



COMO BRINCADEIRAS E INTERAÇÕES FAVORECEM O DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS PEQUENAS DE ACORDO COM A BNCC

Loiany Almeida Moraes. UniALFA. loiany.99@icloud.com
Cinthia Caciéle Fregne Matusaiki. UniALFA. cinthiacacifregne@hotmail.com

RESUMO

Esta pesquisa, baseada em uma metodologia qualitativa, onde reflete sobre a importância do brincar para o desenvolvimento infantil e, como que esse direito está assegurado dentro da legislação em vigor para a Educação Básica, a partir da implementação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Como fundamentação da pesquisa, autores como Kishimoto, Antunes, Santos, Barbosa e Gimenes, foram utilizados de forma a afirmar a relevância dessa temática e como o lúdico interfere no desenvolvimento infantil, em especial para crianças bem pequenas, de acordo com a nomenclatura do documento supracitado.

Palavras-chave: Educação; Lúdico; Brincadeiras; Jogos; BNCC;

1 INTRODUÇÃO

O ato de brincar é considerado uma ferramenta valiosa no processo de inserção do indivíduo na sociedade e uma forma de comunicação, além de possibilitar, no processo de ensino e aprendizagem uma compreensão por meio das experiências construídas, reflexão, criatividade e autonomia desenvolvida durante o Brincar.

Analisando e refletindo sobre a brincadeira infantil, ressaltamos a importância do brincar para o desenvolvimento integral do ser humano nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo. No entanto, é de suma importância que haja uma conscientização para que esse estímulo ocorrido diante do brincar, seja efetivo e compreendido como parte de um processo rico e prazeroso de aprender. Neste contexto, o brincar na educação infantil proporciona a criança estabelecer regras constituídas por si e em grupo, contribuindo na integração do indivíduo na sociedade.

Deste modo, à criança está sendo exposta a situações e conflitos que favoreça o seu amadurecimento, a resolução de conflitos, levantamento de hipóteses e possibilidades de aprendizagem, ao mesmo tempo que desperta a empatia, respeito, vínculo afetivo e social, bem como a capacidade criativa e expressiva.



Atualmente, diversos autores como Kishimoto, Antunes, Horn e outros citados à frente, comprovam a relevância do lúdico e do brincar no ambiente escolar e, como este se tornou essencial para o desenvolvimento infantil e o quanto o ensino precisa ser construído pela afetividade, respeito e ludicidade, despertando o protagonismo afim de que realmente haja um aprendizado significativo.

O professor, por sua vez, é considerado o mediador do conhecimento e se utiliza de metodologias ativas e práticas didático-metodológicas para que a criança aprenda e se desenvolva de forma integral.

No entanto, quando se busca compreender o significado atribuído por educadores sobre o brincar, há um destaque para que este seja algo prazeroso. Parece que as brincadeiras necessitam de uma autorização, uma imposição de atividades para que possam ser consideradas prazerosas em que são estabelecidas por convites para participar de uma brincadeira em que realmente se apresentam como uma convocação e não prevê recusa.

Segundo Oliveira (2000), o brincar vai além de um momento, ele trabalha várias partes de nosso ser, como a moral, relação do mundo, convivência, estratégia social, em jogos quando aplicado dentro de ambiente escolar, ele afeta diretamente na vida de nossas crianças, dando a eles como se comportar, ensinando que tudo na vida futura deles, é preciso que saibam esperar a sua vez, fazendo também com que eles tenham conhecimento que tudo existe regras e não apenas em jogos e brincadeiras, dando a eles discernimentos que precisa ser cumpridas, que está ali para que te norteie e te direcione de uma melhor forma, traz consigo também a convivência com outras crianças, e faz com que eles se interajam melhor, o que acaba muitas vezes faltando em seu cotidiano, muitos de nossos alunos não tem contato direto com outras crianças, e sim acaba tendo um contato maior com os adultos.

Assim o objetivo principal desta reflexão é inferir sobre como Base Nacional Comum Curricular (e autores) avaliam a relevância das brincadeiras e interações na educação infantil, especificamente para crianças pequenas.

