



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS III - GUARABIRA
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO EM EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA – LICENCIATURA PLENA**

PRISCILLA BEATRIZ DA SILVA JANUÁRIO

**O RESGATE DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
ATRAVÉS DA ARTE DO BRINCAR**

**GUARABIRA – PB
2024**

PRISCILLA BEATRIZ DA SILVA JANUÁRIO

**O RESGASTE DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
ATRAVÉS DA ARTE DO BRINCAR**

Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia) apresentado ao Programa de Graduação em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Área de concentração: Fundamentos da Educação e Formação Docente.

Orientador: Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira.

**GUARABIRA – PB
2024**

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto em versão impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que, na reprodução, figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

J35r Januário, Priscilla Beatriz da Silva.
O resgate dos jogos e brincadeiras na educação infantil
[manuscrito] : através da arte do brincar / Priscilla Beatriz da
Silva Januário. - 2024.
34 f.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em
Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de
Humanidades, 2024.
"Orientação : Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira,
Departamento de Educação - CH".
1. Ludicidade. 2. Educação infantil. 3. Jogos e brincadeiras.
I. Título

21. ed. CDD 371.387

PRISCILLA BEATRIZ DA SILVA JANUÁRIO

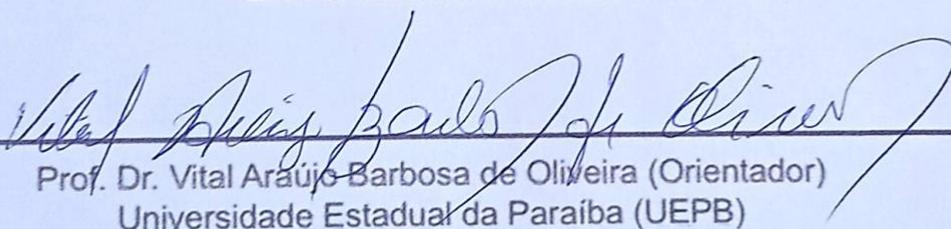
**O RESGATE DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
ATRAVÉS DA ARTE DO BRINCAR**

Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia) apresentado ao Programa de Graduação em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciada em Pedagogia, sob a orientação do Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira.

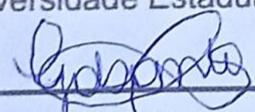
Área de concentração: Fundamentos da Educação e Formação Docente.

Aprovada em: 12/11/2024.

BANCA EXAMINADORA


Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Profa. Dra. Mônica de Fátima Guedes de Oliveira
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Profa. Dra. Gillyane Dantas dos Santos
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Em especial a Deus por me dar força e ser um verdadeiro guia nessa jornada para que eu pudesse superar qualquer obstáculo. Aos meus pais, Maria Aparecida e Samuel. E ao meu irmão Caio que me proporcionou um olhar fascinante ao vê-lo brincar,
DEDICO.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, á Deus, por me proporcionar força, sabedoria, perseverança e dedicação.

Sou grata a minha família, principalmente, aos meus pais Maria Aparecida e Samuel por ter dado sempre apoio, conselhos e incentivo para que eu pudesse alcançar os meus objetivos. Está conquista não é só minha, é de vocês dois também.

Ao meu irmão (padrinho) Caio pela amizade e por me fazer ter confiança nas minhas decisões, que de alguma forma contribuiu para que eu pudesse realizar esse trabalho de conclusão de curso.

Ao meu namorado que sempre incentivou e esteve ao meu lado durante o meu percurso acadêmico.

Aos colegas de classe pela vivência e apoio. Vocês todos são incríveis! As minhas tchutchucas/amigas Adrievelly (Adry) e Larissa (Lari), vocês duas são os presentes que a UEPB e Deus proporcionou na minha vida, grata pela amizade, por compartilhar momentos de alegria, estágios, trabalhos, atividades, aprendizados e experiências adquiridas por vocês duas e por todos os colegas de classe.

As professoras Mônica Guedes e Gillyane Dantas por aceitar o convite de participar da banca examinadora.

Ao professor e orientador Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira, por ter aceitado e incentivado a acompanhar neste Trabalho de Conclusão de Curso.

Enfim, os meus reconhecimentos a todos os docentes do curso de Pedagogia que contribuíram por transmitir seus conhecimentos ou saberes nessa minha trajetória, durante estes 4 anos na UEPB e pela alta qualidade de ensino oferecido. Continuem sempre iluminando a jornada dos outros educandos com seus saberes e inspirações.

A todos e a todas, meu muito obrigada!

“A criança é uma artista e, seu ateliê, seu espaço de arte, é o jogo, é a brincadeira”.

Sommerhalder e Alves.

