

Brincar é coisa séria:

Desenvolvimento integral e  
competências para o século XXI

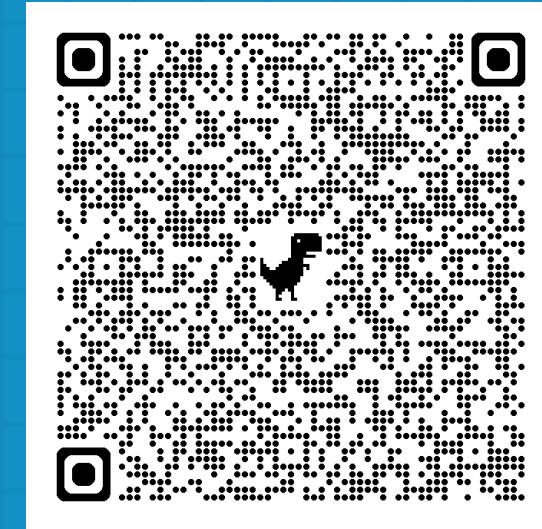
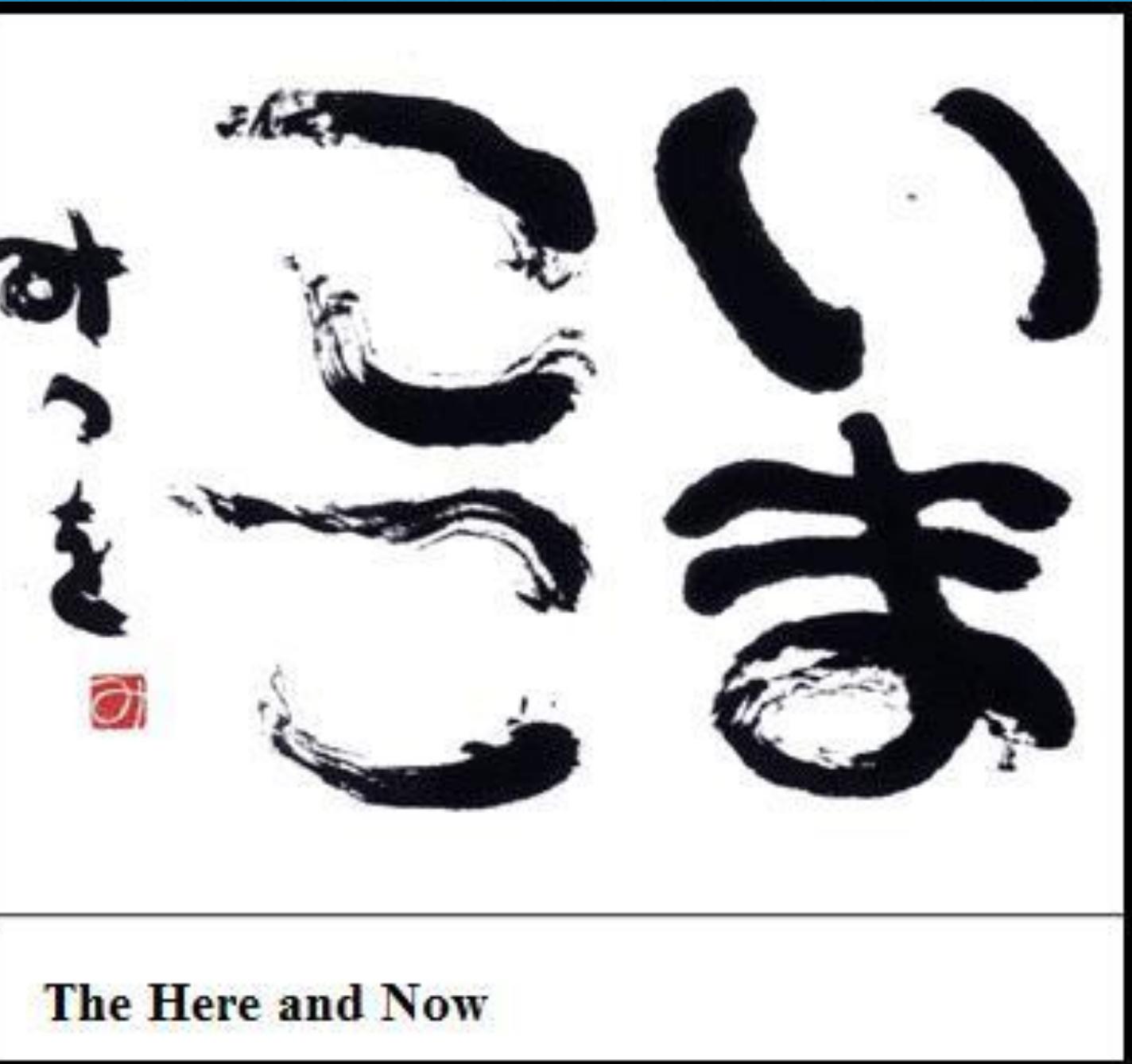


Figura 1 – Mitsuo Aida (1924–1991), Haikai - Ikigai.

