

A IMPORTÂNCIA DO *BRINCAR* NA FORMAÇÃO DE EDUCADORES

UM DIÁLOGO COM A EXPERIÊNCIA DO TREINAMENTO PROFISSIONAL EM TURMAS DE ALFABETIZAÇÃO

Sofia Fonseca Ramos¹
Lázaro Augusto Mariano de Sales²
Simone Ribeiro³

RESUMO

Muito se fala sobre a importância do *brincar* na infância, mas, ao mesmo tempo, diversos estudos recentes têm mostrado o quanto essa prática tão corriqueira e intrínseca à infância tem se perdido e ficado restrita aos jogos e aos brinquedos eletrônicos. Por outro lado, é notória a chegada, aos cursos de licenciatura, de jovens que, tendo crescido nesse contexto, não sabem como desenvolver o *brincar* com seus futuros alunos. Nesse sentido, entende-se que possibilitar a aproximação entre a formação para a docência e o *brincar* torna-se cada vez mais urgente. Para isso, temos desenvolvido, no Colégio de Aplicação João XXIII, da Universidade Federal de Juiz de Fora, Projetos de Treinamento Profissional como estratégia de aproximação entre a formação para a docência e a experiência do *brincar*, nos quais estudantes licenciandos participam do dia a dia das turmas de alfabetização e têm a oportunidade de aprofundar os seus estudos teóricos a partir da relação direta com a prática em sala de aula, em uma realidade de educação básica pública, em turmas de 1º ano do Ensino Fundamental. Sendo assim, esse projeto tem como finalidade proporcionar, aos futuros professores, a oportunidade de atuar diretamente no cotidiano escolar, desenvolvendo estratégias de alfabetização e letramento, mas, sobretudo, propiciar a interação entre crianças e futuros professores por meio de atividades lúdicas, visto que a ludicidade, como prática pedagógica, é considerada essencial ao processo de ensino-aprendizagem. Nessa perspectiva, torna-se fundamental, para a construção de novas metodologias, a atuação ativa dos licenciandos, sobretudo quando o objetivo vai além dos conhecimentos específicos de uma área, mas envolvem o prazer, a ludicidade e a contextualização no acesso ao conhecimento de mundo, como é o caso da alfabetização. Desse modo, neste artigo, buscamos descrever e refletir sobre a experiência do *brincar*, a partir dos relatos dos bolsistas envolvidos no projeto e das práticas lúdicas desenvolvidas.

Palavras-chave: Formação de Professores. Brincar. Interdisciplinaridade. Alfabetização.

INTRODUÇÃO

O presente artigo resulta de reflexões acerca do desenvolvimento de projetos de Treinamento Profissional realizados com turmas do 1º ano do Ensino Fundamental entre os anos de 2023 e 2025. Nesse sentido, é importante mencionar que o principal objetivo

¹ Graduanda pelo Curso de Letras - Licenciatura da Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF, ramos.sofiafonseca@estudante.ufjf.br;

² Graduado pelo Curso de História - Licenciatura da Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF; Graduando pelo Curso de História - Bacharelado da Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF, lazarosales73@gmail.com.

³ Professora orientadora: Doutora em Educação, Professora Titular do Colégio de Aplicação João XXIII, da Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF, simonerib@gmail.com;



deste trabalho consiste em relatar e analisar os resultados das experiências vividas pelos licenciandos dos cursos de graduação da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) envolvidos nesses projetos, sobretudo no que diz respeito ao desenvolvimento de atividades lúdicas envolvendo as turmas em que atuaram.

Nesse viés, é válido citar que muito se discute sobre a importância do exercício do *brincar* na infância. Entretanto, estudos recentes indicam que essa prática, essencial e inerente ao universo infantil, tem perdido espaço e ficado restrita a jogos e a brinquedos eletrônicos. Consequentemente, observa-se que os jovens recém-chegados aos cursos de licenciatura, que cresceram imersos nesse contexto, em geral desconhecem formas de promover esse *brincar* com seus futuros alunos.