RESUMO

Considerando que o presente trabalho tem a finalidade de apresentar algumas informações relacionada à arte de resgatar os jogos e brincadeiras na Educação Infantil, dando a importância da ludicidade como parte fundamental para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança, sendo atividades essenciais que faz parte da ação humana e por esse motivo, são utilizados em salas de aula de Educação Infantil os jogos e as brincadeiras. Tendo como objetivo principal, mostrar como jogos e brincadeiras contribuem para o processo de aprendizagem no desenvolvimento infantil. Especificamente, buscamos refletir sobre a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil; redirecionar o resgate do brincar na vida das crianças no processo ensino-aprendizagem; compreender o processo de mediação do professor como base no ensino-aprendizagem; estimular a participação das crianças por meio de jogos e brincadeiras e desenvolver as habilidades das crianças. A presente pesquisa qualitativa foi realizada a partir de pesquisas bibliográficas e estudos de autores como Piaget (1964), Vygotsky (1991), Santos (1995), Kishimoto (1993, 2002, 2005), Lajonquiére (1999), Levin (1997) e Antunes (2008) a qual mostra a importância da ludicidade na Educação Infantil, trazendo uma reflexão sobre os recursos metodológicos que contribuem para a formação integral do ser humano. Os resultados obtidos revelam que os dois quadros elaborados apresentam a importância dos principais tópicos e as contribuições de alguns autores em relação ao resgate dos jogos e brincadeiras. Por fim, conclui-se que os jogos e as brincadeiras contribuem na aprendizagem e no desenvolvimento psicomotor das crianças, estimulado através do brincar a criar os conceitos de regras.

Palavras-chaves: Ludicidade. Educação Infantil. Jogos e brincadeiras.

ABSTRACT

Considering that the present work aims to present some information related to the art of rescuing games and games in Early Childhood Education, highlighting The importance of Playfulness as a fundamental part of the child' s learning and development, being essential activities that are part of the action and this reason, games and games are used in contribute to children's learning and development, being essential activities that are part of the action and for this reason, games and games in classrooms. The main objective is to show how games and games contribute to the learning process in child development. Specifically, we steek to reflect on the importance of games and games in early childhood education; redirect the recovery of play in children's participation through games and games and develop children's skills. This qualitative research was carried out from bibliographical research and studies bye authors such as Piaget (1964), Vygotsky (1991), Santos (1995), Kishimoto (1993, 2002, 2005), Lajonquiére (1999), Levin (1997) and Antunes (2008) which shows the importance of games and games in Early Childhood Education, bringing a reflection on methodological resources that contribute to the integral formation of human being. The results obtained reveal that the two tables elaborated present the importance of the main topics and the contributions of some authors in relation to the rescue of games and play. Finally, it is concluded that games and play contribute to the learning and psychomotor development of children, stimulated through play to create the concepts of rules.

Keywords: Playfulness. Child education. Games and games.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Algumas brincadeiras antigas e modernas	27
Quadro 2 – Principais tópicos incluído nesse contexto.....	30
Quadro 3 – Algumas contribuições dos autores.....	31

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

UEPB – Universidade Estadual da Paraíba.

BNCC – Base Nacional Comum Curricular.

TCC – Trabalho de Conclusão de Curso.

RCNEI – Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil

PNQEI - Parâmetros Nacionais da Qualidade da Educação Infantil

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	15
2.1 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: BREVE TRAJETÓRIA HISTÓRICA	15
2.2 JOGOS E BRINCADEIRAS NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO	18
2.3 BNCC E ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO-APRENDIZAGEM	21
2.4 AS BRINCADEIRAS E SUAS POSSIBILIDADES	24
2.5 JOGOS E BRINCADEIRAS: ONTEM E HOJE	25
3 ASPECTOS METODOLÓGICOS	29
3.1 RESULTADOS E DISCUSSÕES	30
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
REFERÊNCIAS	34

1 INTRODUÇÃO

Ao longo da trajetória histórica, diversos autores em suas obras afirmam que as atividades lúdicas, é uma forma que o homem encontrou para relatar os momentos da infância. É através dessas lembranças de infância que as histórias contadas sobre os jogos e brincadeiras, são passadas de geração em geração pelos sujeitos antigos em relação ao patrimônio cultural.

Neste contexto, vimos que o resgate dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil é um recurso indispensável proporcionado pelos professores que despertam nos alunos a imaginação, a curiosidade, autonomia e o interesse pelo o brincar, possibilitando coincidentemente o desenvolvimento físico, social, cultural, cognitivo, afetivo e imaginário do próprio educando.

Nos últimos anos, os pesquisadores ou estudiosos passaram a se importar com o resgate dos jogos e brincadeiras em sala de aula, pois, a ludicidade contribui de forma significativa para a evolução da aprendizagem e do desenvolvimento das crianças pequenas.

A motivação desse tema surgiu durante o curso do Magistério, após cursar um dos componentes oferecidos pelo próprio curso, por meio da participação em rodas de conversas e discussões da obra escolhida, que abordava “O brincar na Educação Infantil: observação, adequação e inclusão”, que despertou em mim uma curiosidade e ao mesmo tempo uma reflexão que levou na construção do meu primeiro TCC, que decidi reaproveitar esse trabalho de conclusão, dando continuidade e aprofundando cada vez mais à pesquisa dessa temática.

