação de frustrações, ao jogarem juntas, as crianças aprendem a ganhar e perder, a lidar com os próprios sentimentos e a compreender o outro. Esses momentos fortalecem os laços sociais e estimulam a empatia, contribuindo para a formação de cidadãos mais conscientes e colaborativos.

Jogos simbólicos ou de faz de conta permitem que as crianças expressem livremente a imaginação, na Semana Mundial do Brincar essas brincadeiras desenvolvem dramatizações, invenção de histórias ou criação de jogos favorecendo a autonomia e a criatividade infantil. Essa liberdade de criação é essencial para a construção da identidade e da autoestima, quando valorizados e inseridos intencionalmente, se tornam instrumentos fundamentais de

desenvolvimento, aprendizado e sociabilidade. Promover o direito ao jogo é também promover a infância mais saudável, feliz e plena de possibilidades

3.2 O brincar como linguagem da infância

Brincar é uma linguagem própria da infância. É por meio das brincadeiras que a criança interpreta o mundo, expressa sentimentos, elabora situações vividas e constrói significados. Ao brincar, a criança não apenas se diverte, mas aprende. Essa aprendizagem se dá de forma espontânea e prazerosa, respeitando o ritmo individual de cada uma. A Semana Mundial do Brincar valoriza essa linguagem infantil ao promover atividades que colocam a criança no centro do processo educativo, estimulando sua autonomia e criatividade.

Winnicott (1975), afirma que o brincar é fundamental para o desenvolvimento emocional e psicológico da criança, é uma forma de expressar emoções, desejos e criatividade, a criança cria um espaço intermediário entre a realidade interna e externa. Nos jogos coletivos e simbólicos, a criança aprende a se comunicar, a escutar, a esperar sua vez, a lidar com frustrações e a respeitar regras. Além disso, o faz-de-conta possibilita a expressão de sentimentos, a elaboração de conflitos e o fortalecimento da autoestima. A Semana Mundial do Brincar, ao incentivar essas práticas, promove não apenas o desenvolvimento individual, mas também a formação de vínculos, além de ser um direito, é uma ferramenta de desenvolvimento, o brincar é expressão de cultura. Por meio das brincadeiras tradicionais, cantigas, jogos populares e histórias, as crianças se conectam com sua identidade, com suas raízes e com a diversidade cultural do país. Este evento também proporciona a valorização das culturas infantis, resgatando saberes ancestrais e promovendo o encontro entre diferentes gerações. Em um mundo cada vez mais digital e acelerado, o brincar se torna uma forma de resistência ao consumismo, à padronização e à pressa do cotidiano.

Pais, educadores e cuidadores têm papel essencial na valorização do brincar. Cabe a eles garantir tempo, espaço e materiais adequados para que as crianças possam exercer seu direito ao jogo livre. Durante a Semana Mundial do Brincar, é fundamental que os adultos se envolvam, não apenas como organizadores, mas como participantes e incentivadores das atividades lúdicas. Quando o adulto brinca com a criança, ele reconhece a relevância desse momento e fortalece os laços afetivos.

Brincar é muito mais do que passar o tempo: é uma necessidade vital da infância, é uma ferramenta de aprendizado, é um ato de liberdade e expressão. Percebe-se durante sua

realização ano após ano, reafirmação desse compromisso com as infâncias, promovendo ações que reconhecem o brincar como um direito inegociável. Ao garantir tempo e espaço para as brincadeiras, estamos construindo uma infância mais rica, saudável e plena de possibilidades. Que o brincar, valorizado durante essa semana especial, seja uma prática cotidiana em todos os espaços que acolhem as crianças.

3.3 Brinquedo: Ferramenta de descobertas

Na infância, o brinquedo ocupa um lugar central na vida da criança. Muito mais do que um objeto de entretenimento, o brinquedo é instrumento de expressão, criação e aprendizagem. Ele permite que a criança explore o mundo ao seu redor, representa situações do cotidiano, exercite sua imaginação e desenvolva múltiplas habilidades. Quando inserido na Semana Mundial do Brincar, o brinquedo ganha ainda mais destaque como peça fundamental na construção de uma infância rica, significativa e respeitada.

Durante essa semana especial, o brinquedo é celebrado como símbolo do direito ao brincar. Escolas, instituições e famílias são incentivadas a oferecer espaços e tempos em que as crianças possam interagir com diferentes tipos de brinquedos, desde os tradicionais e artesanais até os mais modernos, respeitando a diversidade cultural, econômica e social de cada realidade. O foco está menos no valor material do brinquedo e mais na riqueza da experiência que ele proporciona. Kishimoto (2010), enfatiza que o brinquedo não é apenas objetos de diversão, mas ferramentas essenciais para o desenvolvimento cognitivo, motor, social e emocional da criança. Por meio do brinquedo, a criança experimenta situações da vida real, desenvolve criatividade, imaginação e capacidade de desenvolver problemas.

