


A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE USO NAS TÉCNICAS LEMOV – UMA CONTRIBUIÇÃO PARA A EXPLORAÇÃO DE ESTRATÉGIAS

THE IMPORTANCE OF PLAY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION: PLAYFULNESS AS A TOOL FOR USE IN LEMOV TECHNIQUES – A CONTRIBUTION TO THE EXPLORATION OF STRATEGIES

 <https://doi.org/10.63330/aurumpub.020-046>

Silvio Roberto Durante Sobrinho

Mestre em História pela Universidade Federal da Integração Latino Americana – UNILA.
Professor de História, Especialista em Filosofia (FIJ), Graduado em Pedagogia (UNIFAVENI)
E-mail: silviodurante@gmail.com
Lattes: <https://lattes.cnpq.br/3863020259258283>

RESUMO

O presente artigo é fruto de uma pesquisa de caráter bibliográfico exploratório com o intuito de identificar, analisar e discutir o brincar dentro de algumas técnicas Lemov. Iniciamos com uma digressão histórica sobre o brincar através da pedagogia buscando nos autores clássicos a importância do brincar e as brincadeiras na formação dos seres humanos. Apresentamos na sequência o livro de Doug Lemov e as duas técnicas que tomamos como objeto de reflexão, onde identificamos elementos lúdicos e esmiuçamos peculiaridades e apontamentos sobre o brincar e seu potencial formativo dentro destas técnicas. Esperamos que esta pesquisa seja uma contribuição para futuros trabalhos que melhor explorem o potencial que as técnicas Lemov trazem para o uso em sala de aula e em outros espaços educativos, formais ou não formais.

Palavras-chave: Doug Lemov; Educação Infantil; Brincar; Técnicas Lemov.

ABSTRACT

This article is the result of exploratory bibliographic research aimed at identifying, analyzing, and discussing play within some of Lemov's techniques. We begin with a historical overview of play through pedagogy, seeking in classic authors the importance of play and games in the formation of human beings. We then present Doug Lemov's book and the two techniques we have chosen as the object of reflection, where we identify playful elements and examine peculiarities and observations about play and its formative potential within these techniques. We hope that this research will contribute to future work that better explores the potential of Lemov's techniques for use in the classroom and in other educational spaces, both formal and non-formal.

Keywords: Doug Lemov; Early Childhood Education; Play; Lemov Techniques.



1 INTRODUÇÃO

O gato que rola uma bola tem o comportamento igual ao de uma criança que brinca com a bola? Enquanto a criança tem consciência de seus atos, escolhe deliberadamente brincar, ou não, no caso do gato, não seriam os instintos biológicos do animal os estimulantes da ação de rolar a bola? Pode-se afirmar que o jogo do animal é semelhante ao jogo infantil?
(Tizuko Kishimoto, pedagoga – USP)

Dedicamos esta pesquisa à professora Dora Veruska Braga, que nos deixou em julho de 2025, enquanto escrevíamos conjuntamente estas linhas. A presente pesquisa foi desenvolvida como parte das atividades investigativas das graduações de Pedagogia cursados pelos autores (Faculdade Campos Elíseos – FCE e Universidade Venda Nova do Imigrante – UNIFAVENI), sendo a união de esforços, leituras, observações e reflexões conjuntas sobre teorias e práticas pedagógicas. Nosso objetivo foi analisar, refletir e discutir o tema do brincar e sua importância na educação infantil bem como suas aplicações por meio das técnicas pedagógicas do autor educacional norte americano Doug Lemov.

A intenção de pesquisar este tema surgiu durante os estudos de educação infantil em diversas disciplinas durante a graduação em Pedagogia, principalmente nas disciplinas de Educação Infantil, Didática, Interações e Brincadeiras na Educação Infantil e Sociologia da Educação. Também é importante frisar que foram graças às leituras de textos da renomada pesquisadora brasileira Tizuko Kishimoto e o escritor norte americano Doug Lemov, que notamos uma conexão entre as técnicas Lemov com atividades lúdicas, com claras vistas ao intuito de favorecer a educação e a aprendizagem. O livro de Doug Lemov “Aula nota 10 - Aula nota 10: 49 técnicas para ser um professor campeão de audiência” (aqui usamos a sua primeira versão, publicada em 2011), traz técnicas de gestão de sala de aula e focaremos em duas delas, cuja descrição e métodos de aplicação envolvem a intencionalidade do lúdico.

Nossa pesquisa é de caráter bibliográfico exploratório, com base no levantamento de artigos publicados em revistas da área da educação, livros de diversos autores clássicos e contemporâneos e trabalhos acadêmicos obtidos nos repositórios de universidades e faculdades. Nós optamos pela pesquisa bibliográfica com o intuito de identificar, analisar e discutir o brincar dentro das técnicas Lemov e como tornar acessível a utilização intencional destas técnicas em salas de aula ou grupos e espaços de educação formal e informal.

Primeiramente, iremos brevemente discorrer sobre o brincar na história da pedagogia a partir da visão de autores clássicos, ressaltando a importância do brincar e as brincadeiras no contexto geral da formação dos seres humanos e em contexto específico, como em sala de aula enquanto brincadeira conduzida de maneira livre, trazendo conceitos e a sua implicação no desenvolvimento da criança, apresentando desta forma fundamentação teórica e a discussão dos autores sobre o brincar na educação infantil.



Faremos na sequência um importante apontamento sobre como o lúdico e o brincar aparecem dentro da legislação brasileira concernente a educação, mais especificamente a BNCC, resgatando o processo histórico de construção deste documento tão importante no contexto educacional brasileiro. O objetivo é investigar como a BNCC entende, direciona e regulamenta o brincar em suas páginas, conferindo uma intencionalidade a partir de dados científicos e respaldo jurídico.

Na sequência, apresentaremos o livro de Doug Lemov, com breve histórico sobre o autor e sua publicação, adentrando de modo resumido nas chamadas “técnicas Lemov” de um olhar mais geral, e as duas técnicas escolhidas para a presente análise, explicando como suas especificidades e metodologias usam o brincar para êxito em suas aplicações.

Nesta etapa do trabalho, também apresentaremos as impressões gerais de nossas leituras, confrontando com a bibliografia consultada e expondo, dentro dos limites do presente artigo, nossas observações sobre o tema.

Por fim serão apresentados os apontamentos e considerações finais onde é realizado um breve resgate do que foi discutido ao longo do artigo, as principais referências teóricas e a retomada dos objetivos da pesquisa e a nossa contribuição pessoal e análise final do artigo.