Por outra perspectiva, as experiências adquiridas e as observações dos Estágios Supervisionados I e II, reforçaram que o tema que escolho nos instiga em concordar que o resgate dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil não são só divertimento, é muito mais do que isso, é uma das principais fases do educando a se expressar por meio da arte do brincar, favorecendo o seu processo de aprendizagem ou desenvolvimento.

Partindo desse pressuposto a problemática sobre a qual se debruça essa monografia é: Qual a importância de resgatar os jogos e brincadeiras para o processo de desenvolvimento ou aprendizagem das crianças na Educação Infantil?

Para responder a esse questionamento, foram utilizadas pesquisas bibliográficas a respeito dessa pergunta, por meio do método qualitativo.

Kishimoto (2002) fala a importância do jogo e da brincadeira, na antiguidade, Plátão e Aristóteles e, posteriormente, Quintiliano, Montaigne e Rousseau, que já defendiam essa prática de ensino em sua época, em que o papel do jogo e da brincadeira na educação é de extrema relevância.

Assim, o resgate dos jogos e brincadeiras é um meio de aprendizagem que está relacionado com o conteúdo, por isso é na Educação Infantil, fase de iniciação da criança no contexto escolar, que os jogos e brincadeiras reluzem sua importância para o processo de desenvolvimento ou aprendizagem em torno do brincar, pois é através do lúdico que os educandos terão a oportunidade de conhecer, aprender e a despertar para o mundo de curiosidade incentivadas, principalmente, pelo educador.

Dessa forma, em cada etapa do desenvolvimento do educando, certas brincadeiras ou jogos educativos são atividades que exercem e merecem ser levado para sala de aula, porém o educador pode criar diferentes maneiras para ser trabalhados os conteúdos facilitando para o aprendiz na assimilação de assuntos que está sendo ensinado através do brincar.

A presente monografia tem como objetivo mostrar como jogos e brincadeiras contribuem para o processo de aprendizagem no desenvolvimento infantil.

De forma mais específica, os principais objetivos específicos desta pesquisa buscaram: refletir sobre a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil; redirecionar o resgate do brincar na vida das crianças no seu processo de aprendizagem; compreender o processo de mediação do professor como base no ensino-aprendizagem; estimular a participação das crianças por meio de jogos e brincadeiras e desenvolver suas habilidades.

Além de apresentar a Introdução inicial, essa monografia está organizado em quatro capítulos: Fundamentação Teórica, Aspectos Metodológicos, Resultados e Discussões, Considerações Finais e por fim as Referências.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta fundamentação teórica, o entendimento adquirido na construção desse trabalho de pesquisa foi proporcionado às várias leituras de livros, vinculadas as narrativas dos próprios autores das obras e nos próprios artigos com a finalidade de enriquecer mais o tema, à respeito do conhecimento trazido a cerca do resgate dos jogos e brincadeiras para essa monografia. Apresento, alguns tópicos que fundamentam a Ludicidade, através do contexto histórico, trazendo o significado e o seu surgimento e de que forma ela foi introduzida nos conteúdos para que as crianças mergulhe profundamente no brincar desde o início da Educação Infantil. E como os jogos e brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento das crianças, tanto no ambiente familiar, quanto na educação escolar, ao mesmo tempo, trazendo exemplos de várias possibilidades de brincadeiras tradicionais relacionada com atuais para ser trabalhado na sala de aula.

2.1 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Breve trajetória histórica

É visto, que desde o século XIX até nos dias de hoje aparece várias pesquisas e estudos à respeito a origem do resgate do lúdico como meio educacional para o desenvolvimento das crianças.

A origem da palavra ludicidade no latim se refere “ludus” que diz respeito ao brincar, na qual abrange os jogos, brinquedos e brincadeiras. É por isso, que esse percurso histórico vai surgir várias definições diferentes à respeito do tema ligado a ludicidade.

De acordo com Huizinga o termo, “Ludus” abrange os jogos infantis, à recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar (HUZINGA, 2004, p. 41).

Enquanto, Carneiro (2003, p. 34) afirma que:

Historicamente sabemos que a palavra “jogo” teve origem no vocabulário latino *ludus*, *ludere*, que designava movimentos rápidos entendendo-se, posteriormente, para os jogos públicos. Incorporado às línguas românicas, o termo “*ludus*” foi substituído por *iocus*, *iacare* [...]

Em relação a ludicidade, sabemos que o brincar é uma parte fundamental da experiência adquiridas pelo o ser humano. O ato do brincar foi crucial, pois, se manifestou em diferentes períodos ao longo da história para entendermos a sua importância na vida da humanidade.

Sendo assim, é possível afirmar, que o lúdico esteve presente em vários períodos históricos, pré-história, antiguidade, passando pela idade média, moderna e até idade contemporânea, podemos perceber que a presença do lúdico em todas essas etapas ou períodos, ainda de uma maneira implícita.