Brinquedos como bonecas, carrinhos, blocos, fantoches e animais de pelúcia estimulam o faz-de-conta e a dramatização, promovendo o desenvolvimento da linguagem, da empatia e da criatividade. Já os brinquedos de montar e encaixar favorecem a coordenação motora, o pensamento lógico e a resolução de problemas. Ao manipular os brinquedos, a criança aprende com o corpo, com os sentidos e com a interação social.

Além disso, o brincar com brinquedos promove vínculos afetivos e sociais. Ao compartilhá-los com outras crianças, surgem oportunidades de convivência, cooperação, negociação e respeito às diferenças. Com isso, deixa de ser apenas um objeto individual para se tornar uma ponte para a socialização e para o fortalecimento da cidadania desde os primeiros anos de vida

Na Semana Mundial do Brincar, também se valoriza a produção de brinquedos pelas próprias crianças ou pelas famílias, utilizando materiais recicláveis ou naturais. Esse processo de criação fortalece o protagonismo infantil e estimula o pensamento ecológico e sustentável, mostrando que o brincar não depende de consumo, mas de imaginação e envolvimento.

Dessa forma, o brinquedo, quando valorizado e compreendido em sua dimensão pedagógica e afetiva, revela-se como uma linguagem poderosa da infância. Ele contribui para o desenvolvimento integral da criança, respeitando seus tempos, seus modos de ser e de aprender. Promover o uso consciente e criativo dos brinquedos durante a Semana Mundial do Brincar é, portanto, reafirmar o compromisso com uma infância digna, livre e plena de sentidos.

4. PROJETO DE EXTENSÃO “BRINCAR É COISA SÉRIA”

A partir do ano de 2025, a professora Dra. Franchys Marizethe Nascimento Santana, efetiva da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), elaborou um projeto de extensão intitulado "Brincar é Coisa Séria". Destaca-se que sua linha de pesquisa inclui a ludicidade como elemento central e relevante para o desenvolvimento integral da criança, considerando aspectos cognitivos, sociais, emocionais e culturais. O projeto tem duração prevista de cinco anos e será desenvolvido por meio de ações comunitárias e atividades em instituições de ensino, incluindo espaços não formais de educação, como praças, comunidades locais e na Unidade de Acolhimento de Aquidauana (onde crianças e adolescentes vítimas de violências são acolhidos)..

O objetivo do projeto é incentivar experiências lúdicas diversificadas que promovam o brincar ativo, a criatividade, a socialização e a autonomia, fortalecendo a compreensão do brincar como direito fundamental, conforme previsto no Estatuto da Criança e do Adolescente e na Convenção sobre os Direitos da Criança (1989). Entre as estratégias previstas, destacam-se oficinas, jogos, brincadeiras tradicionais, contações de histórias, atividades de expressão corporal e intervenções pedagógicas que integrem famílias, educadores e comunidade.

Além disso, o projeto busca refletir criticamente sobre os impactos da tecnologia e do uso excessivo de telas na infância, promovendo alternativas que valorizem o contato direto com o ambiente, as interações sociais reais e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. Espera-se que, ao final de sua execução, o projeto contribua para consolidar práticas educativas e sociais que reconheçam o brincar como elemento estruturante da infância e instrumento de promoção da saúde mental, da cidadania e do bem-estar das crianças.

O projeto “Brincar é Coisa Séria” contempla, ainda, a perspectiva da inclusão, planejando atividades adaptadas para atender crianças com diferentes necessidades, garantindo acessibilidade física, sensorial e cognitiva. Essa abordagem visa promover a participação de todos, fortalecendo o brincar como espaço de socialização, respeito à diversidade e desenvolvimento integral.

A seguir, serão apresentadas algumas das ações desenvolvidas durante a execução do projeto “Brincar é Coisa Séria” em seu primeiro ano. As atividades foram planejadas juntamente com os estudantes do curso de Pedagogia da UFMS/Campus de Aquidauana, com a participação de 600 crianças da Escola Municipal Erso Gomes, parceira da instituição no desenvolvimento de atividades.

Figura 1 - LOGOTIPO do Evento



FONTE: Evento/2025.

