

## Importância do Brincar no Processo de Aprendizagem da Criança

Ginna Elka Bezerra Silva<sup>1</sup>;

### Como Citar:

SILVA; Ginna Elka Bezerra. Importância do Brincar no Processo de Aprendizagem da Criança. *Revista Multidisciplinar de Pesquisas Acadêmicas do Nordeste*, vol.1, n. 2, p. 68-77, 2024.

### Área do conhecimento:

Ciências Humanas

### Sub-área:

Educação

### Palavras-chaves:

Brincar. Aprendizagem. Criança.

Publicado: 22 de novembro de 2024

### Resumo

A família é o primeiro vínculo social no qual o indivíduo tem contato. É a família quem se insere a criança no meio social onde há pessoas que não fazem parte do seu ciclo familiar, na maioria das vezes esse segundo contato acontece no ambiente escolar. Tendo em vista que família e a escola são responsáveis por garantir o desenvolvimento do infantil é necessário buscar formas que promova o aprendizado. No contexto pedagógico é importante encontrar meios que facilite o aprendizado e proporcione interação social das crianças, desta forma o brincar surge como proposta facilitadora para o desenvolvimento infantil, pois brincadeiras, brinquedos e jogos estão presentes na vida do indivíduo desde seus primeiros meses. Inserir o lúdico no ambiente escolar tende a tornar o meio confortável, pois o brincar é uma atividade comum e natural da criança. Jogos e brincadeiras são capazes de contribuir positivamente para o desenvolvimento das funções cognitivas e motoras, proporcionar socialização, estimular a criatividade, e conceder a oportunidade para a criação de soluções.

**Palavras-chave:** Brincar. Aprendizagem. Criança.

### Abstract

The family is the first social bond in which the individual has contact. It is the family who inserts the child into the social environment where there are people who are not part of their family circle, most of the time this second contact takes place in the school environment. Bearing in mind that family and school are responsible for ensuring children's development, it is necessary to look for ways that promote learning. In the pedagogical context, it is important to find ways to facilitate learning and provide social interaction for children, thus playing emerges as a facilitating proposal for child development, as games, toys and games are present in the individual's life from their first months. Inserting play into the school environment tends to make the environment comfortable, as playing is a common and natural activity for children. Games and games can contribute positively to the development of cognitive and motor functions, provide socialization, stimulate creativity, and provide the opportunity to create solutions.

**Keywords:** Play. Learning. Child.

## 1. Introdução

Desde o nascimento o ser humano utiliza o corpo como instrumento de comunicação através de gestos, sabe-se que o primeiro contato social da criança é a família, o segundo contato social que o indivíduo tem em sua maioria é na escola. Ao ter contato com pessoas que não fazem parte do familiar a criança usa o corpo para comunicar-se, assim consegue demonstrar sentimentos e compartilhar momentos de atividade, dessa forma o brincar entra como uma ação que desencadeia o desejo de explorar o meio na qual ela está inserida (Lima; Silva, 2020).

---

<sup>1</sup>Graduada em Pedagogia pelo (ISES) Instituto Superior de Educação de Salgueiro. Email: [ginnasa22@gmail.com](mailto:ginnasa22@gmail.com)

No passado Grécia e Roma os jogos ganharam um sentido lúdico. Platão defendia o “aprender brincando”, pois vai de contramão ao uso de violência e punição. Por outro lado Aristóteles propôs que os jogos propostos às crianças imitassem as atividades desenvolvidas pelos adultos, desta forma estariam sendo preparadas para a vida adulta. No entanto, nessa época, ainda não havia sido levantado a questão de usar os jogos e brincadeiras como recurso auxiliar para o ensino (Rodriguez, 2020).

O Cristianismo adotou uma outra imagem para os jogos, passaram a considerar imoral, profanos e inúteis, a sociedade cristã estabeleceu uma educação baseada em disciplina, memorização e obediência. No entanto com a chegada da época do Renascimento, novas ideias pedagógicas surgiram, os jogos foram inseridos na rotina dos jovens como uma atividade natural e não só por diversão. Foi no Renascimento que surgiram os jogos educativos voltados para o desenvolvimento humano.

Através das brincadeiras é possível notar uma simbólica representação de aspectos associados ao convívio social, simulando atividades e ações do dia-a-dia,. Vale ressaltar que as atividades do cotidiano, costumes e simples ações não surgiram do acaso e são reflexo de toda uma influência (Farias; Wigger; Fritas, 2019).