Enquanto isso, o ato de brincar que já existia desde antiguidade e era praticado pelo o homem, por meio das civilizações do oriente, egípcia, grega e romana. Em que o ser humano é um ser brincante, isto é, (*Homo ludens*). Essa característica, é tão fundamental que o próprio Huizinga definia o homem como “*Homo ludens*”, ou seja, dotado dessa estrutura intrínseca que passou a ser essencial na psicologia do comportamento humano.

Winnicott (1975) apresenta, junto a Psicanálise, o entendimento de que brincar faz parte da essência do homem o que pode ser chamado de “impulso lúdico”, ou seja, o impulso lúdico que está intrínseco no brincar garante que a capacidade de brincar se manifeste em toda a vida do ser humano (Venâncio e Costa, 2005, p. 28).

É por isso que segundo (Carneiro 2003 *apud* Crepoldi 2010), definir o conceito dos termos jogo, brinquedo e brincadeira é uma tarefa de grande complexidade dada a abrangência e polissemia da palavra jogo. Aqui trago grandes nomes que discuti em relação aos jogos, brinquedos e brincadeiras, entre eles estão: Kishimoto, Souza, Soares, Miranda, Freud, Emerique e Vygotsky.

Segundo Kishimoto (2005), relata uma definição que acerca da historicidade dos jogos e brincadeiras tradicionais, sua origem não pode ser identificada e datada, pois estiveram presentes em diversas sociedades de épocas bem distintas, nas

quais através de suas dinâmicas sociais históricas deixarem marcas em seus praticantes.

Em geral, os jogos são tão antigo, quanto, a existência da humanidade, pois, os primeiros jogos encontrados estava em uma escavação arqueológicas.

Para Souza (2005), as marcas arqueológicas e as pinturas rupestres deixam claro que, na antiguidade, já existiam alguns jogos que os gregos e romanos jogavam.

É evidente que, o jogo para Soares *et.al* (1993, p. 65) é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para mudar, imaginariamente a realidade e o presente.

Conforme Miranda (2001, p. 30): “O jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é um objeto manipulável e a brincadeira, nada mais que o ato de brincar com o brinquedo ou mesmo com o jogo [...]”

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil(1998):

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis, nas brincadeiras, crianças agem frente a realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas do papel assumido, utilizando-se de objetos substituídos (BRASIL, 1998, p.27. v. 01).

Nas palavras de Freud (1968, p.1058): “A brincadeira da criança é dirigida por desejos, [...] o desejo de ser grande e adulta”.

Nesse sentido, argumenta Emerique (2004):

[...] penso que o próprio processo de aprendizagem pode ser visto como uma grande brincadeira de esconde-esconde ou caça tesouro: tanto uma criança pré-escolar brincando num tanque de areia quanto cientista pesquisando no laboratório de uma universidade estão lidando com sua curiosidade, com o desejo da descoberta, com a superação do não saber, com a busca do novo, que sustentam a construção de novos saberes (EMERIQUE, 2004, p.4).

Para Vygotsky (1991), o conceito de brinquedo é:

(...) como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma coordenada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento (VYGOTSKY, 1991, p.117).

Emerique (2003) complementa dizendo que o brinquedo é um material que a criança manipula livremente, sem estar condicionada a regras.

Em suma, diante das palavras de todos os autores ou autoras, Soares (1993), Miranda (2001), Freud (1968), Emerique (2004) e Vygotsky (1991), vem abordando em cada frases que os jogos, brinquedos e brincadeiras são fundamentais e essenciais para o desenvolvimento infantil. Proporcionando um ambiente de aprendizagem que desperte a curiosidade, a imaginação, a emoção, a criatividade e inclusive os novos saberes obtidos pelos alunos. No geral, todos/as e autores/as destacam a importância dessas atividades proposta para as crianças, como inspiração de vivências alegres no brincar. Sendo, que cada um deles, valoriza tanto o conceito, quanto a realidade do brincar no contexto lúdico.

O lúdico é um recurso indispensável na Educação Infantil, pois, auxilia os educadores a desenvolver na sala de aula novas possibilidades para que ocorra um processo de aprendizagem significativo dos alunos, despertando ao mesmo tempo o interesse no brincar.

Para Kishimoto (2002), usar atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem pode ser uma grande ajuda, para o desenvolvimento do educando, os jogos e as brincadeiras são atividades que despertam muito o interesse do aluno.

Sendo assim, o ato lúdico é uma das principais característica da infância, que proporcionar através do brincar a conexão com a realidade e a imaginação. Assim sendo, conclui Levin (1997, p. 255): O próprio da infância é o ato lúdico como espelho que ata o real, o imaginário e o símbolo na infância.

E ao mesmo tempo, o símbolo da infância promove na adaptação escolar da criança pequena, fazendo com que o processo da ludicidade promova o interesse do aluno de socializar com outras crianças.