Como forma de realização do processo a metodologia utilizada será de caráter qualitativo, utilizando de pesquisas bibliográficas disponíveis no google acadêmico, biblioteca da Pearson, autores de renome na área além da legislação para a educação infantil em vigor.

DESENVOLVIMENTO

O documento norteador e que estabelece os princípios para a educação infantil no Brasil é o Parecer CNE/CEB nº20/09 (BRASIL, 2009) que define as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEIs). Nele, são abordadas propostas de organização dos espaços e materiais devem facilitar a interação das crianças permitindo assim o desenvolvimento integral e efetivo.

No entanto, buscando melhorias no sistema educacional brasileiro, no ano de 2017 foi sancionada a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que é um documento de caráter normativo, de criação do MEC, que foi construído no ano de 2012, ele tem embasamento na LDBEN e PNE, que foram pensadas justamente para que a educação recebesse uma instrução com mais equidade, garantido os direitos da criança, teve alterações no ano de 2017, ela foi formada para norteia os professores dos conteúdos a serem aplicados e como e quando ser aplicados, guiando então todas as escolas e profissionais na área para que pudessem alinhar os conteúdos de cada componente curricular.

Sendo implantada na educação somente a partir dos anos 2020, mas a sua publicação foi feita em dezembro de 2017, pois ao passar dos anos, foi se criando leis que mudassem o olhar para esse documento, trazendo consigo melhorias em eixos estruturais das práticas pedagógicas, e uma visão integrada de currículo.

Conta com três versões, até chegar na última publicação, esse documento que é tão importante para a nossa educação, teve uma construção de coletiva, em sua primeira versão contou com 12 milhões de contribuições na consulta pública, e seu período foi de outubro de 2015 a março de 2016, a segunda teve 27 seminários para a sua discussão, com mais de 9 mil contribuição, período de julho a agosto de 2016, a sua terceira e a sua última versão foi um aperfeiçoamento das duas, juntamente com professores, especialistas, associações científicas, no período de janeiro a março de 2017.

A partir do momento em que a implementação da BNCC ocorreu, na primeira etapa da Educação Básica e de acordo com os eixos estruturantes da Educação Infantil, foram inseridos e estão assegurados seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se. Vejamos o que está descrito em cada um destes direitos dentro da BNCC (2017):

- Conviver com outras crianças e adultos, em pequenos e grandes grupos, utilizando diferentes linguagens, ampliando o conhecimento de si e do outro, o respeito em relação à cultura e às diferenças entre as pessoas.
- 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.
- Participar ativamente, com adultos e outras crianças, tanto do planejamento da gestão da escola e das atividades propostas pelo educador quanto da realização das atividades da vida cotidiana, tais como a escolha das brincadeiras, dos materiais e dos ambientes, desenvolvendo diferentes linguagens e elaborando conhecimentos, decidindo e se posicionando.
- Explorar movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a tecnologia.
- Expressar, como sujeito dialógico, criativo e sensível, suas necessidades, emoções, sentimentos, dúvidas, hipóteses, descobertas, opiniões, questionamentos, por meio de diferentes linguagens.
- Conhecer-se e construir sua identidade pessoal, social e cultura, constituindo uma imagem positiva de si e de outros grupos de pertencimento, nas diversas experiências de cuidados, interações, brincadeiras e linguagens vivenciadas na instituição escolar e em seu contexto familiar e comunitário.

Após observar a dos direitos de aprendizagem, o documento expõe e define os campos de experiências levando em consideração os saberes e conhecimentos fundamentais que cada criança precisa desenvolver dentro da educação infantil. O primeiro campo de experiência nomeado O eu, o outro e o nós, busca a interação do indivíduo de forma a favorecer o desenvolvimento integral e contínuo, bem como suas interações sociais, expressões e sentimentos. Neste campo também estão vinculados saberes referentes aos cuidados pessoais, relações interpessoais, autonomia, reciprocidade e respeito às diferenças.