2 REVISÃO E DISCUSSÃO DA LITERATURA SOBRE O TEMA

2.1 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL, NA LEGISLAÇÃO E SUA ÊNFASE NA BNCC

O desenvolvimento infantil é o processo pelo qual as crianças progridem em habilidades motoras, cognitivas, linguísticas, emocionais e sociais. É influenciado por fatores biológicos, psicológicos, sociais e culturais. Entre as atividades que comumente é associada à infância está o brincar, sendo uma linguagem essencial da infância, promovendo o desenvolvimento integral. Os estudos pedagógicos entendem que o brincar, não é apenas lazer, mas uma forma de a criança compreender o mundo.

Nossa sociedade foi em partes muito influenciada e moldada a partir do pensamento clássico grego e os grandes filósofos do período, notadamente Platão (428 – 347 a.C) e Aristóteles (384-322 a.C), são expoentes dessa construção cultural que dedicaram parte de suas obras para tratar do tema educação e como o lúdico aparece de forma substancial em suas observações. Na pesquisa de Lima (2019, p. 04), o autor revela que:

Sobre o lúdico Platão afirmava que desde a idade mais tenra meninos e meninas deviam envolver-se com atividades lúdicas, brincar jogar, ou seja, a mesma educação para homens e mulheres. Era categórico em afirmar que as atividades lúdicas educativas eram eficazes para a formação do caráter e da personalidade das crianças. (LIMA, 2019, p.04)

O mesmo autor aponta ainda que na famosa obra *A República*, em seu diálogo com Glauco, o filósofo Platão aconselha, a não educar as crianças no estudo pela violência, mas pelo brincar, a fim da



criança ficar mais animada com o aprender; desse modo se descobre a tendência natural de cada criança e suas formas de desenvolvimento motor e cognitivo (idem).

O discípulo mais ilustre de Platão, Aristóteles, também fará apontamentos sobre o desenvolvimento do ser humano e como o brincar cumpre um papel neste processo. De acordo com Lima (2019, p. 06), relação ao lúdico “Aristóteles afirma que brincando a criança entra num processo de catarse, uma espécie de purificação da alma que ocorre devido a uma forte descarga de sentimento e emoções, ocorridos devido a vivência de coisas belas”. Segundo o mesmo pesquisador esse conceito é mais bem trabalhado na obra *Arte Poética* do mesmo autor, e conforme aponta:

Aristóteles analisava os jogos, não apenas como forma de passa tempo para as crianças, mas como atividades sérias como forma de preparar os infantes para viver em sociedade. Parte do tempo da criança, e reservada para aprendizagens que serão úteis durante toda a vida, mais ainda na vida adulta. Desse modo, para alcançar esse saber a criança e direcionada para a escola, pelo fato da sociedade constituir esta como local disseminador de formação e valores.

Neste aspecto, Lima (2019, p. 07), citando Almeida (2014) faz uma ressalva e aponta que “Aristóteles sugere que seja incluído no currículo das crianças em desenvolvimento atividades lúdicas que imitem as desenvolvidas pelos adultos, para que a criança viva uma espécie de estágio prévio, para melhor desenvolver seus papéis sociais quando adulta”. Embora é fato que as crianças só terão seu direito à infância reconhecidos na modernidade, a perspectiva de lúdico de Aristóteles não terá muita aceitação, pois conforme o autor assevera:

(...) ficara explicito que a criança tem que ser tratada como criança e essa fase de sua vida (a infância) deve ser respeitada, ser vivenciada como infância mesmo e não como um estágio para a vida adulta. A criança não será um adulto em miniatura e o aprender por imitação não terá a mesma aceitação que alcançou nos dias do filósofo. (LIMA, 2019, p. 07),

Séculos depois, neste sentido de pensamento onde a criança deve ser criança (e não um mini adulto), o famoso filósofo Friedrich Froebel (1782–1852), educador alemão considerado o criador do conceito de "jardim de infância" (Kindergarten), considera que o lúdico está para a criança assim como o trabalho está para o homem e a criação está para Deus, ou seja, uma manifestação *necessária* (ABBAGNANO, 2012, p. 678).

Froebel propõe que toda educação infantil se desenvolva em torno do brincar e toda pedagogia contemporânea tem como referência, seja concordando ou discordando, o brincar enquanto caráter privilegiado ou instrumento da formação humana básica “enquanto a psicologia e a antropologia lhe atribui função biológica e social, ou seja, utilidade para a conservação do homem e da sua adaptação à sociedade” (ABBAGNANO, 2012, p. 678).



O reconhecimento das funções biológicas, estéticas e educativas, acrescidas da função social do lúdico é um ponto importante nas atuais formas de encarar o brincar enquanto ponto de equilíbrio do ser humano, não apenas restringindo-se às suas fases infantis (*idem*).

A palavra lúdico tem origem na língua latina, *ludus*, que significa jogo, divertimento, entretenimento, brincadeira, melhor dizendo ato de brincar. A pedagoga empresarial Yvette Datner, citada por Locatelli (2009, p.13) conceitua lúdico como:

A palavra *ludus*, em latim e em outros idiomas, acumula dois significados: jogar e brincar. Podemos, assim, atribuir serenidade ao jogar somada a leveza do brincar sem infantilizar as atividades, nem exigindo dos participantes adultos que se tornem crianças por algumas horas. Os adultos como as crianças prestam-se ao jogo por prazer (Datner, 2006, p. 25).

Por isso, de acordo com Lima (2015, p. 02), o lúdico surge como uma atividade capaz de fazer as pessoas conviverem em grupo, socializando vivências, a fim de tornar possível a vida social e segundo o pesquisador:

(...) quando o ser humano encontra-se atrelado a um dado grupo, e que nesse ambiente são desenvolvidas ações que explorem o cotidiano desse ser, torna-se viável e compreensível as formas de como viver e agir em sociedade, entendendo que o lúdico encontra-se presente em todas as formas de se expressar que a vida social nos oferece. (LIMA, 2015, p.02)

Segundo a renomada pedagoga Tizuko Kishimoto e seus relevantes estudos sobre o brincar, esta atividade possui uma significação social, pois permite formas de interação enquanto parte do processo de humanização. Na epígrafe de abertura deste artigo, citamos uma famosa parábola utilizada pela autora ao fazer a comparação de um gatinho brincando com uma bola e uma criança fazendo o mesmo, onde a autora cita a complexa teia de representações imagéticas, construções socioemocionais, aspectos da realidade e do imaginário que a criança desenvolve ao manipular o objeto (KISHIMOTO, 2005, p. 14-15 e 18). Por conta disso, a autora ressalta a importância dos jogos e das brincadeiras:

Enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra porque, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas. Se o arco e a flecha hoje aparecem como brinquedos, em certas culturas indígenas representavam instrumentos para a arte da caça e da pesca. Em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não séria. Já nos tempos do Romantismo, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança. (KISHIMOTO, 2005, p. 17)

Por conta disso, a criança tem que ser considerada como um ser em processo de construção, e por isso precisa ser cuidada em todas as suas esferas existenciais, seja familiar, emocional ou educacional. Portanto, têm direito à educação, saúde, lazer, já que tais direitos fundamentais estão assegurados por leis como: a Constituição de 1988; pelo Estatuto da Criança e do Adolescente, de 1990; a Lei de Diretrizes e



Bases da Educação Nacional - LDB, sancionada em 20 de dezembro de 1996; e mais recentemente pela Base Nacional Comum Curricular – BNCC, de 2017.

A Constituição Federal não traz o brincar enquanto direito garantido textualmente, mas está de modo implícito, no artigo 227, ao estabelece que é dever do Estado, da família e da sociedade assegurar à criança, com absoluta prioridade, o direito ao desenvolvimento físico, emocional e social, o que inclui o direito ao brincar.

Já o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) é mais explícito em seu artigo 16, inciso IV, onde garante o direito à liberdade, que abrange brincar, divertir-se e praticar esportes. De acordo com esse artigo, o brincar é reconhecido como um direito fundamental, essencial para o desenvolvimento físico, mental, social e emocional de crianças e adolescentes. Ao reconhecer o brincar como direito, o ECA permite colocar o brincar em um patamar diferenciado e incluindo a prática dentro das categorias a serem pensadas e garantidas às crianças. Uma delas seria, justamente, o ato de brincar enquanto parte integrante dos processos sócio educativos, que a BNCC irá consolidar anos mais tarde.

Por sua vez a BNCC, aprovada em 20 de dezembro de 2017, estabeleceu diretrizes nacionais para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental, sendo um marco regulatório na definição das aprendizagens essenciais a serem garantidas em todo o território nacional.

Importante destacar que a BNCC é referência nacional para a formulação dos currículos dos sistemas e das redes escolares dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios e das propostas pedagógicas das instituições escolares. Além disso, a BNCC integra também a política nacional da Educação Básica e vai contribuir para o alinhamento de outras políticas e ações, em âmbito federal, estadual e municipal, referentes à formação de professores, à avaliação, à elaboração de conteúdos educacionais e aos critérios para a oferta de infraestrutura adequada para o pleno desenvolvimento da educação (BRASIL, 2017).

A BNCC pretende viabilizar a demanda feita pela LDB para a educação infantil e ensino fundamental, também requerida no PNE como parâmetro de equidade, na tentativa de mitigar as grandes diferenças de oportunidades no processo educativo das crianças em suas regiões Pacheco et.al (2021, p. 5). Assim, ao estudar o *brincar* dentro da BNCC, Pacheco et.al (*idem*) verificaram a atenção dada pelos especialistas na construção deste documento em incorporar o lúdico (sejam os jogos e as brincadeiras) enquanto parte integrante do desenvolvimento infantil e também como maneira de equacionar as diferenças regionais existentes no país.

Nesse contexto reitera à educação infantil, a concepção de criança no centro do processo educativo, considerando seus modos próprios de pensar, de sentir, de se expressar em um ambiente cultural, acolhedor e instigante, que permite a criança apropriar-se de diferentes práticas sociais e constituir sua identidade e



subjetividade, na relação com o meio e com os outros, tendo a brincadeira um papel fundamental na consolidação das aprendizagens.

Por conta dessa importância, a BNCC propõe o brincar em um de seus seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento¹. Tais direitos, na Educação Infantil, asseguram as condições para que as crianças aprendam em situações nas quais possam desempenhar um papel ativo em ambientes que as convidem a vivenciar desafios e a sentirem-se provocadas a resolvê-los, nas quais possam construir significados sobre si, os outros e o mundo social e natural (BNCC, p. 37, 2017). Isso está diretamente ligado ao princípio da indissociabilidade entre cuidar, educar e brincar. O documento ainda pontua que:

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções. (BNCC, p.39, 2017)

Nesse sentido, novamente de acordo com Pacheco et.al (2021, p. 4) a brincadeira deve ser considerada pelo professor no conjunto mais geral do desenvolvimento infantil, ou seja, como um momento importante a ser planejado, não de qualquer maneira, mas sim, preparado e pensado para a criança, na qual ela possa desenvolver suas potencialidades psicológicas, cognitivas, sociais e motoras, „através da alegria e do prazer. Em outras palavras, as pesquisadoras apontam que o ato de brincar em contexto educativo não é um ato aleatório ou apenas recreativo, visto como distração ou passatempo, mas um momento educativo que exige intencionalidade do professor. É importante salientar que o entretenimento recreativo estará sempre interligado ao ato de brincar e que neste ponto o que o diferencia do mero entretenimento é justamente a intencionalidade, onde o brincar se qualifica como elemento formador.

As autoras partem da ideia que está fortemente alinhada com os princípios da BNCC, que propõe que as práticas pedagógicas sejam propositadas, planejadas e com sentido para as crianças e seu desenvolvimento.

Importante aqui retomar a própria BNCC (p.38-39, 2017) onde traz essa “necessidade de imprimir intencionalidade educativa às práticas pedagógicas na Educação Infantil, tanto na creche quanto na pré-escola”, onde essa intencionalidade consiste na organização e proposição, pelo educador, com o uso de:

experiências que permitam às crianças conhecer a si e ao outro e de conhecer e compreender as relações com a natureza, com a cultura e com a produção científica, que se traduzem nas práticas de cuidados pessoais (alimentar-se, vestir-se, higienizar-se), nas brincadeiras, nas experimentações com materiais variados, na aproximação com a literatura e no encontro com as pessoas. (BNCC, p. 39, 20017)

¹ Os 6 direitos de aprendizagem e desenvolvimento na educação infantil são: conviver, brincar, participar, explorar, expressar, conhecer-se. (BNCC, p. 38, 2017)



Portanto, dentro da BNCC, o brincar é entendido a partir de duas dimensões, sendo a primeira aquela que o enquadra como parte do processo formativo do ser humano em suas primeiras etapas de desenvolvimento e a segunda aquela que o coloca como uma intenção organizada por parte do educador para que não se restrinja apenas a um momento de distração, mas que se realize enquanto ocasião contribuinte aos processos formativos dos indivíduos.