O logotipo do projeto “Brincar é Coisa Séria” foi criado por uma estudante do curso de Pedagogia, no âmbito da disciplina de Ludicidade e Educação. Essa iniciativa reforça o caráter colaborativo e integrador do projeto, envolvendo alunos na concepção visual do evento e estimulando a criatividade, o senso de pertencimento e a apropriação das ações do projeto desde sua etapa inicial.

Figura 2 – Brincadeira pé na lata



FONTE: Evento/2025.

A brincadeira “pé na lata” utiliza materiais confeccionados por estudantes do curso de Pedagogia, feitos com latas recicláveis e barbante. Seu principal objetivo é desenvolver habilidades motoras e aperfeiçoar a coordenação das crianças.

Ao participar da atividade, os alunos são estimulados a trabalhar o equilíbrio, a coordenação entre pés e mãos, além de força e controle do movimento, promovendo uma experiência lúdica e educativa.

Figura 3 – Brincadeira Corrida do saco



FONTE: Evento/2025.

A brincadeira “corrida do saco” foi elaborada com material reciclado, reutilizando sacos resistentes. Essa atividade promove a coordenação motora, o equilíbrio e a força muscular das crianças, além de ampliar a agilidade e os reflexos.

Durante a brincadeira, observa-se a alegria das crianças: sorrisos largos, risadas espontâneas e uma empolgação contagiante a cada salto. Elas demonstravam entusiasmo ao competir de forma divertida, celebrando cada avanço, cada queda engraçada e cada chegada ao final do percurso. A felicidade estava presente em cada movimento, transformando a atividade em um momento de pura diversão e encantamento coletivo.

Figura 4: Brincadeira jogo da velha



FONTE: Evento/2025.

Os materiais utilizados no jogo da velha foram confeccionados pelos estudantes do curso de Pedagogia, utilizando papel e E.V.A., o que tornou a atividade criativa, acessível e visualmente atrativa. Essa brincadeira, além de oferecer momentos de diversão, contribuiu significativamente para o desenvolvimento de diversas habilidades cognitivas e motoras.

Ao participar do jogo, as crianças exercitam o raciocínio lógico, ao analisar possibilidades e prever jogadas; desenvolvem estratégias, ao planejar movimentos e antecipar ações do oponente; aprimoram a coordenação motora, ao manipular as peças com precisão; e fortalecem a paciência, ao aprender a esperar sua vez e reconhecer a importância de cada etapa do processo. Assim, o jogo da velha torna-se não apenas um recurso lúdico, mas também pedagógico, favorecendo aprendizagens essenciais de maneira leve e prazerosa.

Figura 5: Brincadeira do desafio das cores



FONTE: Evento/2025.

Na brincadeira Desafio das Cores, foram utilizados balões coloridos que tornaram a atividade mais atrativa e divertida para as crianças. A dinâmica foi realizada de maneira rápida, prática e cheia de movimento, possibilitando ampla participação e engajamento do grupo. Durante a execução, as crianças foram estimuladas a desenvolver diversas habilidades motoras e cognitivas. A agilidade e o equilíbrio foram trabalhados a partir dos deslocamentos e mudanças de direção exigidos pela atividade; o reconhecimento de cores foi reforçado pela identificação dos balões correspondentes; enquanto a atenção e a concentração foram essenciais para seguir as instruções e completar o percurso corretamente.

Dessa forma, o Desafio das Cores se apresenta como uma proposta lúdica e educativa, que favorece o aprendizado por meio do movimento e da interação, tornando o processo mais significativo e prazeroso para os participantes.

Figura 6: Contação de histórias



FONTE: Evento/2025.

A contação de histórias chamou a atenção de muitas crianças devido à exposição de diversos livros de pano confeccionados pelos estudantes do curso de Pedagogia. Essa prática pedagógica é fundamental, pois promove o desenvolvimento da linguagem oral e escrita, estimula a imaginação, desperta a criatividade e fortalece o vínculo afetivo entre narrador e ouvintes.

Segundo Abramovich (1997) a leitura e a escuta de histórias ampliam o repertório cultural das crianças, permitindo que elas se aproximem do mundo da literatura de forma prazerosa e significativa. Para a autora, contar histórias é uma forma de convidar a criança a explorar novos sentidos, emoções e possibilidades, contribuindo de maneira decisiva para sua formação integral.

Figura 7: Brincadeira coelhinho sai da toca



FONTE: Evento/2025.

A brincadeira “Coelhinho Sai da Toca” despertou grande interesse entre as crianças por ser um clássico que nunca perde sua capacidade de divertir. A atividade foi realizada com bambolês dispostos no chão, representando as “tocas”. A cada novo comando, as crianças deveriam se deslocar rapidamente, saltando de um bambolê para outro, o que tornou a dinâmica envolvente e cheia de movimento.