O segundo campo de experiência é nomeado “Corpo, gestos e movimento”. Nesse campo, as crianças são levadas a explorar o mundo através dos sentidos, estabelecendo relações sociais e com vertentes artísticas como teatro, dança e brincadeiras de faz de conta.

Já o terceiro campo de experiência citado na Base Nacional Comum Curricular para a educação Infantil é o de Traços, sons, cores e formas onde, as experiências com manifestações artísticas, culturais e científicas, são colocadas em evidência dentro do processo de aprendizagem. Busca-se também vivenciar e experimentar diversas formas de expressão e linguagens como modelagem, fotografia, dança e recursos audiovisuais.



O quarto campo de experiência é o da “Escuta, fala, pensamento e imaginação”. Ao estruturar esse campo para o processo de aprendizagem, o aluno é levado a promoção de experiências nas quais possa falar e ouvir, potencializando sua participação na cultura oral. Imersão da cultura escrita partindo do que as crianças conhecem para a curiosidade que deixam transparecer. Experiências com literatura infantil contribuem para o conhecimento de mundo. Assim, as crianças vão construindo hipóteses sobre a escrita como garatujas e rabiscos, iniciando assim o processo de alfabetização.

Por fim, o quinto e último campo de experiência trata sobre “Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações”. Investigando sobre esse campo, podemos observar aspectos sobre localização, conhecimento do bairro onde a criança está inserida, sua cidade, organização temporal (dia e noite), relações de parentesco (pai, mãe e familiares), tradições, costumes diversidades, além de experiências matemáticas como quantidades, contagem, dimensões, comparações formas geométricas e números.

Assim, observando os eixos estruturantes da educação infantil, bem como os direitos de aprendizagem e os campos de experiências, percebe-se um equilíbrio desta nova reorganização para esta etapa da educação. As propostas inseridas permeiam tornar o aluno como o protagonista, o centro do processo de aprendizagem, desempenhando um papel ativo em ambientes que o desafiem a explorar, experimentar desafios e buscar soluções para resolvê-los. Todos estes conceitos alinhados à perspectiva de construção de significação e ressignificação sobre si, o outro e o mundo que o rodeia.

Esse momento lúdico é de suma importância pois é direito de todas as crianças, conforme aponta o documento base:

Na primeira etapa da Educação Básica, e de acordo com os eixos estruturantes da Educação Infantil (interações e brincadeira), devem ser assegurados seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento, para que as crianças tenham condições de aprender e se desenvolver. (BNCC, 2017, p. 25).

Sendo eles o orientador do professor, deve ser aplicado da melhor maneira, contendo uma enorme dinâmica e estrutura para o desenvolvimento trazendo o aprendizado concreto e integral.

Nesse viés, psicólogos contemporâneos (Piaget, Wallon, Vygotsky, entre outros) deram destaque para o brincar como um elemento fundamental no desenvolvimento humano, que seriam a maturação e a aprendizagem. Assim inicia-se as brincadeiras



buscando desenvolver habilidades operatórias.

Entende-se por habilidade operatória uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões. Assim, quem compara duas coisas e estabelece padrões de identidade e de diferenças, está demonstrando o uso de uma habilidade, da mesma forma como todo aquele que observa, relata, classifica, critica, sintetiza etc. (Santos, 2011, p. 39).

Nesse aspecto BNCC, para a Educação Infantil assegura que as crianças devem aprender de forma mais lúdica através do brincar, para que construa seus conhecimentos por meio das experiências e brincadeiras e, assim organiza uma nova divisão para o atendimento às crianças que, são organizados em três grupos, divididos por faixa etária, como mostra a figura abaixo.