2.2 JOGOS E BRINCADEIRAS NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO

“A palavra jogo provém de *jocu*, substantivo masculino de origem latina que significa *gracejo*” (Antunes, 1998, p.11).

Jogos têm sua origem na palavra “*jocus*” que significa divertimento infantil, pois, abrange as brincadeiras.

Os jogos e as brincadeiras no contexto educacional são essenciais para as crianças no processo de desenvolvimento e para o meio social, um ato educativo como forma de aprendizagem devido à espontaneidade e das novas descobertas em cada faixa etária.

Em geral, os jogos educativos e as brincadeiras vêm ganhando cada vez mais espaço no âmbito escolar, por mais que sejam parecidos tem estratégias diferentes. Existem vários tipos de jogos, pois cada um é classificado e tem uma finalidade diferente que envolve a imaginação e as regras. Para Kishimoto (2011), “O jogo é uma atividade estruturada, parte de um princípio de regras claras, de fácil entendimento”.

Sendo assim, o jogo é classificado em cinco categorias principais proposta por Kishimoto (1993), que são:

- Jogos de faz de conta (de papéis, simbólicos e imaginário)
- Jogos Tradicionais Infantis (faz parte da cultura popular)
- Jogos de construção (através da manipulação de peças industrializadas ou objetos)
- Jogos de regras (são aqueles que tem normas definidas)
- Jogos didáticos (são aqueles que visam o aprendizado dos conteúdos)

Em suma, as brincadeiras são de fundamental importância no desenvolvimento integral das crianças pequenas que representa as características sociais da imitação e da criatividade. O brincar, como sabemos é um dos elementos lúdicos que faz parte da cultura e já existe desde o tempo histórico, passando de geração em geração. Para Lajonquiére (1999, p. 39) “Passado, presente e futuro são entrelaçados no brincar da seguinte forma: o futuro do vir a ser, o passado do ‘era-se’ e o presente do agora brinco”.

O brincar é essencial na própria Educação Infantil, pois é um fator de grande importância em que o professor relaciona as brincadeiras com os conteúdos. É através do brincar, segundo Maluf (2009, p. 20-21), a criança prepare-se para aprender: “brincando ele aprende novos conceitos, adquire informações e tem um crescimento saudável”.

O educador deve conhecer seus alunos, por meio do brincar, observando através dos jogos propostos em sala de aula e descobrindo em qual estágio de desenvolvimento se encontra cada indivíduo. Assim, para Piaget “cada estágio constitui então, pelas estruturas que o definem, uma forma particular de equilíbrio, efetuando-se a evolução mental no sentido de uma equilibração sempre mais completa (1964, p. 15).

Piaget (1964) descreveu que a criança passa por quatro estágios/fases iniciais de desenvolvimento e classificou das seguintes formas, sendo eles:

- Primeiro período: sensório-motor (0-2 anos)- Motor individual
- Segundo período: pré-operatório (2-5 anos)- Egocêntrico
- Terceiro período: operações concretas (7-10 anos)- Cooperação/ Competição
- Quarto período: operações formais (11-12 anos)- Codificação das regras

Em outro aspecto, o contexto educacional ou social está relacionado, principalmente, com os adultos e as crianças, pois é a partir daí que se caracteriza as necessidades básicas de cada educando. E a autonomia, bem como um outro fator também é uma influência no ponto de vista intelectual e sócio afetivo.

Desse modo, Kishimoto (1993) nos revela que o contexto social constrói uma imagem de vida que se expressa por meio da linguagem. Essa linguagem faz parte do contexto social em que a criança precisa se desenvolver por meio do jogo e a expressar sua afetividade e sociabilidade com os outros educandos através da linguagem infantil que está relacionada com a realidade da criança.

Portanto, quando o próprio aluno está brincando, vai aprendendo a falar e a pensar sobre a língua. É a partir da arte do brincar que as crianças aprendem a falar e a pensar, é uma das maneiras mais naturais e divertidas para elas. Além de ter a autonomia, atenção e concentração que contribuem de forma significativa no processo de aprendizagens culturais e sociais.

Como afirma Kishimoto (1993), o lúdico deve ser visto como uma ferramenta contributiva para o melhor desenvolvimento das crianças e não ser visto como algo fora do contexto educacional. Assim, é essencial que o lúdico deve esta sendo associado com o contexto educacional/social para promover um avanço importantíssimo no desenvolvimento dos educandos.

Dessa forma, o resgate dos jogos e brincadeiras, aplicado na prática pedagógica, não apenas contribui para a aprendizagem ou desenvolvimento das crianças, mas também permite que educador torne suas aulas mais inovadoras, interessantes e envolventes. Diante disso, em relação ao que foi trazido em relação a prática pedagógica na educação básica, pode-se confirmar que a importância do lúdico na aprendizagem e no desenvolvimento infantil está inserido na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que faz parte dos direitos de aprendizagem da criança pequena, que são:

- Conviver
- Brincar
- Participar
- Explorar
- Expressar
- Conhecer – se

Neste sentido, esses seis direitos de aprendizagem que a Base Nacional Comum Curricular estabelece na Educação Infantil visa que a criança tenha uma construção ativa de conhecimento e desenvolvimento integral. Além de adquirir na sala de aula experiências, convivências e oportunidades de se expressar através do jogos e brincadeiras.