O principal objetivo dessa brincadeira é estimular habilidades como atenção, agilidade e noção de tempo e espaço. Além disso, contribui para o desenvolvimento da coordenação motora, do controle corporal e da capacidade de resposta rápida aos estímulos. Ao mesmo tempo, promove a socialização e a participação ativa, favorecendo aprendizagens significativas por meio do lúdico.

Essa primeira etapa do projeto permitiu observar a receptividade das crianças e de suas famílias, identificar desafios na execução das atividades e avaliar a efetividade das estratégias utilizadas. Esses elementos fornecem subsídios fundamentais para o aperfeiçoamento das próximas fases, garantindo um planejamento mais sensível às necessidades do grupo.

De acordo com Kishimoto (2002), o brincar é essencial no processo educativo, pois possibilita à criança explorar o mundo, construir conhecimentos e desenvolver-se integralmente. A autora destaca que as atividades lúdicas, além de prazerosas, são essenciais para o crescimento físico, cognitivo e social.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo evidenciou que o brincar, longe de ser uma atividade supérflua ou meramente recreativa, constitui-se como um direito fundamental da infância e um elemento estruturante para o desenvolvimento humano integral. A análise dos aspectos lúdicos, dos jogos, brinquedos e brincadeiras, bem como da Semana Mundial do Brincar, demonstrou que essas práticas possibilitam à criança explorar o mundo, expressar emoções, desenvolver competências cognitivas, motoras, sociais e afetivas, além de fortalecer vínculos comunitários e familiares.

Ao resgatar a importância da ludicidade, reafirma-se a necessidade de combater a lógica produtivista que desvaloriza o tempo da infância, promovendo, em contrapartida, experiências que respeitem a liberdade, a imaginação e o ritmo individual de cada criança. As referências utilizadas fundamentam a compreensão de que o brincar é linguagem, é expressão cultural e é

meio de aprendizagem significativa, indispensável para a construção da autonomia, da cidadania e da identidade infantil.

Nesse sentido, a Semana Mundial do Brincar surge como movimento social, cultural e pedagógico que dá visibilidade ao brincar e ao brinquedo como ferramentas de descobertas, expressão e convivência. Ao mobilizar escolas, famílias e comunidades, esse evento não apenas valoriza a infância, mas também reafirma o compromisso coletivo com uma sociedade mais justa, humana e acolhedora, em que as crianças sejam reconhecidas como sujeitos de direitos.

Conclui-se, portanto, que brincar é coisa séria: é condição essencial para o desenvolvimento integral da criança e deve ser assegurado em todas as instâncias sociais e educativas. Acreditamos que promover espaços e tempos para o brincar é promover dignidade, saúde emocional, criatividade e esperança, garantindo uma infância plena, significativa e repleta de possibilidades.

REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, Fanny. **O prazer de ler**. 4. ed. São Paulo: Scipione, 1997.

ABRINQ. **Semana Mundial do Brincar**. Disponível em: www.fundabrinq.org.br. Acesso em: 22 out. 2025.

ALIANÇA PELA INFÂNCIA. **Semana Mundial do Brincar**. Disponível em: <https://aliancapelainfancia.org.br/semana-mundial-do-brincar>. Acesso em: 22 out. 2025.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**: Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 16 jul. 1990.

CONVENÇÃO SOBRE OS DIREITOS DA CRIANÇA. Organização das Nações Unidas, 1989. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/convencao-sobre-os-direitos-da-crianca>. Acesso em: 22 out. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. [s.l.]: Cortez Editora, 1996.

KISHIMOTO, T. **O jogo e a educação infantil**. [s.l.: s.n.].

LEV SEMENOVICH VYGOTSKY; JEFFERSON LUIZ CAMARGO; JOSÉ CIPOLLA NETO. **Pensamento e linguagem**. [s.l.] São Paulo Martins Fontes, 2008.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança:** imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIAGET, J.; CHRISTIANO MONTEIRO OITICICA; ÁLVARO CABRAL. **Formação do símbolo na criança:** imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio De Janeiro: Ltc, 1990.

PIAGET, Jean. **O Julgamento moral das crianças.** São Paulo: Summus, 1994.

SEMANA MUNDIAL DO BRINCAR. Alana, 2022, 4 de novembro. Disponível em: <https://alana.org.br/glossario/semana-mundial-do-brincar/>. Acesso em: 22 out. 2025.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. **Manual de orientação:** saúde de crianças e adolescentes na era digital. 2. ed. Rio de Janeiro: SBP, 2019.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, Lev S. **A Formação Social da Mente:** O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imago, 1975.