Dessa forma, promover uma aproximação entre a formação para a docência e o exercício recreativo do *brincar* revela-se cada vez mais urgente. Sendo assim, o presente artigo propõe compartilhar a experiência de projetos de Treinamento Profissional desenvolvidos no Colégio de Aplicação João XXIII, uma extensão da UFJF, em que licenciandos participaram do cotidiano de turmas de alfabetização, aprofundando os seus estudos teóricos desenvolvidos durante a graduação, em diálogo direto com as práticas de sala de aula. Portanto, é possível afirmar que trata-se de um reflexo de parte da realidade pública da Educação Básica, com turmas compostas por cerca de 20 crianças com idades entre cinco e sete anos, advindas de diferentes contextos sociais, culturais e econômicos.

SOBRE OS PROJETOS DE TREINAMENTO PROFISSIONAL (TP) E O DIÁLOGO COM A EXPERIÊNCIA DO *BRINCAR*

No que diz respeito ao Programa de Treinamento Profissional, faz-se válido mencionar que consiste em um plano de projetos de ensino vinculados à Pró-Reitoria de Graduação da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), em que docentes atuantes de diferentes áreas da Educação apresentam propostas de intervenção para serem trabalhadas em conjunto com licenciandos de diferentes cursos, com o objetivo de assimilarem e fortalecerem aspectos relacionados à docência em sua formação inicial. Nesse sentido, os Projetos de Treinamento Profissional exercidos pelos autores do artigo em questão consistiram em propostas de intervenção aplicadas em suas turmas de 1º ano do Ensino Fundamental, entre os anos de 2023 e 2025, no Colégio de Aplicação João XXIII da UFJF.



Nesse contexto, importa ressaltar que um dos objetivos desses projetos é possibilitar a convivência e a interação entre crianças e futuros docentes, por meio de atividades lúdicas. Desse modo, tem-se como finalidade proporcionar aos estudantes de graduação a prática de experiências diretas no ambiente escolar de turmas de alfabetização, desenvolvendo estratégias de ensino e letramento, e, sobretudo, favorecendo a produção de conhecimentos por parte de futuros educadores, através de atividades recreativas praticadas com alunos do 1º ano do Ensino Fundamental.

Nessa perspectiva, é notório evidenciar que a prática do *brincar* atravessa diferentes tempos e espaços, sendo marcado tanto pela continuidade quanto pela transformação. Nesse viés, torna-se importante ressaltar que essa experiência não é simplesmente reproduzida, mas constantemente recriada a partir do que cada sujeito vivencia. Dessa maneira, o contato entre crianças e licenciandos é mutuamente estimulante: para as crianças, representa a oportunidade de dialogar com um outro ser, próximo em energia e vitalidade, mas mais experiente e maduro; para os futuros professores, é uma chance de qualificar sua formação, uma vez que promove a sua humanização e faz com que reflitam sobre o seu papel na construção das infâncias, exigindo de si criatividade e responsabilidade.

Desse modo, crianças e licenciandos compartilham momentos de brincadeiras que estimulam a imaginação, a invenção, a criação e a produção cultural. Nesse viés, a ludicidade, como prática pedagógica, é reconhecida como central no processo de ensino-aprendizagem de alunos do 1º ano do Ensino Fundamental do Colégio de Aplicação João XXIII da UFJF. Dessa forma, entende-se que é justamente em situações em que fantasia e imaginação ocupam o centro da cena pedagógica que as aprendizagens das crianças tornam-se mais prazerosas e significativas — uma das premissas do trabalho desenvolvido.

Sendo assim, a proposta educativa construída com base na aplicação de atividades lúdicas parte da compreensão de que o corpo, entendido em sua totalidade, abarca todas as dimensões do ser humano: física, intelectual, psicológica, ética, afetiva, moral, social e cultural. Essa perspectiva integral norteia tanto o trabalho com as crianças quanto com os futuros educadores.