# Agenda 11/09/2025 7h30

## Mesa Temática 1 – Brincar é coisa séria: desenvolvimento integral e competências para o século XXI.

- Evidencie o brincar como eixo estruturante da infância e como uma das linguagens universais do ser humano, fundamental para o desenvolvimento integral. É importante que sejam apresentados exemplos e reflexões sobre como o brincar contribui para o desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI, como colaboração, pensamento crítico, resolução de problemas, criatividade e empatia, destacando seu impacto que vai além da escola e acompanha a vida toda.
- Importância de políticas públicas e de práticas pedagógicas que assegurem tempo, espaço e liberdade para o brincar, especialmente diante de um cenário contemporâneo marcado pela pressa, pela produtividade precoce e pelo excesso de estímulos digitais.
- Assim é preciso: inspirar educadores, gestores e formuladores de políticas a reafirmar o brincar como um direito e uma necessidade vital para o desenvolvimento humano.

## Objetivo da nossa apresentação

- I. Identificar nossas impressões, olhares e ação em relação às crianças para revermos nossa postura frente ao brincar e à inclusão de todas as crianças.
- II. Identificar e detalhar as características dos objetos lúdicos e sua aplicabilidade na utilização dos Marcos de Desenvolvimento de crianças de desenvolvimento típico e atípico.
- III. Criar, a partir de orientações e debates, sugestões para o grupo utilizar os objetos lúdicos no cotidiano dos espaços na Educação Infantil.

## Elementos para a elaboração das reflexões

- Público: Dirigentes Municipais e Educação e Técnicos de Secretarias
- Tempo: 45 minutos
- Objetivo: Promover um espaço de diálogo sobre práticas pedagógicas, políticas públicas e experiências culturais, fortalecendo gestores e equipes técnicas no enfrentamento dos desafios e no aproveitamento das possibilidades da primeira infância.
- Centralidade na criança – Valorizar o brincar como linguagem principal da infância, incentivar a escuta atenta e o protagonismo infantil, além de discutir currículos contextualizados que respeitem tempos e realidades, evitando a escolarização precoce.
- Compromisso ético e formativo – Reafirmar a educação antirracista, inclusiva, plural e democrática, e destacar a importância da formação contínua e da reflexão pedagógica para práticas mais conscientes, críticas e transformadoras.