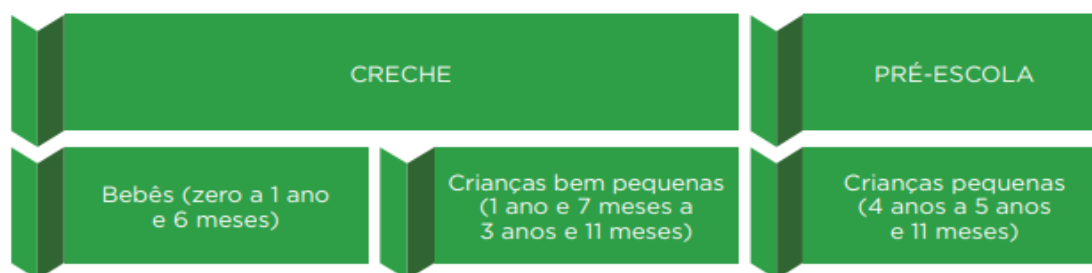


Figura 1. Organização da Educação Infantil (BRASIL, 2017 p.44)

Celso Antunes (2014) aponta que os jogos e brincadeiras, quando introduzidos no ambiente escolar, fazem toda a diferença, trazendo momentos lúdicos e vivências diferentes para os educandos. E com isso desbloqueando medos e dando melhor direcionamento, muitas vezes o ambiente familiar acaba sendo protetor, evitando com que os educandos tenham vivências que precisam para o crescimento e seu desenvolvimento.

Para Kishimoto (1994), a criança, ao repetir a brincadeira no contato interativo com os adultos, descobre regras, ou seja, a sequência de ações que compõem a modalidade de brincar.

A brincadeira ultrapassa a questão do momento prazeroso, ela ensina e os ajuda a ter a melhoria em seu desenvolvimento, além de ensinar da melhor forma, que para a criança que ali está executando o processo, está se divertindo e absorvendo o melhor de seu conhecimento. Kishimoto (2011) ainda afirma que para a criança ser vista como ser social, sua aprendizagem deve ocorrer de forma espontânea.



Quando entregues a uma escola, é onde ele poderá ter essas experiências livres e com isso trazendo benefícios para os seus desenvolvimentos, por experiências em observações conseguimos ver algumas crianças com receio de texturas e até mesmo de dar um salto, ou se permitir passar ir uma fase que os ajudará a subir uma escada, não sentir repugna por tintas por conta da sua textura.

Com isso podemos buscar o auxílio de jogos e brincadeiras simbólicas, que recriam atividades de maneira que vão trazer a grande vivencia a eles, são momentos que traz a vivencia a eles, buscando o aprendizado mais espontâneo, porém direcionado, mas de forma livre, conforme aponta Barbosa, 2021.

Claro que o brincar vai além de práticas e para desmistificar esse tema, Barbosa (2021, p.33) aponta que “o ato de aprender acontece em todas as fases do desenvolvimento humano. Aprender requer contato, exploração, experiencia, tentativas e erros, lidar com o inusitado.” Nesse sentido as brincadeiras podem buscar expressar sentimentos ou emoções, e os jogos por sua vez, busca ampliar o seu desempenho voltado para a didática dentro de sala de aula, e que também possui inúmeras possibilidades que podem acrescentar em um planejamento dando integral e completo para o desenvolvimento da criança.

[...] estudos e pesquisas têm mostrado, em larga escala, uma nova visão de criança. Essa nova visão nos permite compreender seu desenvolvimento e a forma como ela constrói seu conhecimento, entendendo-a como sujeito que, desde o nascimento, está inserida num contexto social e dele participa ativamente (SANTOS, 2010, p. 7).

Com isso, vemos que, as metodologias precisam sempre estar em consonância com a experiência que o que o professor gostaria de construir afinal, de acordo com Piaget (1973) a educação e a ludicidade devem unir-se para que haja uma concretização do aprendizado escolar. O educador precisa estar sempre observando a habilidade desenvolvidas por elas, e as quais ainda precisam ser revistas e estimuladas em sala de aula.

Já para Antunes (2008) afirma que os jogos pedagógicos devem ser usados com bastante cautela com um bom planejamento de aula, na qual se respeite e acompanhe o progresso dos alunos. “O ato de jogar requer toques de criatividade, assim como a

criatividade desponta na realização do jogo” (MIRANDA, 2002, p. 30).