2.3 BNCC E ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO-APRENDIZAGEM

De acordo com a BNCC (2017) ressaltar que o,

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (Brasil, 2017, p. 36).

O ato de brincar, incluído na BNCC é uma característica principal das crianças menores, já que é previsto como um direito fundamental delas. Esse documento proporciona aos professores da educação infantil ao mesmo tempo, um

olhar observador a respeito do brincar infantil, visto que o educador deve promover um ambiente educacional que desperte na criança a curiosidade, o conhecimento, o interesse, a descoberta e os saberes adquirido por meio das atividades lúdicas desenvolvidas dentro da sala de aula.

Conforme, é descrito pelo Parâmetros Nacionais da Qualidade da Educação Infantil complementa dizendo que:

“a BNCC define os direitos e os objetivos de aprendizagem que devem ser garantidos a todas as crianças. Propõe também uma organização curricular que apoia o professor no planejamento da prática pedagógica contemplando os interesses, as curiosidades, as necessidades e o ritmo de desenvolvimento de cada criança, bem como suas formas de se expressar e aprender por meio das múltiplas linguagens” (BRASIL, 2018, p. 19).

Entretanto, o professor precisa desenvolver uma mediação que favoreça na sua prática pedagógica/educativa integrando junto com os conteúdos várias possibilidades de trabalhar com o lúdico, possibilitando ao mesmo tempo novas aprendizagens e um desenvolvimento significativo para os educandos. É evidente, o quanto é constante a formação continuada dos educadores, pois é crucial para proporcionar momentos teóricos e práticos como um guia para a utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula, para sair desse ensino tradicional, como enfatiza Silva:

O processo de formação continuada, basearam-se no brincar, compreendo que o brincar não se distancia do cotidiano educativo. Jogos e brinquedos e brincadeiras tradicionais e contemporâneas, atividades e dinâmicas lúdicas estabeleceram guias para a formulação das formações, colaborando nos momentos teóricos e práticos (Silva, 2019, p.68).

Em relação, a prática mediadora na sala de aula, parece que a maioria dos professores reconhecem a importância de incluir as atividades lúdicas no ambiente de ensino, mais a minoria das instituições de educação infantil, principalmente na prática pedagógica, alguns educadores sabem dessa importância de trabalhar com o resgate dos jogos e brincadeiras e mesmo assim, ainda prefere utilizar atividades mecanizadas. Um exemplo que trago foi a observação no Estágio Supervisionado I, vivenciada na Escola Municipal Amália Freire de Pontes, em Guarabira. Durante os seis dias de estágio, percebi que, de fato as atividades mimeografadas entreguem para as crianças eram de preencher as partes faltantes ou apenas desenhos para pintar e colar, de acordo com Angotti (1994):

“[...] a grande maioria das atividades propostas a elas pintar folhas mimeografadas, completar desenhos, recortar e colar figuras, com poucas oportunidades para as crianças desenharem livremente, para falar, expressar sentimentos, emoções” (Angotti, 1994, p. 132).

No contexto da educação é essencial que os educadores deixem um pouco de lado as atividades mimeografadas e tragam para dentro da sala de aula o resgate dos jogos e brincadeiras. Fica evidente, que no cotidiano educativo os jogos e brincadeiras é uma peça primordial para a formação das crianças pequenas e ao mesmo tempo que elas tem o contato com o lúdico, vai interagindo com outras crianças. Por isso, se faz necessário a importância do resgate dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil e incluir de maneira lúdica o interesse das crianças pelo brincar.

É a partir da Educação Infantil, que o educador tem sua visão de mundo a respeito do brincar das crianças, estabelecendo o processo de ensino e aprendizagem. Tornando-se de forma significativa o desenvolvimento infantil, a construção de conhecimento, o interesse, as habilidades, potencialidades e autonomia dos educandos.

Enfim, é nesse processo de ensino-aprendizagem que o professor/a tem a missão de transformar as suas aulas de forma mais eficaz, alegre e interativa na utilização dos jogos e brincadeiras, promovendo momentos que ficam marcado na memória dos alunos. Nesse sentido, as palavras de Friedmann afirmam que algumas imagens, alguns momentos, pessoas ou objetos da infância perduram em nossa memória por toda a vida. Uns marcam mais do que outros. (Friedmann, 2012, p. 15).

Diante das palavras da autora, ao longo da vida essas vivências adquiridas pelas atividades lúdicas na infância são lembradas no decorrer do tempo e permanecem sendo marcado na memória na vida adulta para sempre.

2.3 AS BRINCADEIRAS E SUAS POSSIBILIDADES

“O tempo investido em brincadeiras com as crianças nunca é um desperdício” (Dawn Lantero).