Brincar significa abrir um ambiente prazeroso no mundo. Tonucci (2020) diz que o ambiente do brincar inclui amigos, itens, regras, espaço para ocupar, tempo para administrar, riscos para correr e ter total liberdade porque você não pode fazer isso, você pode inventar.

No jogo, as crianças vivenciam experiências raras na vida, como enfrentar a complexidade do mundo. Com toda a sua curiosidade, com tudo o que sabe e pode fazer, desperta a noção daquilo que sabe, não sabe e quer saber, ela confronta o mundo com toda a sua emoção, novidade e encanto.

## 2. A Criança e o Brincar

Nos primeiros estudos realizados com abordagem sobre a ação de praticar jogos e desenvolvimento do lúdico, comprovam que não são atividades recentes e que já eram praticadas desde a pré-história, onde vivenciavam em sua rotina tarefas como caça, pesca, dança, luta, o que ao contrário do que muitos imaginam não se restringia somente para sobrevivência.

A criança, “como todo ser humano, é um sujeito social e histórico que faz parte de uma organização familiar que está inserida numa sociedade, com uma determinada cultura, em um determinado momento histórico” (RCNEI, 1998, p.21 *apud* SOBRAL, 2019).

Conforme o argumento citado acima, toda criança é sujeito social e histórico, desta forma a criança faz parte da construção de sua identidade social. De acordo com Sobral(2019): “Inserida na sociedade, ela interage com o meio – pessoas, objetos, animais, elementos do ambiente – e não só é moldada por ele, mas também o modifica”.

Segundo Gusso e Schuartz (2005 *apud* SOBRAL, 2019) O desenvolvimento da criança é resultado da interação de uma aprendizagem natural, mas paralelamente estimulada, que ocorre por meio da experiência adquirida no ambiente e com a própria capacidade inata da criança.

O brincar é considerado por Piaget e Vygotsky, como apanágio fundamental para o desenvolvimento infantil. Vygotsky, em toda sua obra abordou sobre a infância e seus vários aspectos, e destacou sobre a função do brincar, e suas contribuições para estruturar o funcionamento motor e psíquico da criança (SOBRAL, 2019).

Para Piaget, a existência do mundo é diferente para a criança, a percepção de mundo existente só é possível para o infantil a medida que é possível jogar com ele, proporcionando para a criança a possibilidade de obter prazer e harmonia através dos objetos.

Segundo Rodrigues (2020):

O jogo seria, então, a forma de interação por excelência da criança com seu entorno; sem ele, não havendo, inclusive, condições suficientes para que esta interação ocorra. No jogo, a criança se encontra num clima lúdico, dentro do qual a realidade tem conteúdo e simbologia próprios. Sua importância é muito grande, porque a criança constrói seu próprio mundo através dessas atividades (Rodriguez, 2020).

É através do brincar que a criança experimenta interação entre espontaneidade e criatividade, é a partir desse momento que há progresso na aceitação de regras sociais e morais. É no ato de brincar que o infantil começa a ter afirmações sobre si a medida que cria vínculos afetivos, desta forma o indivíduo se humaniza. Brincar é uma ação espontânea, que se soma a estímulos relacionados ao desenvolvimento de fantasia e imaginação. A brincadeira estimula o desenvolvimento afetivo, cognitivo, motor, social e moral. (FONSECA; SILVA E LEITE, 2021).

No livro O brincar em Vygotsky: educação infantil, Souza et al (2022), afirma:

O brincar também proporciona que as crianças venham a desenvolver o ato de solucionar problemas, contribuindo para esse processo a partir de três elementos: a aquisição de nova informação, sua transformação ou reciclagem e avaliação.

Tal argumento afirma que o ato de brincar proporciona à criança habilidades que ajudará em seu desenvolvimento, estimulará a pensar, analisar e gerar soluções.

## 2.1 Jogo, Brincadeira e Brinquedo

No contexto histórico os jogos eram vistos como algo inútil, que não servia para nada além de diversão, foi a partir do romantismo que o jogo começou a ser considerado como algo sério, e importante para o desenvolvimento da criança. Globalmente falando não há uma definição correta que explique o significado do que é jogo, em cada lugar a sociedade constrói sua concepção de jogo e dependendo de seus valores e cultura, seu modo de vida a forma de pensar, e a maneira como expressa a sua linguagem no contexto social é que ditarão o que é jogo (Rodriguez, 2020).