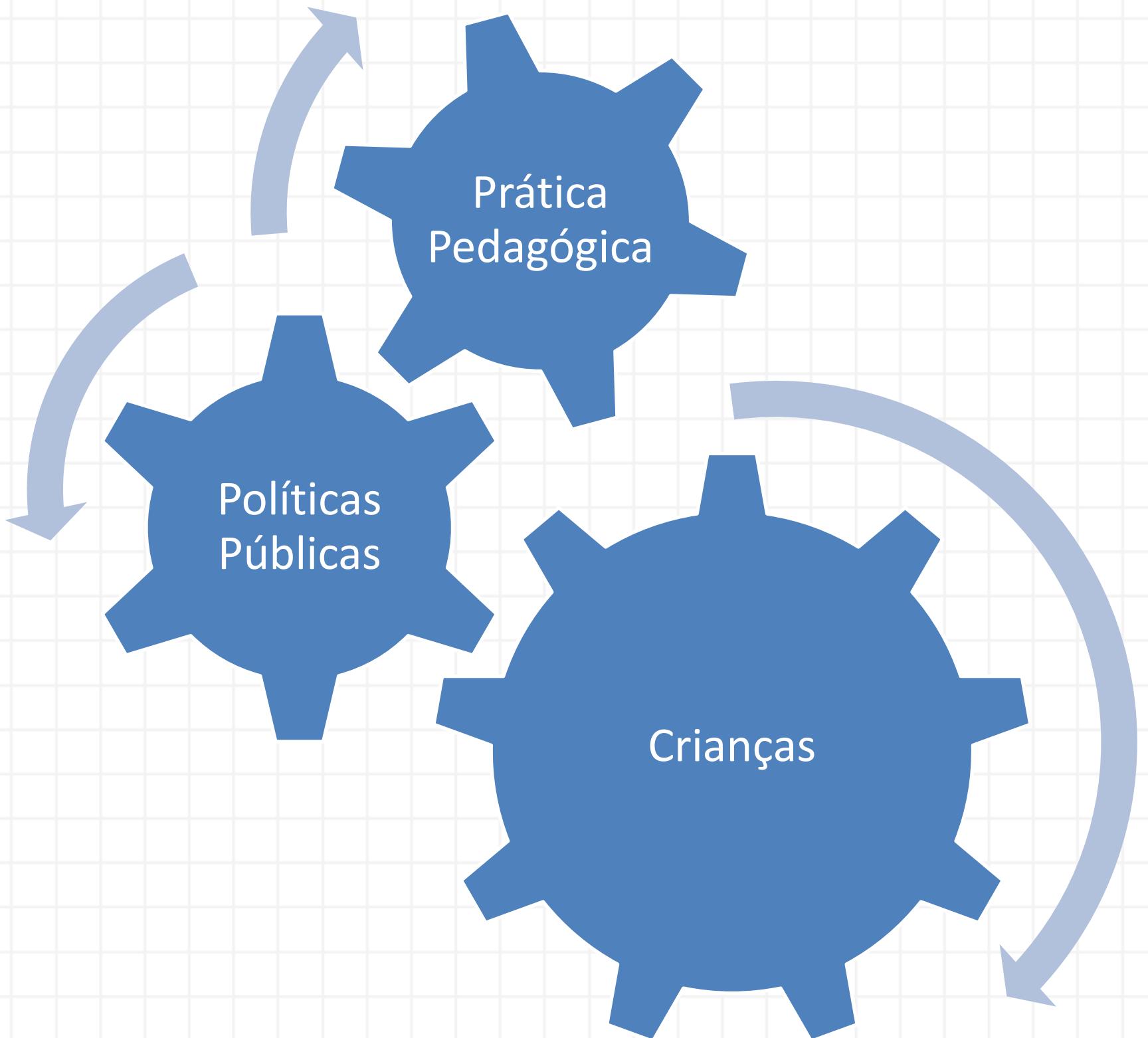


# Panorama da Primeira Infância:

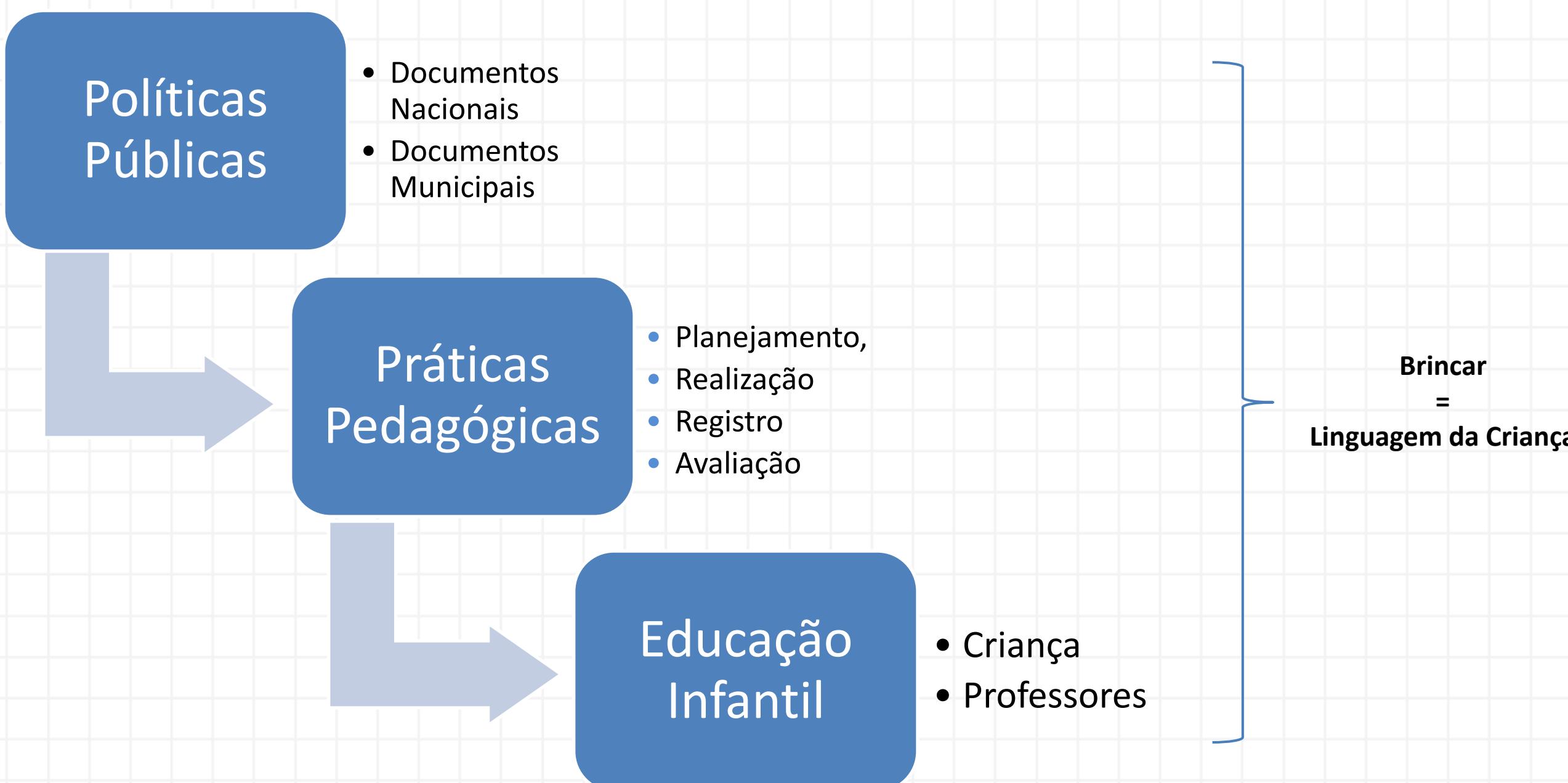
O que o Brasil sabe, vive e pensa sobre os primeiros seis anos de vida?  
(FMCBV, 2025)