Nesse sentido, defende-se que a atuação ativa dos licenciandos é essencial para a construção de novas metodologias, sobretudo quando se busca ir além dos



conhecimentos específicos de uma área, incluindo o prazer, a ludicidade e a contextualização do acesso ao conhecimento de mundo, como ocorre no processo de alfabetização. Portanto, este artigo apresenta relatos de bolsistas envolvidos no projeto e descreve práticas lúdicas desenvolvidas, evidenciando o papel fundamental do *brincar* na formação docente e no desenvolvimento integral das crianças.

Sob essa ótica, é possível mencionar que a prática da educação desenvolvida com base no *brincar* cruza diferentes tempos e lugares, passados, presentes e futuros, sendo marcada, ao mesmo tempo, pela continuidade e pela mudança. Entretanto, essa experiência não é simplesmente reproduzida, mas recriada a partir do que o sujeito experimenta, o que torna o contato entre crianças e jovens reciprocamente estimulante. Para as crianças, consiste na oportunidade de canalizar a energia, que muitas vezes se dispersa, em algo que exige criatividade e responsabilidade. Desse modo, alunos e professores em formação compartilham o *brincar*, estimulando sua capacidade de imaginar, criar, reinventar e produzir cultura. Entende-se, assim, que o foco é a exploração da atividade lúdica, não apenas como instrumento metodológico de ensino, mas também como um importante processo psicológico, fonte de desenvolvimento e aprendizagem.

Portanto, conclui-se que a ludicidade, enquanto prática pedagógica, revela-se como essencial ao processo de ensino-aprendizagem nos primeiros anos do Ensino Fundamental, especialmente no Colégio de Aplicação João XXIII, da Universidade Federal de Juiz de Fora. Dessa maneira, é justamente nas situações em que fantasia e imaginação ocupam um papel central no ensino que as crianças vivenciam aprendizagens mais prazerosas e significativas, tornando o ato de aprender uma experiência enriquecedora e cheia de sentido, sendo esta uma das premissas de nosso trabalho pedagógico.

No que diz respeito à experiência do *brincar*, é válido afirmar que esta cruza diferentes tempos e lugares, passados, presentes e futuros, sendo marcada, ao mesmo tempo, pela continuidade e pela mudança. Contudo, essa prática não é simplesmente reproduzida, mas, sim, recriada a partir do que o sujeito experimenta. Sendo assim, consideramos que os jogos e as brincadeiras são condutas que imitam as ações reais, e não apenas ações sobre objetos. Nesse sentido, vale mencionar uma frase de Lev Vygotsky, o qual foi um psicólogo responsável por pesquisas na área do desenvolvimento da aprendizagem e do papel das relações sociais no processo



denominado *socioconstrutivista*, na qual ele afirma que “é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança” (1989, p. 109), pois é a partir dele que ela aprende a agir sob uma esfera cognitiva, em vez de uma esfera visual externa, passando a depender de motivações e tendências internas, e não mais de incentivos fornecidos por objetos externos. Nessa linha de raciocínio, outra autora com a qual também dialogamos é Kishimoto (1994), a qual considera que o jogo e a experiência do *brincar*, de modo geral, estão vinculados ao sonho, à imaginação, ao pensamento e ao símbolo. Nesse viés, buscamos construir uma proposta para a educação das crianças (e para a dos educadores de crianças) que seja integral, tendo em vista que o nosso entendimento acerca do corpo caracteriza-se por considerar a totalidade do ser humano, levando-se em consideração todas as suas dimensões: física, intelectual, psicológica, ética, afetiva, moral, social e cultural, as quais se complementam em um único ser. Além disso, consideramos também o conceito de *corporeidade*, o qual consiste em nossa presença no mundo, tendo como base a maneira como as relações e as interações que estabelecemos com o outro e com o mundo influenciam e contribuem para a nossa formação como seres humanos, compreendendo o modo como isso orienta a nossa atuação na sociedade, ou seja, é um olhar sobre o nosso ser/estar no mundo.