Não por acaso, a própria BNCC assevera que “a interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças” (BNCC, p. 35, 2017). Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções.

2.2 DOUG LEMOV E AS TÉCNICAS DE UMA AULA NOTA 10!

De tempos em tempos alguns livros da área da educação se destacam por conta de suas influências e alcance junto aos profissionais e com certeza o livro de Doug Lemov, *Aula nota 10: 49 técnicas para ser um professor campeão de audiência* (*Teach like a champion: 49 techniques that put students on the path to college* – no original em inglês), se enquadra nesta definição. Neste momento, antes de prosseguirmos com nossas reflexões, é imprescindível que o leitor seja apresentado à esta importante obra e seu autor.

O livro de Lemov é amplamente usado nos materiais pedagógicos digitais utilizados em redes de ensino públicas, como é o caso das secretarias estaduais de educação do Paraná e São Paulo, e também, importante citar, já consta na bibliografia básica em diversos concursos públicos para professores e demais cargos da área educacional.

Lemov destaca a didática como elemento importante no processo de aprendizagem, dando ênfase às individualidades de cada professor que tem a liberdade de refinar cada uma das técnicas descritas, adaptando-as conforme suas necessidades imediatas, processo que o autor chama de “inquieta e incessante busca pela excelência (LEMOV, 2011, p. 330). A questão central do livro gira em torno de *como ensinar* – por isso a ênfase dada no *didaktiké*, isto é, a arte ou técnica de ensinar – passando ao largo de qualquer tentativa de se enveredar pelos labirintos enviesados de questões que possam ser consideradas como ideológicas sobre *o que ensinar* ou ainda *por que ensinar isto e não aquilo, etc?*

A versão que utilizamos para o presente trabalho trata-se da primeira versão do livro no Brasil, isto é, a de 2011, da editora Boa Prosa, pertencente a Fundação Leman. No caso, utilizamos sua 4ª edição. Anos depois, a mesma editora lançou a nova versão do livro, onde constava mais técnicas de eficiência e gestão de sala de aula, intitulado “Aula Nota 10 3.0: 63 Técnicas para Melhorar a Gestão da Sala de Aula”.



Segundo a própria biografia contante no site do autor², Lemov diretor-executivo da organização não governamental Uncommon Schools, para a qual supervisiona a rede de escolas True North, nas cidades de Rochester e Troy, que ficam ao norte do estado de Nova York. Ele também capacita professores e gestores escolares tanto internamente, nas dezesseis Uncommon Schools, quanto nacionalmente. Foi presidente da School Performance, uma organização que ajuda escolas a usar dados para tomar decisões, e vice-presidente de Responsabilização (Accountability) no Instituto de Escolas Charter da Universidade Estadual de Nova York. Lemov foi também fundador e diretor da escola charter Pacific Rim Academy, em Boston. Também ensinou Inglês e História na universidade e nos ciclos do ensino médio e fundamental. Formou-se no Hamilton College, fez mestrado na Universidade Indiana e MBA na Escola de Negócios da Universidade Harvard.

O livro é o resultado de longas observações de professores que lecionam nas escolas públicas norte americanas, as chamadas escolas charter (instituições de ensino público financiadas com recursos públicos, mas geridas por entidades privadas, como organizações sem fins lucrativos, universidades ou empresas privadas. Elas funcionam sob um contrato – o "charter" – com o poder público, que estabelece metas e indicadores de desempenho). Sua pesquisa consistiu em observar professores, muitas vezes presencialmente no fundo das salas de aula ou através de filmagens, que tinham resultados extraordinários lecionando para alunos de escolas das periferias dos Estados Unidos.

Contudo, Lemov não pretende que as técnicas observadas e compiladas em seu livro sejam vistas como *tábula de salvação* para os desafios de uma sala de aula. O autor exorta a busca pela excelência e as adaptações realizadas pelos educadores como parte integrante do processo e encara o ensino de um modo deveras peculiar afirmar que:

O caminho para o sucesso é encarar o ensino como arte, ou seja, uma atividade difícil, que requer refinamento e discernimento em sua prática, uma dedicação artesanal e um cuidadoso desenvolvimento da técnica para dominá-la. Este caminho é diferente para cada professor. As técnicas desenvolvidas por professores exemplares e descritas neste livro podem pertencer a qualquer docente que incorpore o conceito de refiná-las de forma cuidadosa e constante. (LEMOV, 2011, p. 329)

Ao analisar a obra de Lemov, a pesquisadora Elaine Mourão (2021, p. 69) indica que o trabalho do autor norte americano é composto por um rol de discursos que relacionam o desconhecimento sobre a importância dos aspectos metodológicos do ensino e o nível insatisfatório do aprendizado dos alunos e assim “o autor expressa em seu prefácio o intuito de facilitar a vida dos que trabalham em sala de aula, por esta razão, apresenta procedimentos de manejo de sala de aula que podem transformar uma boa aula em aula excelente.” Conforme aponta o próprio Lemov:

² Cf.: <https://teachlikeachampion.org/> - em inglês



Este livro é sobre as ferramentas da arte de ensinar. Mais especificamente, é sobre as ferramentas necessárias para o desafio mais importante do ensino: o trabalho em escolas públicas, especialmente as dos bairros periféricos, que atendem alunos nascidos na pobreza e, com frequência, diante de uma janela de oportunidade que se fecha rapidamente. Nessas escolas, o preço do fracasso é alto e os desafios são imensos. Lá, os professores trabalham numa encruzilhada onde, na maior parte dos casos, os problemas sociais são gritantes, óbvios e avassaladores. (LEMOV, 2011, p. 18)

Ao continuar sua análise, Mourão (idem, p. 70) nos assevera que o livro de Doug Lemov é organizado como se fosse um manual e as técnicas são descritas em duas partes, sendo a primeira composta de nove blocos chamadas pelo autor de técnicas essenciais e a segunda com as técnicas e habilidades para ensinar leitura. É neste primeiro bloco que se encontram as duas técnicas que iremos analisar na sequência deste trabalho, a saber, a técnica 24 chamada de *Bate-rebate* e a técnica 46 chamada de *Fator A*.