- Com 2.206 entrevistas em todo o país, o estudo ouviu a população em geral e responsáveis por bebês e crianças de 0 a 6 anos.
- Os cuidadores consideram mais importante na criação de bebês e crianças pequenas: Amor (43%) e carinho (33%) são fundamentais, especialmente para as crianças de 0 a 3 anos, no qual o índice aumenta para 46% e 39%, respectivamente.
- Frequentar creches e pré-escola é tida como fundamental para 14% da população.
- “É revelador que o respeito aos mais velhos seja considerado mais importante para o desenvolvimento infantil do que brincar livremente ou frequentar unidades de educação infantil...” Isso mostra que?

Figura 1 – Panorama da 1ª Infância.  
Fonte: Fundação Maria Cecília Souto Vidigal e Datafolha, Publicado em 04/08/2025.



# Relações entre Políticas Públicas, Práticas Pedagógicas e a Educação Infantil





O que é necessário para o brincar?

Quais os efeitos para a criança?

A criança e o brincar: que relação é essa?





**Figura 2 – Obra Brinquedos e brincadeiras Miltão dos Santos Arte Naif.**  
Disponível em: <<http://www.militaodossantos.com/old/>>. Acesso: Acesso em: 8 set. 2025.

## Brinquedos e jogos: A que e quem se destinam?

- O que são esses objetos?
- Para que servem?
- A quem são destinados?
- O que a mídia atual veicula sobre eles?
- Há brinquedos e jogos educativos? Qual seu real uso na Educação Infantil?
- Como pais e adultos se posicionam frente às crianças e esses objetos?
- Do que você brincava e jogava?
- O que são objetos lúdicos?

# As crianças e nós – adultos: como as recebemos?



Estrangeiro



Selvagem

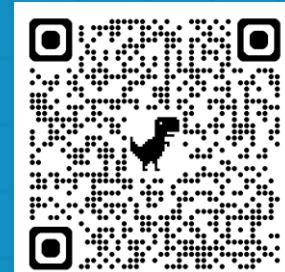


Extraterrestre

CRIANÇA

Mgkai, o Estrangeiro  
Sheila Kaplan | 2020

[Benjamin West Morte Wolfe Nobre Selvagem](#)



# As crianças e nós – adultos: como as recebemos?

(Lajonquière;2009)

Identificar nossas impressões, olhares e ação em relação às crianças para revermos nossa postura frente ao brincar e à inclusão de todas as crianças.