Assim, considerar a corporeidade significa compreender o ser complexo que é o ser humano, um ser racional, mas que é também dotado de intenções, vontades e desejos, envolvido pela afetividade e pela motricidade. Esse conceito “[...] integra tudo que somos: corpo, mente, espírito, emoção, movimento, relações com o nosso próprio ‘eu’, com outras pessoas e com o mundo à nossa volta” (FIORENTIN; LUSTOSA; DORALICE, 2004, p. 336). Dessa maneira, entendemos que o processo formativo de educadores que atuam com crianças pequenas deve contemplar a aprendizagem e o conhecimento das reações e das sensações ao toque, à música, à dança, à investigação e à experimentação do movimento, além do conhecimento de si. Isso se deve ao fato de que, ao pensar em corpo, movimento e corporeidade no 1º ano do Ensino Fundamental, pensamos nas interações promovidas entre os profissionais da educação e os alunos.

Por conseguinte, pode-se afirmar que os projetos de Treinamento Profissional buscam envolver as/os licenciandas/os em atividades que promovam uma perspectiva de trabalho que se baseie em atividades lúdicas, as quais possibilitem a integração entre corpo e mente, estimulando as crianças em sua capacidade de imaginar, criar, reinventar e produzir cultura. Nessa perspectiva, conclui-se que é fundamental, para a construção



de novas metodologias, a atuação ativa das/os licenciandas/os, sobretudo quando o objetivo vai além dos conhecimentos específicos de uma área, mas envolvem o prazer, a ludicidade e a contextualização no acesso ao conhecimento de mundo, como é o caso da alfabetização.

A IMPORTÂNCIA DA EXPERIÊNCIA DO *BRINCAR* NA FORMAÇÃO DOCENTE

Em primeira análise, torna-se importante mencionar que Cavalieri, Mello e Tiriba (2022) defendem a necessidade de uma *pedagogia brincante*, compromissada com a vida e com os seres lúdicos que somos, uma vez que a brincadeira é um convite à liberdade e ao convívio em grupo, características imprescindíveis à existência humana. Nesse sentido, apesar de o *brincar* ser considerado essencial às crianças e ser respaldado pela legislação que orienta a sua educação, observa-se, na realidade das instituições de ensino, que ele é pouco discutido nos cursos de formação docente.

Nesse contexto, é válido mencionar que a discussão sobre a formação de professores atravessa décadas, incluindo as problematizações voltadas à etapa inicial dos cursos de licenciatura e aos desafios da formação continuada. Dessa maneira, assumimos, no presente artigo, a compreensão de que a formação inicial de docentes precisa ser significativa e efetiva, repleta de aprendizados e troca de experiências lúdicas para que os profissionais da área da educação valorizem o *brincar* em suas práticas pedagógicas.

Nessa perspectiva, entendemos que estar com as crianças nos espaços educativos permite-nos olhar com mais criticidade e atenção para as práticas instituídas, como rotinas, fazeres e saberes infantis, hoje tão naturalizadas. Dessa forma, nosso olhar volta-se para o *brincar*, para o corpo e para o movimento no contexto da formação docente e das suas possibilidades que permitem que esses aspectos possam interagir e integrar a construção de professores brincantes. Assim, vale ressaltar que as exposições apresentadas neste texto são produtos de análises tecidas por meio de vivências dessa experiência.

Sob essa ótica, com base em Larrosa (2004; 2016), analisamos o significado de *experiência*, trazendo dados da pesquisa para refletir sobre as opiniões dos participantes quanto ao *brincar* e sua relação com o corpo, o movimento e os Projetos de



Treinamento Profissional. Nessa direção, Larrosa nos dá indícios de que o par experiência/sentido permite-nos pensar de outra maneira e produzir outros efeitos, tornando-se pertinente enquanto subjetividade, incerteza, provisoriedade, corpo, fugacidade, finitude, vida.