É de suma importância, quando observamos vários tipos de brincadeiras trabalhado na Educação Infantil, automaticamente remetemos ao brincar, que neste caso é destinado ao público infantil. Portanto, as brincadeiras sempre esteve

presente no cotidiano da criança antes mesmo de ter o contato com a escola e este contato se faz por meio do ambiente familiar que proporciona automaticamente o interesse, a curiosidade e o prazer pelo o brincar.

As brincadeiras em si é de grande relevância para a aprendizagem das crianças, favorecendo momentos prazerosos que venham estimular o desenvolvimento psicomotor, social, emocional e também o contato familiar.

Vimos então, discutido pelos teóricos que há muito tempo, as brincadeiras na Educação Infantil são citadas por ser fundamental tanto no desenvolvimento da aprendizagem, quanto para psicomotricidade, possibilitando o processo de construção da autonomia, da criatividade e ao mesmo tempo, estabelecendo o contato com várias possibilidades de brincadeiras, proporcionado pelo professor em sala de aula. Segundo Kishimoto (1993, p. 45), “brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento da identidade e da autonomia”.

Dessa forma, a brincadeira é considerada uma parte fundamental da aprendizagem e do desenvolvimento da criança, momento em que os estudantes estabelecem o contato com o lúdico, tendo experiência e sendo protagonista principal de seu desenvolvimento ou da sua própria aprendizagem.

Sendo assim, a brincadeira povoa o mundo imaginário infantil, enriquecendo as experiências, vivências, as relações sociais e a troca de conhecimento com outras crianças, como Volpato (2002, p. 53), afirma que “as relações sociais são reproduzidas nas relações das crianças entre si”.

No entanto, o resgate das brincadeiras antigas vem proporcionar aos professores da Educação Infantil métodos que auxiliam no desenvolvimento de uma aprendizagem individualizada, atraente, criativa e significativa para as crianças pequenas.

Assim, o resgate dessas brincadeiras se torna uma ferramenta que proporciona liberdade, oportunidades e diversas possibilidades para que as crianças aprendam de forma ativa e criativa. Enquanto isso, o escritor Winnicott (1975, p. 79) refere-se que “é no brincar e talvez apenas no brincar, que a criança ou adulto fruem sua liberdade de criação”. Segundo esse autor, é por meio da liberdade de criação que as criança, assim como o adulto descobre o seu verdadeiro eu no brincar.

É por meio do brincar, que o educador/a no seu papel de mediador conheça muito bem os seus alunos, criando ou promovendo momentos de aprendizagem que vai muito além dos conteúdos padronizados. Para Nista-Piccolo: “Ser um pesquisador de seu aluno é poder observar tudo o que ele sabe e não sabe fazer, oferecendo a ele oportunidades de se desenvolver” (Nista-Piccolo, 2009, p. 95).

Por isso, devemos reforçar que os conteúdos ao serem preparados ou elaborados devem estar sempre referentes justamente com a ludicidade, de maneira que a mediação do educador ocorra por meio das brincadeiras infantis, promovendo novas formas de aproveitar o brincar e desenvolver de forma significativa o ensino-aprendizagem.

2.4 JOGOS E BRINCADEIRAS: ONTEM E HOJE

“Eu daria tudo que eu tivesse, pra voltar aos dias de criança, eu não sei pra que a gente cresce, se não sai da gente essa lembrança [...]”
(Ataulfo Alves).

Quem nunca brincou na infância? É raro encontrar alguém que não tenha brincado de jogos e brincadeiras durante a infância. Desde o princípio os jogos lúdicos e as brincadeiras fez parte da civilização ou da própria cultura humana, como o próprio Huizinga (1980) defende que o jogo puro e simples é o principal vital de toda civilização, é uma função da vida.

Sendo assim, é uma forma que o homem encontrou para relatar os momentos, através das lembranças de sua infância, por meio, das histórias contadas sobre os jogos e brincadeiras, passadas de geração em geração pelos sujeitos antigos.

Desde o início do século XX até os dias atuais, houve uma evolução marcante nos jogos e brincadeiras, adaptando-se às diversas realidades sociais e culturais ao redor do mundo.

No entanto, em pleno século XXI percebemos que os jogos e brincadeiras tradicionais de ontem estão se tornando cada vez menos comuns na rua das grandes cidades, devido, a sociedade de hoje se modernizar cada vez mais por meio do avanço tecnológico.

Esse avanço tecnológico faz com que as crianças pequenas de hoje deixem de vivenciar os jogos e brincadeiras tradicionais de antigamente que antes eram

realizadas ao ar livre. Aos poucos estas atividades lúdicas como esconde-esconde, bolinha de gude, pião, amarelinha, pega-pega, peteca, cobra-cega e pula corda, dentre outras que estão sendo substituídas por aparelhos eletrônicos, jogos online, televisão e videogames.