- Estrangeiro – precisamos conhecê-lo, aprender sua língua, ensinar a nossa, conhecer seu hábitos, mostrar os nossos, acolhê-lo.
- Selvagem – é preciso dominá-lo, ele é diferente de nós!
- Extraterrestre – quer invadir o nosso espaço, controlar nossos corpos.

Quais as implicações de cada postura e o desenvolvimento e crescimento da Criança?

# Objetos lúdicos

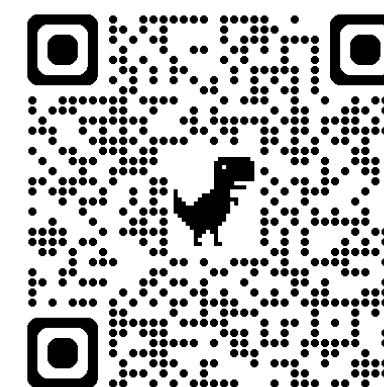
- Qual a linguagem da criança?
- Como os Objetos lúdicos podem ser utilizados para a intervenção, educação e recreação de todas as crianças?
- Como brincar contribui para o desenvolvimento de competências essenciais\* para o século XXI?
  - Características essenciais: flexibilidade, memória de trabalho e auto controle
  - Entretanto, é preciso pensar nas ações presentes – cuidar e educar com carinho, amorosidade, segurança, para bases sólidas que as crianças confiem.
- Seleção e oferta dos objetos lúdicos, o que levar em conta?
  - Marcos de desenvolvimento,
  - Características de cada criança,
  - Suas necessidades e interesses!

\*competências sociemocionais

# Uma escola para o século XXI

- Qual a escola que temos e que queremos?
- Que seja para todas as crianças, educação antirracista, inclusiva, plural e democrática de aprendizagem!
- Intencionalidade pedagógica e qualidade de ensino para todos!
- Com alternativas flexíveis;
- Que instrumentos e objetos apresentam e integram as crianças ao mundo?
- Objetos lúdicos