É importante enfatizar que para criança o jogo é uma ação que se desenvolve entre o meio e a criança com o intuito de satisfazer suas vontades e causar prazer naquilo que se está fazendo.

Culturalmente os jogos podem ser vistos de formas diferentes, a exemplo temos que em uma tribo uma criança indígena que usa um arco e flecha para caçar considera o jogo de habilidades e estratégia como um preparo profissional do qual depende da sua existência, por outro lado o arco e flecha pode ser considerado hobby, um jogo para estabelecer ou desenvolver habilidades motora (Rodriguez, 2020).

O brinquedo se apresenta como objeto facilitado para o desenvolvimento das atividades lúdicas, causando curiosidade, despertando imaginação e possibilitando invenção. É assim que as crianças começam a ver cabo de vassouras como cavalos, onde pedaços de panos se transformam em capas de super-heróis ou vestidos de princesas, terra e pedrinhas se tornam comidas, cadeiras ou simplesmente sentar-se no chão torna-se um ônibus.

As crianças se tornam em pais, professores, monstros, que personagens de desenho animado. Através dos jogos e brincadeiras é possível despertar e exercitar inteligência evolução dos pensamentos funções mentais e motoras (Rodriguez, 2020).

De acordo com Sobral (2019):

O biólogo suíço Jean Piaget dedicou grande parte dos seus esforços para explicar a estrutura do conhecimento e o desenvolvimento cognitivo dos seres humanos. Em suas obras, Piaget levou em consideração o papel da brincadeira nesses processos.

De acordo com Giacometti et al. (2013, SOBRAL, 2019), “Um dos estudos mais importantes sobre o jogo infantil está na obra de Piaget em ‘Formação do símbolo na criança’. Nesta obra, Piaget traça relações entre o jogo e o desenvolvimento intelectual infantil” (Sobral, 2019).

Piaget afirma que o jogo começa a partir de um comportamento reflexo, da imitação, e é construído a partir dos processos de assimilação funcional, e se paramenta pelo simples fato de realizar uma atividade prazerosa. Dessa forma o jogo é entendido como um exercício (Souza et al, 2022).

Segundo Negrine (1995 *apud* SOBRAL, 2018), Vygotsky considera que:

O jogo é o meio básico do desenvolvimento cultural das crianças” e, ainda, versa sobre a íntima relação entre os processos de aprendizagem e desenvolvimento (maturação), onde “o processo de maturação prepara e possibilita um determinado processo de aprendizagem, enquanto que o processo de aprendizagem estimula o processo de maturação e lhe faz avançar até certo grau.

Vygotsky descreve a brincadeira infantil como uma ação imaginária da criança onde ela cria um mundo fantasioso para realizar desejos impossíveis para a realidade, isso se dá pela necessidade experimentar um desejo que foi frustrado pela realidade. (RODRIGEZ, 2020).

Para Vygotsky brincar é uma atividade que proporciona ação criadora onde há interação de imaginação, fantasia e realidade, produzindo desta forma novas possibilidades e interpretação de ações, expressões, formas e relações com outros sujeitos.

Diante de um processo ativo a atividade criadora de brincar reinterpreta o mundo proporcionando a possibilidade de novas invenções, novos significados, novas práticas e é a partir deste ponto de vista que Vygotsky defende que novos significados são elaborados, e assim surgem novos papéis sociais, ações, novas regras, novas relações e novos objetos. (RODRIGEZ, 2020).

Na teoria de Vygotsky, o brinquedo tem o papel de servir como objeto de satisfação para algumas necessidades da criança, com o tempo essas necessidades evoluem de acordo com desenvolvimento (Sobral, 2019).

De acordo com Sobral (2019), Vygotsky fala de dois paradoxos contidos no brinquedo:

O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia a ação impulsiva constitui o caminho para o prazer do brinquedo. (SOBRAL, 2019).



Vygotsky contribuiu de forma importante para o entendimento dos benefícios do brincar, Vygotsky reforçou a valorização das brincadeiras, jogos e brincar como ferramentas indispensáveis e funcionais para o desenvolvimento das crianças, enfatizando os aspectos socioculturais frequentemente presentes em suas obras.