3 METODOLOGIA

Utilizamos a metodologia bibliográfica exploratória qualitativa, partindo da revisão de literatura específica sobre o tema para coletar informações, identificar padrões e gerar possíveis conclusões. Além de usarmos ferramentas descritivas, principalmente na caracterização das *Técnicas Lemov*, também lançamos mão de uma abordagem qualitativa, focando no aprofundamento do conceito de Brincar e suas correlações com as técnicas citadas. De acordo com os apontamentos de Losch et al. (2023, p. 4) o escopo de uma pesquisa exploratória qualitativa é “obter uma compreensão profunda e detalhada do assunto em questão, ao invés de mensurar quantitativamente o fenômeno”. Segundo os mesmos autores, é um tipo de pesquisa comum no campo das Ciências Humanas, principalmente na área educacional, pois é muito utilizada em “pesquisas do tipo estudo de caso, exploratória, pesquisa-ação, etnográfica, entre outras, além das investigações de práticas pedagógicas e sobre a perspectiva dos alunos ou professores a respeito de questões educacionais” (LOSCH, 2023, p.4).

3.1 O BRINCAR NAS TÉCNICAS LEMOV: *BATE-REBATE* E *FATOR A*

É importante destacar que a escolha destas duas técnicas se deu a partir da leitura acurada do livro e nossa percepção em identificar elementos lúdicos em ambas as técnicas aqui apresentadas. Dado o espaço físico disponível no presente trabalho, optamos por explanar apenas estas duas técnicas, o que não descarta a possibilidade de outros professores ou pesquisadores identificarem tais elementos em outras técnicas presentes no livro.

O embasamento teórico-metodológico utilizado no presente trabalho tem um papel crucial em sua realização, pois até o momento da finalização da escrita deste trabalho, não encontramos nenhum artigos específico sobre o assunto nos repositórios e acervos consultados.



Também salientamos que a identificação do brincar dentro destas duas técnicas Lemov escolhidas não representa um veredicto sobre o restante do livro (e nem mesmo sobre as próprias técnicas), ao contrário, queremos que seja uma contribuição para futuros trabalhos que melhor esmiucem o potencial que tais técnicas trazem para o uso em sala de aula, sendo passível outras interpretações a respeito de suas aplicações, onde o leitor pode verificar que algumas técnicas não envolvem diretamente o brincar em sua aplicação.

Começamos com a técnica 24 “*Bate - rebate*”. Aqui, Lemov (2011, p. 150) começa explicando que até o nome desta técnica está ligado a um jogo que muito popular nos Estados Unidos, o Beisebol. Ela está inspirada em um tipo de aquecimento chamado *pepper* em que consiste num grupo de quatro ou cinco jogadores deste esporte costumam praticar antes de uma partida ou durante os intervalos, do qual um deles tem o taco e os outros ficam em círculo ao seu redor, a alguns metros, com as luvas de beisebol vestidas. Um jogador joga a bola para o bateador, que rebate imediatamente à um dos jogadores do círculo pega a bola e joga de volta ao bateador, também imediatamente, que de novo rebate a bola de volta para o círculo ao redor dele, para um jogador diferente. Lemov complementa explicando que:

O jogo é rápido e oferece dúzias de oportunidades de praticar as habilidades de rebater e apanhar a bola em um curto período de tempo e em um ambiente cheio de energia e de ritmo. Ao contrário do treino formal, esta brincadeira não se propõe a ensinar novas habilidades ou estratégia de jogo; é apenas um reforço das habilidades. (idem)

Na sala de aula, o *bate-rebate* funciona com o *pepper* do beisebol, ou seja, rever informação já conhecida e habilidades fundamentais. Em outras palavras, uma revisão dos fundamentos de forma muito rápida, imprevisível (você nunca sabe quem vai receber a bola – neste caso, uma pergunta), com muitas oportunidades de participação em rápida sucessão. O autor destaca que

Bate-rebate é um grande aquecimento. Muitos professores a incluem logo no começo da aula, como parte do treino oral diário, mas ela também é eficaz como um interlúdio para animar a turma ou como a parte dinâmica de uma revisão, talvez um arremate antes da avaliação. É perfeita para preencher de um jeito divertido, produtivo e envolvente os 10 minutos finais da aula. (LEMOV, 2011, p. 151)

O autor deixa claro que a técnica do *bate-rebate* é antes de tudo, um jogo e por isso seu uso em sala de aula necessita de indicadores que sublinham para toda a turma o fato de que eles estão jogando. É importante o professor salientar isso, pois o contexto de ludicidade estará claro para todos os envolvidos e, em nossa opinião, também contribui para ser um fator motivador de engajamento dos alunos.

Lemov até aconselha que “em alguns casos, você pode pedir a todos os alunos que se levantem ou pode chamá-los de um jeito único - de um jeito que você não usaria fora do contexto do jogo.” (idem, p.

151). Ao dar dica prática da técnica em ação, Lemov também expõe toda a ludicidade do *bate-rebate* quando nos explica uma variação da técnica que ele chama de “cara a cara”, onde:

O professor pede a dois alunos que se levantem para responder a uma pergunta. O aluno que der primeiro a resposta certa continua em pé para competir com o próximo aluno. Embora abra mão da imprevisibilidade, esta técnica ganha os benefícios da competição amigável. Ao usar esta variação da técnica, enfatize os mesmos aspectos da versão convencional: ritmo acelerado, perguntas curtas e simples sobre os fundamentos e pouco envolvimento com as respostas erradas. A competição torna fácil envolver-se em discussões e até arbitrar o certo e o errado. (idem, p. 152)

É importante destacar um alerta que o próprio autor faz sobre a similaridade do *bate-rebate* (técnica 24), com a técnica 22, chamada *De surpresa*. A distinção entre elas é que a técnica *De surpresa* é aconselhada para fazer perguntas em qualquer nível de aprendizado, ao passo que a técnica *bate-rebate* é essencialmente para revisão. Enquanto *De surpresa* é direcionado para alguns alunos, normalmente para envolver a classe na expectativa dos alunos que podem de modo surpreso, serem os próximos para responder as questões, o *bate-rebate* é aconselhável a envolver toda turma (ou a maior parte da turma). Outro ponto importante que difere da técnica *De surpresa* é que a eficácia do *bate-rebate* se dá principalmente se usada com os conteúdos já trabalhados anteriormente, ou seja:

Esta técnica é principalmente um meio de revisar. Os professores vão de unidade para unidade dentro do jogo. Fazem perguntas sobre as propriedades dos quadriláteros por dois ou três minutos e depois uma série de perguntas sobre geometria analítica. Quase sempre fazem isso mesmo que os tópicos não estejam perfeitamente relacionados. Em uma aula de estudos sociais, por exemplo, você pode passar alguns minutos perguntando sobre mapas e depois passar a perguntas sobre o Brasil Colônia. (LEMOV, 2011, p. 151)

É importante destacarmos como a descrição da técnica atende ao propósito descrito na BNCC sobre o lúdico na educação, ou seja, que haja um propósito para seu uso, onde no caso analisado, a intencionalidade de *bate-rebate* é para reforçar conteúdos vistos, e não para distrair os alunos ou “matar tempo de aula”. É oportuno também destacar que o formato desta técnica permite seu uso para além de uma única classe ou grupo de alunos envolvidos, podendo ser facilmente aplicável em uma situação de gincana escolar do conhecimento, onde classes ou “times” de classes podem ser inquiridos pelo professor, tornando o *bate-rebate* ainda mais interessante para uso em momentos de ludicidade escolar.