# Brincar e as Competências e Habilidades para o século XXI ou Competências Socioemocionais (ELOS, 2025)

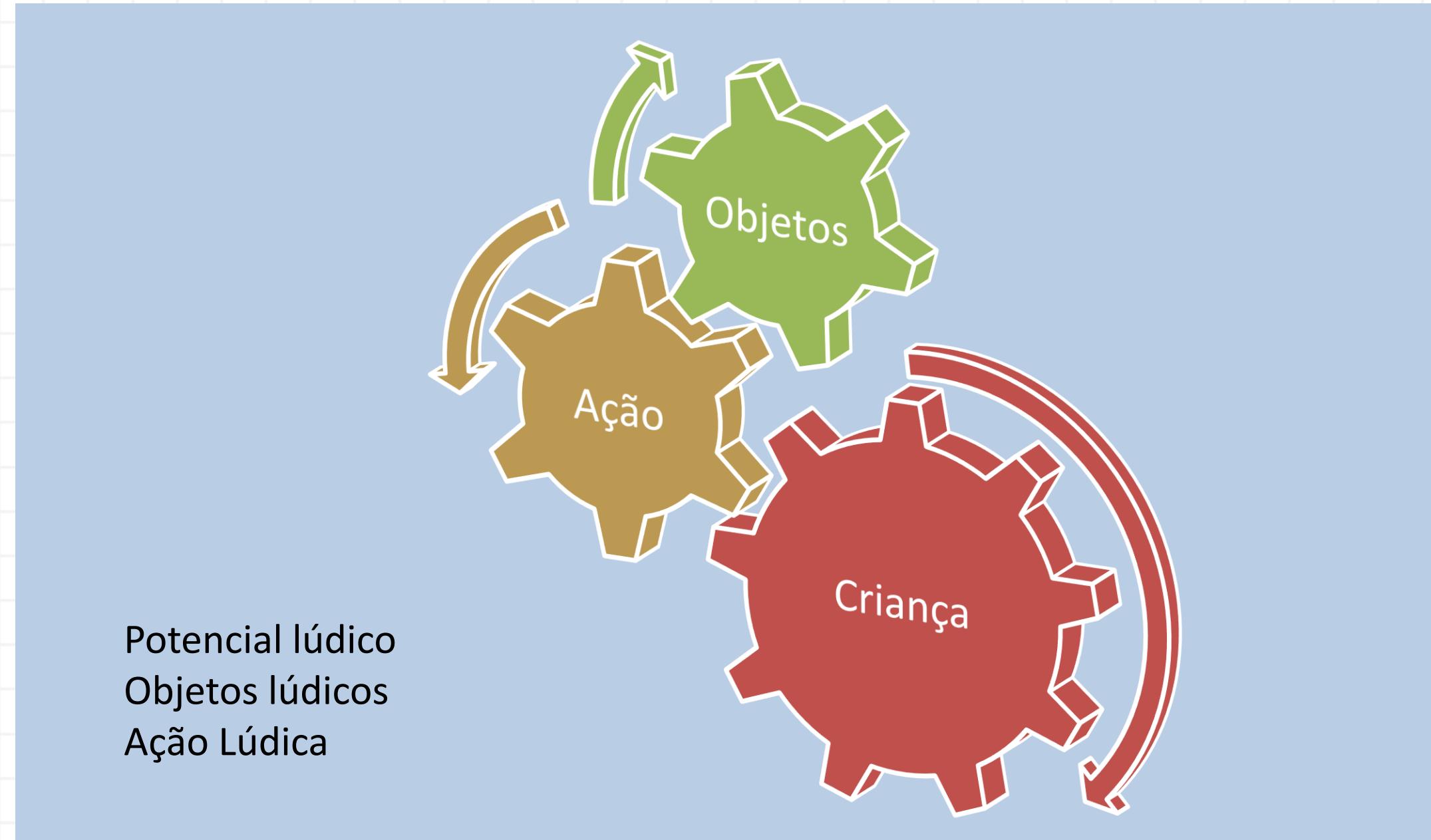


# Objetos lúdicos

(KOBAYASHI, 2019)

- Lúdico, ludicidade – brincar, jogar, ouvir história, pintar, desenhar, cantar, dançar ... deixar a imaginação aflorar, deixar-se levar pelo mundo da fantasia, da magia,
- Estudos e pesquisas mostraram que para a criança esses objetos são:
- Aqueles que proporcionam momentos de entretenimento, de envolvimento, de espaço para que as crianças possam experienciar situações, vivências.
- São brinquedos, jogos, livros, objetos materiais e imateriais que adquirem vida nas mãos de uma criança.

# Brincar: CRIANÇA em ação



Para que ocorra a ação é necessário um adulto – mediador que apoie tais ações! –  
Pedagogias Participativas

## Bases teóricas OL:

Necessidades  
e interesses  
(Vigotski,  
2003, 2021)

Objetos lúdicos  
(Kobayashi, 2011,  
2019)

Ação e Potencial  
lúdico  
(Kobayashi, 2011;  
2014, 2019)

Imaginação e a  
fantasia (Vigotski,  
2009; Rodari(1982;  
Munari, (2018);  
Piaget (1990)

Quanto maior a ação lúdica da criança sobre o  
objeto maior é o seu potencial lúdico.

Quanto menor a ação lúdica e interesse da  
criança sobre o objeto menor é o seu potencial  
lúdico.



# Marcos do Desenvolvimento Infantil Por que devemos conhecê-los?

(Zubler et al., 2022)

- São um conjunto de habilidades que a maioria das crianças consegue fazer em uma determinada idade.
- A maneira como a criança brinca, aprende, fala, age e se movimenta oferece indicações importantes sobre o seu desenvolvimento.



**Evidence-Informed Milestones for Developmental Surveillance Tools.** Jennifer M. Zubler, MD,<sup>a,b</sup> Lisa D. Wiggins, PhD,<sup>a</sup> Michelle M. Macias, MD,<sup>c,\*</sup> Toni M. Whitaker, MD,<sup>d</sup> Judith S. Shaw, EdD, MPH, RN,<sup>e</sup> Jane K. Squires, PhD,<sup>f</sup> Julie A. Pajek, PhD,<sup>g</sup> Rebecca B. Wolf, MA,<sup>k</sup> Karnesha S. Slaughter, MPH,<sup>a</sup> Amber S. Broughton, MPH,<sup>a</sup> Krysta L. Gerndt, MPH,<sup>h</sup> Bethany J. Mlodoch,<sup>h</sup> Paul H. Lipkin, MD<sup>i,j,\*</sup> PEDIATRICS Volume 149, number 3, March 2022:e2021052138.