## 2.2 Brincadeiras como Ferramenta Pedagógica para Aprendizado Infantil

O lúdico vem da palavra latim “ludos” que tem como significado jogo, no entanto a definição da palavra sobrepõe o seu sentido, uma vez que as atividades lúdicas se estende a simples ação de brincar. (FONSECA; SILVA E LEITE, 2021).

A expressão lúdico faz referência ao método de ensinar por meio do brincar, podendo ser considerado um recurso utilizado pela criança para se comunicar, se relacionar com o ambiente em que se encontra e para compreender a si mesma e o que está em sua volta. Por isso, tal recurso incentiva ao processo de desenvolvimento infantil. (FONSECA; SILVA E LEITE, 2021).

De acordo com o argumento de Fonseca; Silva e Leite (2021), é notório que atividades lúdicas proporcionam oportunidade de aprendizagem no âmbito social, pois através das brincadeiras é possível que os indivíduos aprendam a colaborar um com o outro, desenvolvendo respeito de acordo com que vai vivenciando as fases.

De acordo com Garcia (2020):

A criança da educação infantil aprende de forma mais lúdica, através de brincadeiras, músicas, artes visuais, linguagem oral e escrita, assim, podemos explorar a imaginação e a criatividade de cada uma e descobrindo habilidades que até então era desconhecida. O estímulo ajuda no aprendizado, podendo ser usado em forma de desafios, aguçando a curiosidade, mas esse aprendizado será muito melhor aproveitado se a criança estiver em um ambiente que se sinta bem e feliz.

Para que a criança alcance os seus objetivos o modelo pedagógico deve apresentar situações onde seja possível vivenciar diversas experiências como tomada de decisões, escolhas, debates, compartilhar conquistas e novas informações. É importante lembrar que o modelo pedagógico lúdico não se trata de trabalho espontâneo é necessário que haja organização das atividades, onde o professor será participativo, informando sobre regras, conduzindo as atividades, sanando dúvidas, dessa forma haverá um desenvolvimento visível nas crianças.

É de responsabilidade do professor através do brincar conceder a criança condições para que adquira comportamentos sociais e pensamentos crítico. Na escola o professor é peça-chave

no processo educativo, pois pode oferecer ferramentas que possibilitem novas aprendizagens. (Garcia, 2020).

É inquestionável que há interação entre crianças e o meio, e que ambos se influenciam, a partir disso a criança se desenvolve e consegue ter percepção do meio e das pessoas ao seu redor, desenvolve funções motoras, cognitivas e aumenta sua capacidade de comunicação através da língua, pois obtém acesso a novas palavras por influência da interação com seu grupo social. (Garcia, 2020).

Lopes (2020) afirma que na teoria de Vygotsky, os pontos importantes estão na relação entre desenvolvimento e aprendizagem, Vygotsky valoriza os pedagogos e intervenções pedagógicas pois são agentes de conhecimento, e considera que é a aprendizagem que promove o desenvolvimento. Para ele, é através do aprendizado que se desenvolvem as funções psicológicas.

O brincar desempenha um papel no desenvolvimento e aprendizagem das crianças, portanto, é necessidade pessoal e uma ferramenta integral para a aprendizagem e o desenvolvimento dos pequenos, o brincar permite que a criança construa e entenda o conhecimento. Assim, os desenvolvimentos possibilitados pelos mundos dos jogos agregam elementos sociais e culturais benéficos à saúde física e mental, facilitam os processos de socialização e proporcionam melhores condições de comunicação e conhecimento.

De acordo com (Fonseca; Silva e Leite, 2021):

Quando uma atividade lúdica é desenvolvida maior é a possibilidade de que o aluno expresse seus sentimentos, e a partir disso fortaleça seus vínculos afetivos. Além dessa contribuição, a ludicidade permite a vivência de inúmeras práticas corporais, de integração social e cultural entre os participantes.

Tal argumento deixa claro que atividades lúdicas possuem várias formas de serem desenvolvidas, e que praticá-las é benéfico para o indivíduo e para a sociedade.

Jogos e brincadeiras ofertados no meio pedagógico oferecem possibilidades de desenvolvimento individual. Por meio de atividades lúdicas, as crianças adquirem facilmente habilidades sociais maduras, usando e experimentando regras.

Através dos jogos e brincadeiras, a criança constrói conhecimento sobre o mundo físico e social, em todas as fases do desenvolvimento, criando desse modo, um interesse quando postos em prática com finalidade e com eficiência, podendo se tornar a moldura na qual se ampliam todas as outras atividades. (Fonseca; Silva E Leite, 2021).