Passemos agora para a outra técnica Lemov onde identificamos a ênfase no brincar conhecida como *Fator A*. Na versão do livro que utilizamos, esta é a técnica 45 (p. 235) e é umas técnicas mais interessantes, em nossa opinião, a começar pela descrição introdutória quase poética que Doug Lemov faz do que seria esse “Fator A”. Para o autor, o *Fator A* pode ser resumido como “a alegria na tarefa de aprender” e complementa afirmando que “é um ponto-chave não apenas para uma sala de aula feliz, como também para uma sala de aula de alto -rendimento.”



É interessante esta vinculação que Lemov faz entre o alto rendimento e a alegria em aprender e retomaremos este ponto mais adiante. Primeiramente, devemos alertar que a Técnica 46 está dentro do bloco de “Técnicas Essenciais”, reunida no descritor 7 “Construir Valores e Autoconfiança”, ou seja, vinculada profundamente ao desenvolvimento das habilidades socioemocionais dos estudantes.

Ainda na introdução à técnica, Lemov indica levemente o pensamento utilitarista³ que permeia praticamente todo o livro ao afirmar que “é útil que as pessoas trabalhem mais quando gostam do que fazem - talvez não em cada minuto de cada dia, mas quando seu trabalho é pontuado regularmente por momentos de alegria e contentamento” (LEMOV, 2011, p. 235), em outras palavras, a alegria no ambiente de trabalho é um fator que concorre positivamente para maior produtividade e no caso da sala de aula, isso reverte em melhor aprendizagem. Aqui está o mapa para encontrar o “Fator A”, isto é, aquela alegria no aprender que Lemov anuncia nas primeiras linhas da técnica.

Esta técnica, portanto, está muito ligada a criação de uma cultura escolar que envolva a proximidade entre o educador e os educandos e por isso, após suas longas observações, Lemov dividiu em cinco categorias de atividades em que a *Fator A* pode ser aplicada. São elas: Diversão e jogos; Nós (e eles); Teatro, música e dança; Humor; Suspense e surpresa. Lemov dá exemplos de práticas lúdicas em cada uma das categorias de *Fator A*, e aqui, por conta de nosso espaço, resumiremos cada um deles ressaltando apenas a ênfase dada ao lúdico para que a técnica seja aplicada com êxito.

A primeira categoria *Diversão e jogos*, Lemov propõe “explorar o gosto das crianças por jogos, desafios e brincadeiras. (idem, p. 235) e propõe desafios com certo grau de dificuldade como a “Corrida dos estados”, onde ganha quem consegue colocar mais rápido os estados do país em ordem alfabética pela última letra ou ainda o curioso “Futebol da matemática”, jogo onde são escalados os alunos contra seus professores: para fazer um gol, eles devem resolver um problema mais rápido do que o professor-goleiro.

Na segunda categoria *Nós (e eles)*, o “Fator A” é a criação de um sentimento de pertencimento do grupo (no caso da sala de aula) entre si e com seu educador. Lemov traz alguns *cases* onde o uso de apelidos de reforço positivo ajudou a estabelecer um ambiente de identificação e reconhecimento entre o grupo, como por exemplo, chamar determinado aluno de “Atleta” por conta de sua habilidade esportiva ou ainda, segundo nossa opinião, chamar um aluno de “Einstein” por conta de seu bom desempenho em Física (já aproveitando para explicar a grandiosidade deste cientista) ou ainda “Pitágoras” para um exímio em matemática, ou “Fenômeno” direcionado para quem se sobressair numa atividade de surpresa, “Meninas Super poderosas” para algum grupo de alunas que se destacam em alguma matéria e assim sucessivamente, na busca pela construção do “nós”.

³ Aqui consideramos o Utilitarismo na perspectiva de J. Bentham (1748-1832) e seus seguidores cuja perspectiva era enxergar uma ação como boa ou ruim segundo sua contribuição ou não para a utilidade comum (ABBAGNANO, 2003, p. 1172-1173)



A terceira categoria *Teatro, música e dança*, envolve os reforços de aprendizagem a partir de outras linguagens cognitivas. Lemov pontua que:

Música, peças de teatro e movimento elevam o moral e também estabelecem uma identidade coletiva. É por isso que existem em todas as etnias ou culturas do mundo. A elevação do moral é muito mais poderosa na juventude, sobretudo quando se está preso a uma cadeira. Interpretar textos e cantar podem ser maneiras formidáveis de lembrar uma informação. Teatro, canto e dança também ajudam a potencializar a memória. (LEMOV, 2011, p. 236)

O autor dá um testemunho pessoal de como uma canção utilizada por sua professora de espanhol do 7º ano marcou-o profundamente, a ponto de ele esquecer as vezes o número de seu telefone celular, mas nunca se esquecer da musiquinha cantada pela professora. Lemov diz que “é muito difícil esquecer uma música ligada a um tema - especialmente uma que seja um pouco absurda ou incomum ou uma que você cante frequentemente. (...) o poder da música e da dança pode ser aproveitado para instigar e reforçar um conhecimento ou crença específicos” (p. 237).

Dentro desta perspectiva que “cantar é lembrar”, podemos presumir diversas atividades onde a música pode ser inventada ou pelo professor, ou do professor em conjunto com os alunos ou construída somente pelos alunos, sendo esse por si só um ato lúdico onde vários ritmos podem surgir a partir de preferências específicas.

A quarta categoria *Humor* nada mais é que a inclusão de piadas e situações engraçadas durante as aulas, que funcionam não apenas como um motivo de distração e risos, mas como um poderoso elemento de fixação de informação, pois o cérebro irá ativar a memória toda vez que determinada situação relacionada ao tema vier à tona.