Assim, entendemos que o *brincar* e o movimento são fundamentais à formação docente, pois permitem, ao futuro professor, vivenciar práticas que ampliam sua visão sobre a infância. Dessa forma, na prática com crianças, o *brincar* integra diversas áreas do saber, e o movimento corporal está diretamente ligado às possibilidades lúdicas.

Portanto, nota-se a relevância da ludicidade nas séries iniciais, que têm como principal objetivo a análise sobre a prática pedagógica, sendo necessário enfatizar a importância das brincadeiras, dos jogos e dos brinquedos para o desenvolvimento social e integral da criança. A partir dessa ideia, entende-se que o *brincar*, como meta educativa, favorece o processo de ensino-aprendizagem e torna o aluno um sujeito-formador de seu caráter, bem como um ser consciente de seu papel na sociedade.

RELATOS DA EXPERIÊNCIA RECÍPROCA DO *BRINCAR* ENTRE ALUNOS E BOLSISTAS

Como observado anteriormente, a experiência do *brincar* reverbera consequências positivas sobre todos os indivíduos envolvidos. No caso em questão, tem-se como foco as reverberações na aprendizagem de alunos do 1º ano do Ensino Fundamental (EF) e no desenvolvimento acadêmico de bolsistas pertencentes a projetos de Treinamento Profissional (TP), os quais tiveram essa fase da Educação Básica como foco de atuação. Nesse sentido, vamos relatar experiências e algumas vivências baseadas na prática de atividades lúdicas experienciadas por dois bolsistas de TP, junto aos alunos do 1º ano do Colégio de Aplicação João XXIII, os quais são coautores deste artigo.

Contando histórias com cubos

Em primeira análise, escolho citar uma atividade lúdica que pude presenciar neste ano de 2025, numa das turmas de 1º ano do EF, foi direcionada a criar uma estória. Nesse sentido, vale mencionar que os alunos foram levados à área externa da escola, ficando próximos ao “parquinho de ferro”. Em seguida, a docente explicou a eles como a criação dessa estória funcionaria: com o auxílio de dados feitos de papel, os



quais continham 6 figuras cada, os estudantes deveriam criar uma cena em que aquela imagem apareceria. Desse modo, ao jogar um dado e a figura que ficasse voltada para cima fosse uma *bruxa*, por exemplo, o aluno teria que inventar uma pequena cena que a envolvesse. Em seguida, o próximo jogador deveria fazer o mesmo, criando uma outra passagem da narrativa que a continuasse a partir da cena anterior, até que todas as crianças tivessem participado. Finalizada a criação da estória, os alunos retornaram à sala de aula e foram orientados a escreverem-na em seus cadernos de Linguagem.

Nessa perspectiva, observa-se que, por meio de uma atividade lúdica, os alunos foram incentivados a usar a mais pura criatividade, uma vez que, a partir da criação espontânea de uma cena, cada um deles teve a liberdade de colocar em prática conhecimentos já adquiridos, de modo a trabalhar, também, com uma linha de raciocínio, utilizando aspectos de coerência em uma brincadeira repleta de imaginação. Ademais, vale ressaltar o fato de que, ao sair da sala de aula, os estudantes puderam estar em um ambiente amplo e fresco, repleto de cores e diferentes paisagens, o que auxilia na criatividade. Por fim, o fato de eles passarem a narrativa criada oralmente para o papel faz com que haja um novo processo de assimilação, em que o texto oral transforma-se em um texto escrito, colocando em prática outro aspecto da educação.

Diversidade e autoconhecimento - brincando com o corpo

Uma outra atividade lúdica, a qual pude acompanhar sendo feita na turma “1º C” do ano de 2024. Nesse viés, vale dizer que a professora estava explorando, nas aulas anteriores, questões referentes ao *corpo humano* com as crianças, como os nomes de suas diferentes partes. Nesse contexto, a fim de observar e trabalhar com eles o autoconhecimento, a professora construiu um grande retângulo no chão com o auxílio de um durex, no intuito de, ao falar uma característica, como “cabelo preto”, os alunos que se identificassem com ela fossem até o retângulo e se posicionassem em seu interior. Em seguida, foram direcionados a aplicarem o conhecimento adquirido em um exercício, no qual deveriam colorir as partes de um desenho de corpo humano de acordo com suas próprias características.