O sucesso no aprendizado de uma criança no meio escolar depende das brincadeiras a ela proporcionadas, as brincadeiras e jogos precisam ser vigiados e observados de forma detalhada pelos professores. Vale ressaltar que as brincadeiras devem ser promovidas de acordo <http://www.repan.periodikos.com.br/>

com a idade das crianças, dessa forma é possível garantir desenvolvimento e sucesso progressivo. Desta forma fica visível que a brincadeira é permeada pelas relações saber/poder.

### 3. Metodologia

O presente artigo utiliza a pesquisa bibliográfica como metodologia principal, com o objetivo de analisar e discutir a importância do brincar no processo de aprendizagem infantil. A abordagem bibliográfica permite uma reflexão fundamentada em materiais já publicados, proporcionando uma compreensão teórica ampla sobre o tema e estabelecendo uma conexão entre os conceitos de jogo, brincadeira e brinquedo e suas aplicações pedagógicas.

Para a construção do tópico “A Criança e o Brincar”, foram analisados estudos que tratam do desenvolvimento infantil e da importância das atividades lúdicas no contexto educacional. O levantamento bibliográfico incluiu textos que discutem como o brincar é intrínseco à infância, destacando seu papel no estímulo ao desenvolvimento cognitivo, motor, social e emocional da criança.

No subtópico “Jogo, Brincadeira e Brinquedo”, a pesquisa aprofundou-se nas definições e diferenças entre esses conceitos, explorando autores que tratam da relevância de cada elemento no processo de ensino-aprendizagem. Além disso, buscou-se compreender a relação entre esses elementos e as etapas do desenvolvimento infantil, com foco em autores consagrados na área da psicologia e da pedagogia.

No último subtópico, “Brincadeiras como Ferramenta Pedagógica para Aprendizado Infantil”, foram levantados trabalhos que analisam o uso do brincar como estratégia pedagógica no ambiente escolar. Esta etapa da pesquisa teve como objetivo identificar como jogos e brincadeiras são utilizados para facilitar o ensino, aumentar a interação social e promover a criatividade, sempre com foco no desenvolvimento integral da criança.

As fontes foram selecionadas em bases de dados como Scielo, Google Acadêmico e periódicos especializados em educação e desenvolvimento infantil. A análise das obras selecionadas permitiu uma triangulação entre os diferentes conceitos abordados, consolidando a compreensão do brincar como uma ferramenta essencial para o aprendizado e propondo reflexões sobre sua aplicação prática no ambiente escolar.



#### 4. Considerações finais

No contexto histórico jogos e brincadeiras já ocuparam diversas posições de importância na vida do indivíduo, por vezes considerada fútil, usada para simples diversão, ou por outro lado como treinamento para sobrevivência.

No contexto pedagógico as brincadeiras apresentam importância para o desenvolvimento infantil, é através de jogos, brinquedos e brincadeiras que as crianças podem acessar e aprimorar habilidades, adquirir conhecimento trocar experiências, interagir com o meio e com o grupo.

São os professores os responsáveis por elaborar as atividades lúdicas dentro da sala de aula, e auxiliar seus alunos em sua execução, devendo estar atentos e observando todos os detalhes no decorrer das brincadeiras.

Apesar da palavra induzir que não se trata de algo tão formal, o brincar é muito sério, expor crianças a uma brincadeira requer reparo e disposição para auxílio, pois não pode haver desrespeito, dúvidas e nem gerar constrangimento à criança para que dessa forma o seu desenvolvimento não seja prejudicado por uma experiência frustrante em meio social em sua fase de formação.

Vygotsky abordou o tema brincadeira em suas obras e mostrou que são benéficas e influenciam de forma positiva para o desenvolvimento da criança, pois proporciona formação de pensamento crítico, estimula a criatividade, oportunidades de criar soluções, induz a interação social, exercitam as coordenações motoras e psíquicas.

#### 5. Referências

FARIAS, MAYRHON J. ABRANTES; WIGGERS, INGRID DITTRICH; FREITAS, TAYANNE DA COSTA. **Minha brincadeira favorita na escola: Uma análise da cultura lúdica de crianças de São Luís –MA.** Disponível em: <https://revista.fct.unesp.br/index.php/Nuances/article/view/5835>. Acesso em: 11 Out. 2024.