# O brinquedo como potencializador da aprendizagem

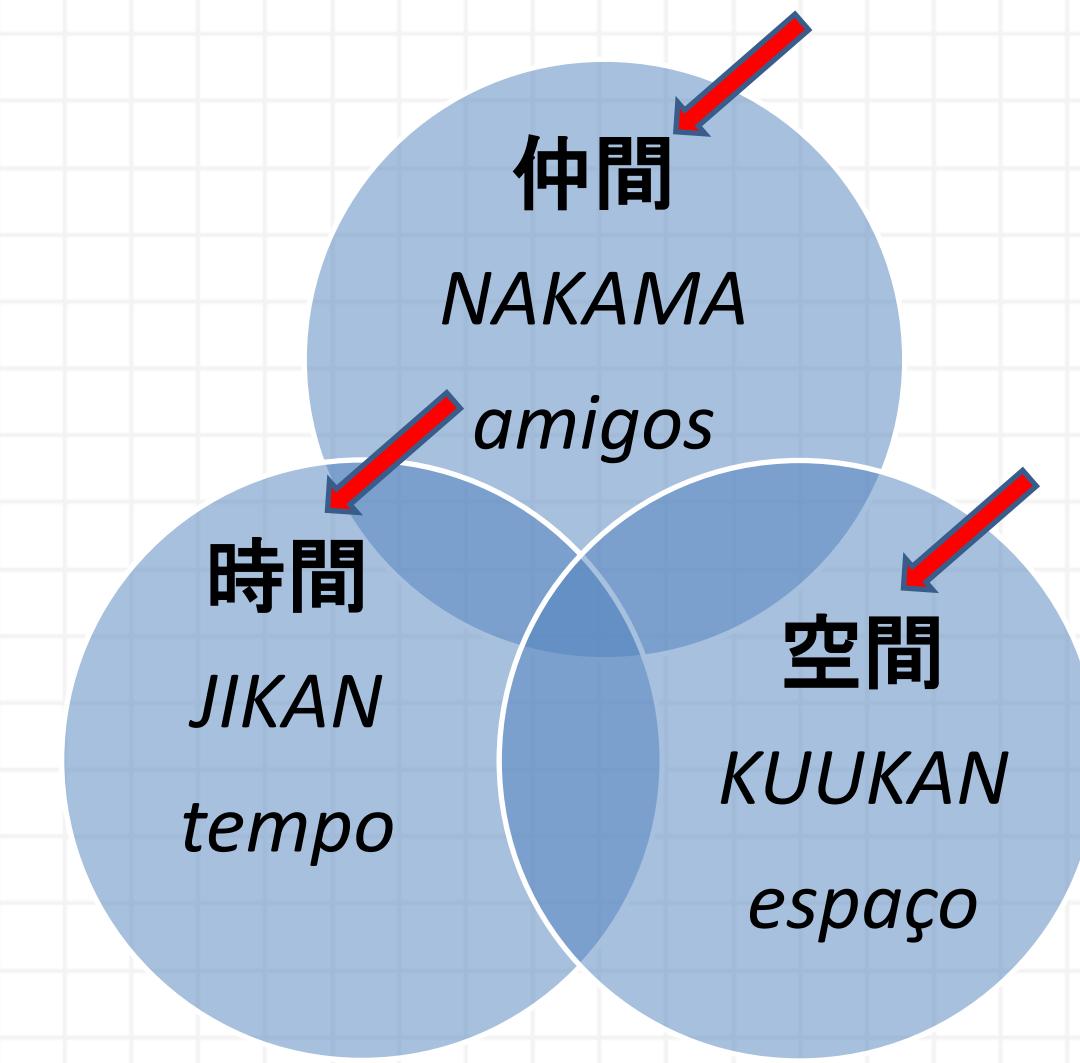
As portas de entrada do mundo para a criança interagir, experimentar e entender o que acontece ao seu redor e conta com importantes aliados: as cores, os cheiros, os sons, os sabores e os toques". (BRASIL, 2023, p.16)



Figura 3 – As relações entre o mundo exterior à inteligência, memória e imaginação de Munari (1987, p. 21).

# O que é necessário para o desenvolvimento infantil

## Os três "間" (ma)



小林

Figura 4 – Pesquisa Nomiso e Kobayashi (2018)

# 3 Mas - 間

- Kuukan 「空間」- Espaço, quarto, espaço aéreo, distância, extensão.
- Nakama 「仲間」- quer dizer "relação" que vem o nakama. Não significa exatamente "amigos" mas sim grupo de parceiros, grupo de companheiros.
- Jikan 「時間」- Hora, tempo.
  - Hiragana: じかん
  - Katakana: ジカン

小林

## Brinquedos, jogos e livros: o que oferecer?

- Que características têm a criança? (Pega os objetos e leva a boca? Corre? Pula? Se desloca sozinha?)
- O que ela sabe fazer só?
- O que os OL podem estimular precocemente no desenvolvimento da criança?
- Quais os perigos mais frequentes que ela corre nesse período?
- Depois dessas e outras perguntas o que indicar, o que oferecer?
- Normas de segurança em relação aos objetos da criança, em relação à criança.
- Acidentes – possíveis prevenções.