Dessa maneira, foi possível exercitar com eles aspectos referentes ao autorreconhecimento, como no que diz respeito à cor da própria pele, visto que algumas crianças de pele negra, por exemplo, não possuem essa autoconsciência e se desenhavam como se fossem crianças de pele branca, ao acreditarem que existe essa única “cor de



pele”. Assim, notou-se que, a partir de uma atividade envolvida pelo *brincar*, é possível trabalhar diferentes noções, como diversidade, autoaceitação, respeito às diferenças, conhecimento de si e do próximo, entendendo-se como ser integrante da sociedade, o qual exerce influência sobre a realidade, sobre si e sobre o outro.

Corporeidade e musicalidade

Quando iniciei minha participação no projeto, a professora da turma que eu acompanhava, estava trabalhando o tema “consciência corporal” com os discentes, apresentando algumas partes do corpo humano para eles, como: olhos, cabeça, cotovelos, braços, pernas, entre outras. Na atividade em questão, a docente utilizou um vídeo para facilitar a compreensão dos alunos, o qual é intitulado de “Cabeça, Ombro, Joelho e Pé” e encontra-se disponível no canal Bob Zoom, no YouTube. Nele, toca-se uma música, a qual apresenta algumas partes do corpo humano, sendo elas: cabeça, ombro, joelho e pé, contendo personagens que fazem uma coreografia colocando as mãos nas referidas partes. Inicialmente, a docente Simone solicitou que as crianças prestassem atenção no vídeo e, posteriormente, pediu que os alunos se levantassem e realizassem a coreografia, conforme havia sido mostrada.

Dessa maneira, observou-se que, ao ser solicitado que os alunos realizassem a dança, teve-se o intuito de trabalhar o entendimento dos discentes sobre o próprio corpo, além de promover a sociabilidade entre eles. Além disso, vale ressaltar que, no momento da coreografia, trabalhou-se a corporeidade das crianças, conceito que, em suma, caracteriza-se pela consciência do corpo, da mente, do espaço e das relações, aspectos que irão ajudar no desenvolvimento das crianças. Então, nota-se que essa experiência não consiste apenas em promover uma dança para os alunos, como um simples momento de distração, mas tem-se o intuito de desenvolver, com eles, questões corporais, motoras e interpessoais.

Assim, o conhecimento do próprio corpo não é apenas para saber cada parte separada dele, mas para ajudar no autoconhecimento dos alunos, em um entendimento de suas ações e expressões, de modo a ajudá-los a se reconhecerem no mundo, ampliando as possibilidades de se relacionarem com ambientes e culturas diversas.

Dessa maneira, a atividade lúdica envolvida na dança da música “Cabeça, Ombro, Joelho e Pé” está para além de ser um momento de descontração, mas é, sobretudo, um trabalho complexo e importante no desenvolvimento dos discentes, tendo em vista aspectos, como autoconhecimento, corporeidade e expressão, os quais auxiliam



no crescimento dos alunos, ajudando-os a compreenderem não só o próprio corpo, mas também os espaços nos quais estão inseridos.

Sendo assim, a proposta educativa construída com base na aplicação de atividades lúdicas parte da compreensão de que o corpo, entendido em sua totalidade, abarca todas as dimensões do ser humano: física, intelectual, psicológica, ética, afetiva, moral, social e cultural. Essa perspectiva integral norteia tanto o trabalho com as crianças quanto com os futuros educadores. E esse exercício também auxilia em outro parâmetro muito importante para os alunos, a socialização, pois, no momento da dança, eles não estão apenas livres para executá-la, mas também podem interagir entre si e com o espaço da sala de aula, transformando a experiência em uma atividade mais significativa.