Lemov dá o exemplo de um professor de matemática que ao tentar fazer uma canção sobre a equação da circunferência, criou uma piada com a ausência da canção em si o que gerou nos alunos uma memória da situação onde toda vez que o professor perguntava “tem música da equação da circunferência?” a classe respondia negativamente e lembrava-se da piada e da equação propriamente dita. O autor nos faz um importante comentário ao esclarecer que:

O riso é uma das condições básicas para a felicidade e a satisfação, o que o torna uma poderosa ferramenta para construir um ambiente de alunos e professores felizes e satisfeitos. Uma ferramenta tão poderosa deve ser usada, muito embora eu não consiga dar nenhuma receita para isso. (LEMOV, 2011, p. 237)

Aqui devemos entender o humor como ingrediente harmonizador do processo de ensino e aprendizagem, e não como uma fuga da seriedade do ato de educar. Conforme vimos antes, Lemov entende que um ambiente feliz é critério para boa produtividade. O brincar fica aparente nesta quarta categoria de *Fato A*, pois é inegável que piadas e histórias humoradas provocam momentos de descontração e



entretenimento entre alunos e professores e a aposta nesta modalidade de ensino é que o humor seja uma ferramenta tão (ou mais) eficaz do que métodos tradicionalmente entendidos como mais autoritários.

Não se trata de uma conclusão tão nova nem mesmo de uma descoberta, pois isto já era observado desde os gregos antigos, e é importante aqui mencionarmos a pesquisa de Lima (2015, p. 04) que nos traz um importante dado sobre este fato ao afirmar que:

Na obra a República, em seu diálogo com Glauco, Platão aconselha, a não educar as crianças no estudo pela violência, mas pelo brincar, a fim da criança ficar mais animada com o aprender; desse modo se descobre a tendência natural de cada criança e suas formas de desenvolvimento motor e cognitivo. (LIMA, 2015, p.04)

Por fim, a última categoria *Suspense e surpresa* trata-se de uma maneira de tornar a rotina do aprendizado sempre instigante, pois no pensamento de Lemov, “o inesperado pode ser poderoso. Juntos, o suspense e a surpresa fazem da aula uma aventura, não importa qual seja o conteúdo.” (2011, p.237). A ludicidade desta categoria, de acordo com o exemplos trazidos por Doug Lemov, consiste em construir uma narrativa de mistério tendo o objeto de aprendizagem como o enigma final a ser descoberto e, ao longo da narrativa, o professor vai ensinando aos alunos os elementos constituintes deste mesmo objeto de aprendizado e atingindo seus objetivos propostos no plano de aula para, somente no final, revelar o “segredo” procurado ao longo da narrativa, que pode ser usado utilizando a Técnica 20 “Arremate”.

Nos exemplos dados no livro, Lemov cita a dinâmica da “caixa misteriosa” onde uma certa professora de artes colocou uma determinada obra de arte que seria trabalhada naquele dia em sua aula, mas ao invés de mostrar a obra já no começo da aula e seguir explicando seus significados (o que seria uma tradicional aula expositiva conteudista), ela foi dando dicas ao alunos, deixando eles colocarem a mão na caixa para “sentir a obra” e outros elementos de uma narrativa de mistério, do qual só foi revelado ao final, quando ela abriu a caixa. O autor nos relata o que presenciou ao escrever que:

Muitas vezes, durante uma típica miniaula, ela constrói um clima de mistério, andando ao redor da caixa e depois "decidindo" esperar ou dando uma espiada e fingindo uma reação: "Ai, ela me mordeu!". Quando chegar o momento de mostrar o que está na caixa, os alunos estão ansiosos para ver o que é. (LEMOV, 2011, p. 238)

O mesmo aconteceu com um professor de matemática usando canções que continham dicas para se lembrar de fórmulas matemáticas e uma professora de linguagens que usou uma dinâmica parecida com a “caixa misteriosa”, mas usou envelopes contendo palavras secretas das quais os alunos só podiam abrir e descobrir qual era sua palavra após concluírem o percurso formativo proposto pela professora.

Podemos supor que outras disciplinas poderiam valer-se dessa mesma dinâmica e, dadas as devidas adaptações quanto a formatos e conteúdos, aplicar o suspense a surpresa de *Fator A* em suas respectivas aulas, como por exemplo um professor de história poderia utilizar a imagem coberta de algum personagem



histórico de relevância em determinado objeto de conhecimento e ir explicando sobre o mesmo, desenvolvendo sua aula, e só revelando o personagem ao final, podendo até mesmo “premiar” o aluno que acertar sobre qual personagem ou contexto está inserido. O uso de imagens ocultas como fonte de aprendizado é de grande importância, pois o apelo visual que algo escondido ou encoberto exerce entre os jovens e crianças é algo que pode ser explorado pelo professor. Um professor de biologia também poderia fazer o mesmo para ensinar sobre algum tema de sua disciplina, onde o mistério seria deixar os alunos curiosos para descobrirem sobre qual ecossistema ele está falando e só revelar ao final da aula.

4 CONCLUSÕES

Conforme vimos nas linhas introdutórias deste trabalho, o lúdico acompanha o ser humano desde o surgimento de nossa espécie sobre o planeta e está também nos albores da civilização, tornando-se relevante para o desenvolvimento integral da criança, que encontra na brincadeira suporte para uma infância feliz e promissora.

Os filósofos gregos Platão e Aristóteles foram os primeiros grandes pensadores a se dedicarem ao tema, colocando a importância do brincar na formação do indivíduo em um grau de destaque. Na modernidade e principalmente na era contemporânea o brincar vai ocupar o lugar de destaque que atualmente lhe é conferido dada sua importância na aprendizagem das crianças, tanto nas atividades físicas como nas atividades mais voltadas para a construção do conhecimento intelectual.

A BNCC reconhece a importância do brincar ao assegurar-lhe como um direito e garantia para um desenvolvimento de sua aprendizagem, colocando o professor em destaque no cumprimento desta garantia, que deve ser realizada de modo estruturado e com intencionalidade. A BNCC assumiu uma visão plural, singular e integral da criança (e por extensão também do adolescente, do jovem e do adulto) considerando-os como sujeitos de aprendizagem e com isso busca promover uma educação voltada ao seu acolhimento, reconhecimento e desenvolvimento pleno, nas suas singularidades e diversidades, onde o brincar é colocado como atividade intencional neste processo, saindo de vez do aspecto puramente distrativo/recreativo e colocando-o como elemento basilar neste pleno desenvolvimento do ser humano.