Quando buscamos o uso de brinquedos e/ou jogos, conseguimos resultados melhores, se aplicados em sua melhor performance, consegue trabalhar varia áreas ao mesmo tempo, conseguindo assim, uma atenção maior, com isso, podemos estar com usando essa ferramenta inteira ao nosso favor.

Assim, uma educação integral é permeada por brincadeiras e interações. Enriquecer o imaginário, criar situações e experiências, fazem parte das possibilidades para educadores em desempenhar seu papel. É uma oportunidade para conhecer práticas, atrever-se ao novo e criar um mundo educacional brincando (Matusaiki, 2022, p. 46).

A brincadeira simbólica se encaixa bem nesse aspecto visto que, ela procura recriar situações por meio de brincadeiras e jogos e, com o auxílio de brinquedos, resolver situações problemas e desafios criando e desenvolvendo autonomia e discernimento do que fazer naquele momento.

Diante disso, a BNCC valida a garantia dos alunos no período que estão na escola, destacando o papel fundamental dos professores de forma que possam garantir a esses, brincadeiras, jogos, interações e vivencias onde o centro do processo é proporcionar o desenvolvimento da criança, com momentos únicos, interativos, tornando-os protagonistas do processo e deixando a aprendizagem mais leve e prazerosa.

As novas abordagens educacionais acerca do fazer pedagógico, está sendo construído a partir da valorização do protagonismo do aluno e valorização dos espaços de aprendizagem.

Nesse sentido Horn (2017) destaca duas características que precisamos considerar para o desenvolvimento desse protagonismo. São elas a competência e a curiosidade das crianças em aprender e descobrir o mundo ao qual estão inseridas. No entanto, para tal, esse novo paradigma requer uma grande transformação no papel do educador e em suas ações desempenhadas junto à criança.

Fortunati (2014), elabora uma proposta experimental aplicada em San Marino, Itália, que afirma que uma educação adequada deve levar em conta o contexto ao qual a criança está inserida e principalmente como ela alimenta o seu processo de aprendizagem e criatividade.

Um outro aspecto relevante são os conhecimentos gerados dentro de contextos ao qual o educando está inserido e, de que forma eles representam o ambiente ao qual a

criança está inserida e compartilha experiências, saberes e conhecimentos.

Fica evidente que o papel do brincar como elemento principal da estimulação infantil propicia oportunidades e estabelece uma compreensão mais profunda acerca do brincar e sua importância no desenvolvimento infantil.

As brincadeiras quando inseridas no ambiente escolar, traz consigo uma profunda desenvoltura aos educandos, de maneira com que se faça ser aprendido de uma forma mais tranquila, e por meio do lúdico seja concreta que se foi aprendido através das brincadeiras ali passadas.

A BNCC sendo o documento formado que instrui o professor, garantindo então que suas aulas sejam feitas em cima de seus eixos e bases, dando então direcionamento e garantindo que seja aplicado dentro de sua sala, também garante que os momentos se tornem mais voltados para a brincadeira, o lúdico, gerando um embasamento melhor em sua aprendizagem.

Carvalho (1992, p.28) acrescenta:

(...) o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto em jogo.

Com tantas brincadeiras, mas para essa faixa etária, especialmente, tem uma tendência bem grande em ser trabalhado a imitação, trabalhando então com brincadeiras simbólicas, podemos também sair um pouco do faz de conta e trabalhar o imitar em um jogo de mímica, fazendo com que as imaginações deles circulem e se estenda de uma forma mais significativa.

A caça ao tesouro, contação de histórias, e até um telefone sem fio, podem acarretar um grande salto de desenvolvimento tanto cognitivo quanto motor, trabalhando então várias áreas por meio de simples brincadeiras direcionadas pelo professor que seria o mediador delas.

CONCLUSÃO

Essa pesquisa qualitativa, por meio pensamentos de autores que condiz que o brincar é excepcional para as crianças de sua primeira infância dentro de uma escola, juntamente com o documento que se é a base do ensino para todas as redes de ensino.