Cartografia e localização

Ademais, experienciei também a realização de uma atividade voltada ao conhecimento da cidade de Juiz de Fora. Inicialmente, a professora apresentou o mapa do referido município e mostrou aspectos visuais como o tamanho, as cores, os desenhos, possibilitando assim, os alunos adquirem um melhor discernimento acerca de seu território. Após apresentar o mapa, iniciou-se o segundo movimento da atividade, o qual consistia em pegar os endereços dos alunos e posteriormente localizar o bairro em que cada um deles residia. Depois disso, nós, bolsistas, chamamos os estudantes, um por um, para irem até onde o mapa está localizado para mostrarmos a eles o seu bairro e a sua rua. Um fator importante presente nesta etapa é a utilização do Google Maps, ferramenta que nos auxilia na procura e na localização exata da casa dos alunos, a qual conseguimos visualizar via internet, transformando a atividade em um momento mais leve e divertido. Assim, os alunos do "1º C" conseguiam ter uma dimensão do município de Juiz de Fora, além de observarem, pelo mapa, os locais em que seus colegas de turma moravam, possibilitando comparações e contribuindo para a socialização. Por fim, vale reforçar que essas atividades lúdicas não são apenas momentos de descontração, mas processos que auxiliam na aquisição de conhecimentos pelos alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nosso foco ao escrever este artigo foi o de relatar nossa experiência e trazer algumas reflexões sobre a experiência do brincar, sobretudo, a partir dos relatos dos



Nesse sentido, considerar fatores sociais, culturais, políticos, econômicos que influenciam as diferentes vivências infantis e enfatizar a importância de garantir espaços e tempos que permitam às crianças viverem plenamente esse período, respeitando suas especificidades e promovendo a autonomia é nosso papel enquanto profissionais da educação e, para que isso ocorra é importante trazer para o centro da Formação de Professores e temática do brincar.

Além disso, fica evidente que essas experiências vão muito além do entretenimento: são propostas educativas que auxiliam na formação integral dos alunos, abrangendo aspectos físicos, emocionais, sociais e culturais. O envolvimento dos bolsistas e professores, ao mediar essas atividades, contribui para a reflexão sobre o papel do educador na promoção de ambientes acolhedores e significativos, que valorizam a diversidade e estimulam a participação ativa dos estudantes. Assim, reforça-se a necessidade de compreender o corpo, o território e as relações interpessoais como elementos essenciais para o desenvolvimento humano, destacando o potencial



transformador das práticas pedagógicas fundamentadas na ludicidade e no respeito às diferenças.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARIÈS, P. História social da criança e da família. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

BENJAMIN, W. Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo: Summus, 1984.

BORBA, Ângela Meyer. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: Ensino fundamental de nove anos : orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade / organização Jeanete Beauchamp, Sandra Denise Pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento. –Brasília : Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. 135 p. : il.

BRASIL. Ministério da Educação. Proinfantil, Programa de Formação Inicial para Professores em Exercício na Educação Infantil, 2005.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil. Brasília: MEC/SEB, 2010.

CABEÇA, Ombro, Joelho e Pé - Bob Zoom | Vídeo Infantil Musical Oficial. [S. l.]: Bob Zoom, 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vDee2bF8Xls>. Acesso em: 8 set. 2025.

DEL PRIORI, Mary. História das crianças no Brasil. São Paulo: Contexto, 2000.

HUIZING, Johan. Homo Ludens. São Paulo, EDITORA PERSPECTIVA, 2000.

LARROSA, Jorge. Linguagem e educação depois de Babel. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

LARROSA, Jorge. Tremores: escritos sobre experiências. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

UFJF (Juiz de Fora). Ministério da Educação . Nº236 , DE 13 DE MARÇO DE 2025. RESOLUÇÃO CONGRAD/UFJF Nº 236, DE 13 DE MARÇO DE 2025, UFJF, 13 mar. 2025. Disponível em: https://www2.ufjf.br/congrad/wp-content/uploads/sites/30/2025/03/Resolu%C3%A7%C3%A3o_236.pdf. Acesso em: 8 set. 2025.