Os desafios da educação no século XXI estão colocados para toda sociedade, sendo que todos temos parcelas de responsabilidades para com seu bom funcionamento e desenvolvimento, mas os agentes governamentais e os profissionais da área educacional possuem partes maiores nesse processo. Quanto aos primeiros, não nos cabe aqui dedicar elocubrações teóricas, mas em relação aos segundos – os profissionais da educação, principalmente os professores – dedicamos estas reflexões sobre como atuar de modo assertivo. Livros como o de Doug Lemov surgem para contribuir nesse processo.

Longe de ser uma tábua sagrada, a obra de Lemov deve ser lida com um olhar dinâmico sobre a realidade escolar brasileira. O próprio autor assevera – tanto na introdução, quanto nas conclusões – que



suas técnicas não devem ser tomadas de modo *ipsis litteris* por aqueles que irão aplicá-la, mas principalmente como referências que deram certo para um grande número de professores e estudantes. Portanto, não devemos ler Doug Lemov tomando como um guru detentor da verdade, mas também não o ver como um apóstata da enganação. Devemos ler Doug Lemov com o mesmo olhar científico que ele utilizou ao observar os professores de alto rendimento das escolas públicas por onde passou.

Foi assim que identificamos o brincar em algumas de suas técnicas e a importância que esta categoria pedagógica assume para o sucesso da aplicação destas técnicas. O brincar nas técnicas Lemov está no mesmo patamar apontado pela BNCC, ou seja, é estruturado e tem um propósito, uma intencionalidade. Também é possível traçar um tênue paralelo com as brilhantes observações da pedagoga Tizuko Kishimoto ao identificar o lúdico e o brincar como fatos sociais, embora Lemov vá pelas vias do utilitarismo advindo destes fatos, ligando-os aos benefícios produtivistas de um ambiente de trabalho mais feliz que eles possam promover.

As técnicas que observamos – *Bate-rebate* e *Fator A* – são apenas duas das 49 técnicas presentes no livro de Lemov (63, técnicas, se considerar as edições mais recentes do livro!) e é um desafio aos pesquisadores futuros também identificarem o brincar dentro das técnicas e trazerem novas contribuições para os professores, muitos dos quais (sabemos por experiência própria e com o olhar de quem está *in loco*) aplicam tais técnicas em suas aulas, sejam de modo híbrido ou não.

Vamos considerar que Lemov escreveu seu livro em um contexto anterior ao da Pandemia de Covid-19 e o mundo não é mais o mesmo após esse fato, o que coloca as tecnologias digitais como um dos desafios para a educação do século XXI, muito embora o autor já tenha publicações pós-pandemia⁴ onde trata da adaptação ao ensino remoto por meio de exemplos reais em que educadores experientes compartilham histórias e práticas para ajudar professores a engajar seus estudantes na sala de aula digital, tanto em momentos síncronos como assíncronos.

A partir dos exemplos trazidos com o *Bate-rebate*, uma série de dinâmicas é possível desenvolver utilizando o brincar, não apenas dentro de uma única sala ou turma, mas com a possibilidade de envolver toda a escola em uma atividade integradora, como é o caso de uma gincana. Da mesma forma que *Fator A*, por ser uma técnica muito mais ligada à criação de uma cultura escolar, cria um ambiente favorável onde o brincar seja integrado à rotina escolar, cumprindo o ideal de Platão vislumbrado há mais de dois mil anos.

Ao reconhecer, classificar e se apropriar a importância do brincar dentro das técnicas Lemov, o educador que lança mãos destas ferramentas tem a oportunidade de expandir suas oportunidades e possibilidades dentro da sala de aula, atingindo assim os objetivos de aprendizagem. Tais objetivos só serão alcançados por meio de um (quase) interminável processo de refinamento, que requer uma adaptação

⁴ Trata-se do livro: *Ensinando na Sala de Aula On-line: Sobrevivendo e Sendo Eficaz no Novo Normal* – Editora Penso, 2021.



constante dos educadores em busca pela excelência em sala de aula. É o que consideramos adequado para concluir.



REFERÊNCIAS

ABBAGNANO, Nicola. Dicionário de Filosofia. São Paulo, Martins Fontes, 2003

BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil, 1988. Brasília: Senado Federal, Centro Gráfico, 1988.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. *Diário Oficial da União*, Brasília, p. 27.833, 23 dez. 1996.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular - BNCC. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 22/06/2025.

KISHIMOTO, Tizuko M. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko M. (org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. Metodologia do Trabalho Científico – Procedimentos Básicos, Pesquisa Bibliográfica, Projeto e Relatório, Publicações e Trabalhos Científicos. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2011.

LEMOV, Doug. Aula nota 10: 49 técnicas para ser um professor campeão de audiência. Trad.: Leda Beck. São Paulo: Boa prosa, Fundação Lemann. 4ª edição, 2011.

LIMA, Antônio Jose Araujo. O lúdico em clássicos da filosofia: uma análise em Platão, Aristóteles e Rousseau. Anais II CONEDU. Campina Grande: Realize Editora, 2015. Disponível em: <<https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/16470>>. Acesso em: 20/06/2025

LOCATELLI, Adriana. Lúdico, como Recurso Pedagógico, nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental de uma escola Municipal de Imperatriz - MA. 2009. 68.f. (monografia). Faculdade Santa Teresinha. Imperatriz, 2009.

LÖSCH, S.; RAMBO, C. A.; FERREIRA, J. L. A pesquisa exploratória na abordagem qualitativa em educação. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 18, n. 00, p. e023141, 2023. DOI: 10.21723/riaee.v18i00.17958. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/17958>. Acesso em: 26 out. 2025.

MOURÃO, Elaine Cristina. Formação de professores sob o paradigma tecnocrático: implicações sobre a palavra professoral. Tese de doutorado. Orientador: Leandro de Lajouquiére. São Paulo: USP, 2021.

PACHECO, Mayara Alves Loiola; CAVALCANTE, Priscilla Viana; SANTIAGO, Renata Glícia Ferrer Pimentel. A BNCC e a importância do brincar na Educação Infantil. *Ensino em Perspectivas*, Fortaleza, v. 2, n. 3, p. 1-11, 2021.

WALTER, Caroline. O brincar na educação infantil: um olhar nos estudos de Tizuko Morchida Kishimoto. Trabalho de conclusão de curso de Pedagogia: Docência e Gestão Educacional. Universidade Estadual do Centro- Oeste do Paraná, UNICENTRO, Campus avançado Laranjeiras do Sul. Orientadora: Ma. Simone Maria de Bastos Nascimento. 2019