Esse artigo foi escrito embasado no documento que norteia os professores e suas bases de ensino, sendo ele a BNCC (base nacional comum curricular), auxiliando em conteúdo que precisa ser passado aos alunos e o tempo que se deve ser trabalhado, direcionando formas e garantindo que os direitos dos educandos.

É possível destacar que a criança aprende enquanto brinca e que acrescenta elementos indispensáveis ao desenvolvimento social e relacional do indivíduo. Ilustra-se os mecanismos para desenvolver e ampliar a memória, linguagem, atenção, competências e habilidade, além da criatividade. Ou seja, elas contribuem de maneira significativa com as estruturas cognitivas da criança e sua construção de conhecimentos.

A educação por muito tempo foi vista como um modo tradicional de ensino, quadro, lousa, cadernos, entre outras, mas como tudo se atualiza, a educação também se revigorou, sendo utilizado momentos mais lúdicos e com brincadeiras, entendendo melhor que a criança que está em seu salto de desenvolvimento, acaba aprendendo mais por meio de brincadeiras e jogos proporcionados a elas, o brincar ultrapassa o momento e faz com que o aluno ali em questão tenha melhoria em seu desenvolvimento.

Quando se trabalha com o auxílio de jogos ou brincadeiras, se possibilita um resultado melhor, de pois com a mediação certa, sendo inserida de forma certa e conduzida, faz com que se torne mais espontânea aquela vivencia que se é proporcionada, a BNCC assegura o direito da criança de brincar.

Com isso o seu desenvolvimento e a aprendizagem se tornam concreta, com as brincadeiras e jogos conseguimos então trabalhar com sentimentos, e isso faz com que a criança vivencie aquele momento com maior captação do conteúdo, conseguindo levar assim então para a aprendizagem concreta.

Portanto, a introdução de jogos e atividades lúdicas no ambiente escolar é de extrema importância, visando o processo mais fácil, dinâmico e atrativo, sendo considerado diretamente um facilitador da aprendizagem e desenvolvimento integral da criança.

Com isso, conseguimos concluir que quando se trabalha com o lúdico, desde uma simples brincadeira, até um jogo mais elaborado, mas saímos com as crianças do contexto em que elas estão acostumadas, o seu desenvolvimento e a sua capacidade de aprendizagem aumentam numa proporção significativa.

Muitas vivências valem mais do que somente o educar, principalmente nessa fase da primeira infância, onde está se formando o ser como social, ou seja, caráter e personalidade, quando buscamos aflorar o seu lado de ter momentos mais prazerosos, mas com direção na educação, os resultados esperados acabam muitas vezes passando do que o próprio professor estipula.

O estímulo no brincar nessa faixa etária trabalha o cognitivo da criança, o sensorial e o motor, quando pegamos até mesmo um brinquedo onde não se tem um lado pedagógico nele, mas conseguimos inserir ao favor do professor conseguimos então o tornar uma ferramenta aliada do professor-mediador.

Jogos ensinam que os educandos têm que seguir as regras, e os ensinam que até mesmo para jogar precisa-se estar de maneira adequada com o jogo, respeitando o amigo e as próprias regras ali impostas, por outro lado também faz com que eles saibam lidar em grupos, e respeitar a vez do outro, utilizando então a questão do ser, o eu, o outro, o nós.

Já as brincadeiras, podem ser direcionadas a parte sensorial, ensinando e os dando vivências e momentos de direção futura na vida deles, com brincadeiras sensoriais, eles possuem o contato com o mundo, que é exatamente o que eles estão conhecendo e explorando, já nas brincadeiras de faz de conta conseguimos inúmeros resultados cognitivos, basta explorar da sua melhor maneira.

Quando colocamos em prática o momento do brincar, por meio de jogos, e brincadeiras lúdicas, vemos que o próprio aluno se desperta um interesse maior pelo conteúdo ali abordado, sempre que incluir em um planejamento momentos diferentes, consegue ser perceptível a mudança dos alunos.