FONSECA, PAULA DUARTE; SILVA, MARGARETE PEREIRA DA; LEITE, PETERSON SOARES. **A influência do lúdico no desenvolvimento infantil.** Disponível em: <https://journal.editorametrics.com.br/index.php/amormundi/article/view/123>. Acesso em: 19 Out. 2024.

GARCIA, MONICA C. BRANCOVAN. **A importância dos jogos e brincadeiras no processo ensinoaprendizagem da educação infantil.** Disponível em: <https://unilogos.org/revista/wp-content/uploads/2020/04/A-IMPORT%C3%82NCIA-DOS-JOGOS-E-BRINCADEIRAS-NO-PROCESSO-ENSINO-APRENDIZAGEM-DA-EDUCA%C3%87%C3%83O->



[INFANTIL.pdf](#). Acesso em: 29 Set. 2024.

MARQUES, CIRCE MARA; FERNANDES, SUSANA BEATRIZ; SILVA, EZEQUIEL THEODORO DA. **O brincar nos discursos de estudantes de Pedagogia: certezas em suspenso.** Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/pp/a/TGtwvSqvNcZN7FVzmSYkqwR/?lang=pt&format=html>.

Acesso em: 23 Set. 2024.

LIMA, GEORGE ALMEIDA; SILVA, MARIA L. GONÇALVES DA. **Linguagem corporal e comunicação: a criança e o brincar.** Revista Interfaces, revisão de literatura, v. 9 n. 1. 2021.

Disponível em: <https://interfaces.unileao.edu.br/index.php/revista-interfaces/article/view/884>.

Acesso em: 25 Set. 2024.

LOPES, GABRIEL C. DIAS. **A neurociência à serviço da aprendizagem e da educação.**

Disponível em: [https://cognitioniss.org/wp-content/uploads/2020/07/Revista-Cientifica-Cognitionis\\_Semestre-I-2020.pdf#page=111](https://cognitioniss.org/wp-content/uploads/2020/07/Revista-Cientifica-Cognitionis_Semestre-I-2020.pdf#page=111). Acesso em: 06 Out. 2024.

RODRIGUEZ, LUCIANE DANTAS. **A importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil.** Disponível em: [https://cognitioniss.org/wp-content/uploads/2020/07/Revista-Cientifica-Cognitionis\\_Semestre-I-2020.pdf#page=111](https://cognitioniss.org/wp-content/uploads/2020/07/Revista-Cientifica-Cognitionis_Semestre-I-2020.pdf#page=111).

Acesso em: 30 Set. 2024.

SOBRAL, SUZANA SANTIAGO. **A importância do brincar na educação infantil – a perspectiva de Piaget, Vygotsky e Kishimoto.** Disponível em:

[https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO\\_EV127\\_MD1\\_SA9\\_ID5921\\_19052019094030.pdf](https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD1_SA9_ID5921_19052019094030.pdf). Acesso em: 08 Out. 2024.

SOUZA, ALINE JULIANA; RODRIGUES, ELLEN DE ALBUQUERQUE; SILVA, EUNICE DE ALBUQUERQUE; MAGALHÃES, IRIA PEDROSA DE; RODRIGUES, SELMA DE ALBUQUERQUE; ANDRADE, WÂNIA DENISE DA COSTA. **O Brincar em Vygotsky: Educação Infantil.** Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/6159>.

Acesso em: 09 Nov. 2024.

TONUCCI, FRANCESCO. **O direito de brincar: uma necessidade para as crianças, uma potencialidade para a escola e a cidade.** Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/6897>.

Acesso em: 27 Out. 2024.

## 6. Declaração de direitos

O(s)/A(s) autor(s)/autora(s) declara(m) ser detentores dos direitos autorais da presente obra, que o artigo não foi publicado anteriormente e que não está sendo considerado por outra(o) Revista/Journal. Declara(m) que as imagens e textos publicados são de responsabilidade do(s) autor(s), e não possuem direitos autorais reservados à terceiros. Textos e/ou imagens de terceiros são devidamente citados ou devidamente autorizados com concessão de direitos para publicação quando necessário. Declara(m) respeitar os direitos de terceiros e de Instituições públicas e privadas. Declara(m) não cometer plágio ou auto plágio e não ter considerado/gerado conteúdos falsos e que a obra é original e de responsabilidade dos autores.