# Brinquedo: o que faz um objeto ser um brinquedo?

(BENJAMIN, 2002)

- Para a criança!
- Para os adultos!
- Benjamin: o que faz do brinquedo um brinquedo é a ação da criança!
- Qual a verdadeira razão de darmos brinquedos para as crianças?
- A criança não é um Robson Crusoé! (2002, p. 94)
- Os brinquedo na intervenção com crianças: Froebel, Seguin, Montessori, Piaget, Vygostky e outros.

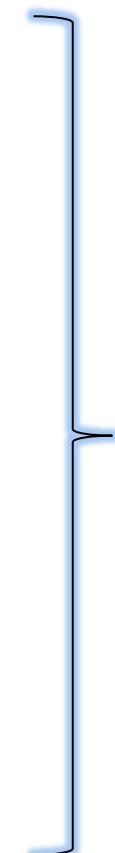


# Objetos lúdicos

(KOBAYASHI, 2011, 2019)

- No decorrer dos anos, várias pesquisas, envolvendo:

- Contação e
- Leitura de histórias
- Brincadeiras;
- Jogos
- Poesias
- Trava-língua
- Desenho
- Música



O que essas AÇÕES têm em comum?



Levam a criança a agir no mundo da imaginação!

## Conhecimentos necessários para o uso dos objetos lúdicos

- Quem vai brincar, jogar, pintar, desenhar, declamar, contar, ouvir uma história? – Que características têm?
- Brinquedos, jogos... Objetos lúdicos não trazem em si o brincar e jogar, mas eles potencializam ou não as ações lúdicas.
- Quais os suportes necessários?
- Quanto tempo? Que espaço? Quantidade e qualidade dos objetos a serem disponibilizados?
- Mais importante:
- Mediador entre a crianças, adultos e idosos e o mundo ao seu redor!
- Para os processos intervenção o Educador e Equipe da Saúde.



## Ao final...

- Brincar – linguagem universal das crianças;
- Como linguagem é a base para a relação com o mundo, brincando e jogando ela nomeia o mundo, constrói sentidos, se conhece e se relaciona com o seu entorno!
- A linguagem como processo afetivo, cultural, social e cognitivo, mas para sua construção é preciso escutá-la, dialogar , oferecer experiências significativas e ricas...
- Enfim, apoiar o brincar livre, que faça-a viver plenamente a infância!



INSTITUTO  
**KOBAYASHI**

小林

## Referências:

- BRASIL. Desenvolvimento neuropsicomotor, sinais de alerta e estimulação precoce: uma guia para profissionais da Saúde e Educação. Ministério da Saúde, Instituto do câncer Infantil e Pediatria Especializada, Hospital da Criança de Brasília José Alencar. Brasília: Ministério da Saúde, 2023.
- BENJAMIN, W. Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação. São Paulo: Duas Cidades Ed. 34, 2002.
- DE LAJONQUIÈRE, Leandro. Educação e infanticídio. *Educação em Revista*. Belo Horizonte v. 25, n. 01, p. 165–177, abr. 2009.
- ELOS. Competências e Habilidades do Século 21. Disponível em: <<https://blog.elos.vc/competencias-habilidades-do-seculo-21/>>. Acesso em 10 set. 2025.
- \_\_\_\_\_. Organização de acervos de brinquedoteca e o uso dos brinquedos e jogos na formação lúdica. In: ALMEIDA, M. T. P. *O brincar e a brinquedoteca: possibilidades e experiências*. Fortaleza: Premius, 2011.107–122 p.
- \_\_\_\_\_. As classificações dos objetos lúdicos. *Direcional Educador*. Ano 5, n.50, mar 2009, 12–17 p.
- FUNDAÇÃO MARIA CECILIA SOUTO VIDIGAL. Panorama da Primeira Infância: O que o Brasil sabe, vive e pensa sobre os primeiros seis anos de vida, 2025.
- MUNARI, Bruno. *Fantasia*. Lisboa: Edições 70, 2018.
- RODARI, G. *Gramática da fantasia*. São Paulo: Summus, 1982.
- ZUBLER, Jennifer M., et al. Evidence-Informed Milestones for Developmental Surveillance Tools. *PEDIATRICS* Volume 149, number 3, March 2022:e2021052138.