Eles por fim se interessam mais pelo conteúdo, mostrando então prazer de fazer aquela atividade, despertando o lado da emoção, e com isso conseguimos fazer uma aprendizagem mais concreta e bem-sucedida, onde será levada para suas futuras etapas, pois quando tornamos mais leve o ensino, ele fica de forma espontânea, fazendo toda a sua mudança, conseguindo assim o melhor resultado.

Finalmente, essa pesquisa mostra com as citações de todos os autores, e do que norteia a educação, que seria a BNCC, o quanto o brincar é indispensável na área, conseguindo chegar em desenvolvimentos muito maiores e aprendizagem mais duradoura, trazendo para a educação um processo de maior sucesso.

REFERÊNCIAS

BRASIL; EDUCAÇÃO, Ministério da. **Base Nacional Comum Curricular**. Os desafios para a implementação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e a expectativa de que ela diminua as desigualdades educacionais estão em debate nesta entrevista exclusiva com um dos relatores do Parecer que levou à sua instituição como norma para a Educação Básica de todo o País. Boletim Técnico do Senac, [S. l.: s. n.]Seção 1, p. 600. Disponível em: <https://doi.org/10.26849/bts.v44i1.664>

ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Fascículo 15, 9ª ed., Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

ARUMUGAM, Catherine Thamarai; SAID, Mas Ayu; FARID, Nik Daliana Nik. Screenbased media and young children: Review and recommendations. *Malaysian Family Physician: the Official Journal of the Academy of Family Physicians of Malaysia*, v. 16, n. 2, p. 7, 2021.

BARBOSA, Heloísa Monte Serrat. **A construção simbólica na aprendizagem: brincar, criar, imaginar e pensar**. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2021.

BRASIL.; DESPORTO., Ministério da Educação e do; FUNDAMENTAL., Secretaria de Educação. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**Ministério da Educação e do Desporto, p. 103.

BRASIL. **Plano Nacional de Educação**. 2020. p.1–25. Disponível em <https://pne.mec.gov.br/>

BRASIL. **Estatuto da criança e do adolescente**. lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990, e legislação correlata. p. 171.

CARVALHO, A.M.C. *et al.* (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

FERREIRA, Joana et al. Screen time use in children less than five years old. NASCER E CRESCER-BIRTH AND GROWTH MEDICAL JOURNAL, v. 29, n. 4, p. 188-195, 2020.

FRIEDMANN, Adriana. Brincar: Crescer e Aprender: O Resgate do Jogo Infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

GIMENES, B. P. **Jogos e brinquedos multidisciplinares:** sucatas, criatividade e brincar-jogar. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2017.

GIMENES, B. P.; TEIXEIRA, S. R. O. **Brinquedoteca:** manual em saúde e educação. São Paulo: Cortez, 2011.

HORN, Maria da Graça Souza. **Brincar e Interagir nos espaços da escola infantil.** Porto Alegre: Penso, 2017.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Cengage Learning, 2019.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil.** São Paulo: Cengage Learning, 2011.

KISHIMOTO, Morchida Tizuko e ONO, Andréia Tiemi. **Brinquedo, Gênero e Educação Na Brinquedoteca.** São Paulo: 2008.

KAMII, Constance e DVRIES, Rheta. **Piaget Para a Educação Pré- Escolar.** 2. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 2002

MACEDO, Lino De. **A Perspectiva de Jean Piaget.** Série Ideias, FDE. 2. ed. São Paulo:1994.

MATUSAIKI, C. F. **Base Nacional Comum Curricular:** desafios no contexto da Educação Infantil e o uso de Tecnologias Educacionais para formação docente. 2022. 72f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação) - Centro Universitário Adventista de São Paulo,



Engenheiro Coelho.

RELVAS, Marta Pires. **Neurociência na Prática Pedagógica**. Editora Wak, 2012

SANTOS, Santa Marli Pires (org). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 7.ed.
Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**.
Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.