Nesse contexto, um dos exemplos que fazem relação ao avanço tecnológico dessa nova geração apresentado na obra “O brincar na Educação Infantil: observação, adequação e inclusão” pela escritora Friedemann, foi uma observação no momento de infância do seu filho e das outras crianças em relação as brincadeiras de faz de conta.

Segundo a autora relata que:

“quinze anos mais tarde, em pleno século XXI, pude observar o brincar de uma nova geração. Meu filho, na época com 7 anos, e seus amiguinhos povoaram as brincadeiras com a imaginação e energia espelhadas em um mundo de faz de conta, montando cidades imaginárias, apropriando-se das informações da realidade à sua volta e utilizando-as no brincar, dominando a linguagem dos computadores, das redes sociais e dos videogames” (Friedemann, 2012, p. 16).

Em suma, no exemplo trazido pela escritora Friedemann evidência que as crianças de hoje ainda usam a criatividade e a imaginação em suas brincadeiras, mas agora utilizam novas ferramentas tecnológicas, pois, as brincadeiras tradicionais de agora incluem a tecnologia moderna, mostrando como as novas gerações estão imersas no mundo digital, o que influencia suas formas de brincar e aprender.

Cabe aos professores de hoje no âmbito educacional resgatar os jogos e brincadeiras tradicionais, pois, isso oferece aos educandos diversas oportunidades de aprendizagem. Ao trazer os jogos e brincadeiras antigos para a sala de aula, os educadores não só apenas proporcionam uma experiência de aprendizado mas eficaz, fortalecem também a conexão com a história e a cultura do Brasil, como nos revelam Kishimoto e Alves (1993-2009) completam essa afirmação ao ressaltar que os jogos e brincadeiras: “é influenciada pelos portugueses, negros e índios nas brincadeiras das crianças brasileiras. Os jogos e brincadeiras presentes na cultura portuguesa, africana e indígena acabaram difundindo na cultura lúdica brasileira”. Esta cultura lúdica é apresentada, entre outras coisas, por jogos geracionais e costumes lúdicos.

Assim, ao incorporar essas atividades lúdicas antigas, os educadores não só incentivam o desenvolvimento das crianças, mas também promovem uma conexão viva e significativa com a herança cultural do nosso país de maneira prática, criativa e envolvente, pois, conforme Friedmann pode se afirmar que, “o velho se torna novo em cada tempo e lugar e em cada criança que brincar.” (Friedmann, 2012, p. 9).

O Quadro 1 a seguir ilustra, de forma sintetizada, as brincadeiras antigas e as brincadeiras atuais que podem ser elaboradas com os conteúdos em sala de aula. Para melhor compreensão será mostrado alguns exemplos no quadro e suas áreas de desenvolvimentos a seguir:

Quadro 1- Algumas brincadeiras antigas e atuais

Brincadeiras Antigas	Brincadeiras Atuais	Áreas de desenvolvimentos
Amarelinha	Amarelinha das frutas/ Amarelinha com Geometria	Cognitiva, afetiva, física, social e motora.
Danças das cadeiras	Danças dos desenhos	Competição, lateralidade e controle emocional e motora.
Jogo da velha	Jogo da velha silábico/ Jogo das rimas	Raciocínio Lógico e consciência fonológica.
Pega-Pega	Pega-Alfabeto	Movimentação.

Fonte: Dados da pesquisa de internet e livro, 2024.

Com base no Quadro 1 apresentado acima, o resgate de algumas brincadeiras antigas que tem passado por diversas mudanças e constata alteração, principalmente à medida que a sociedade se desenvolve e se moderniza.

Como afirma Kishimoto (1993), o lúdico deve ser visto como uma ferramenta contributiva para o melhor desenvolvimento das crianças e não ser visto como algo fora do contexto educacional. Assim, é essencial que o lúdico deve esta sendo associado com o contexto educacional para promover um avanço importantíssimo no desenvolvimento dos educandos.

Percebemos que, a utilização desses recurso didático infantis, principalmente nas brincadeiras com o conteúdo pode se tornar uma aula cada vez mais dinâmica ou divertida, ou seja, um exemplo disto foi observado no período de Estágio Supervisionado II na Escola Raymundo Asfora em Guarabira, onde, a educadora do terceiro ano, ao planejar o plano de aula, adaptou-se as brincadeiras com os conteúdos. A brincadeira infantil é apresentado por Oliveira (2010, p. 235) como um recurso privilegiado no desenvolvimento da criança pequena.

3 ASPECTOS METODOLÓGICOS

Metodologicamente, essa monografia de conclusão de curso apresenta uma pesquisa bibliográfica de natureza qualitativa e de caráter exploratório, baseada em artigos científicos dispostos nas bases de dados da internet, principalmente, da leitura dos livros de autores e autoras como Adriana Friedmann (2012), Aline Sommerhalder (2011), Piaget (1964), Kishimoto (1993, 2002, 2005) entre outros que fundamentam o assunto da abordagem da temática que contribuem para a Educação Infantil.

A presente pesquisa realizada é de abordagem bibliográficas, visto que, segundo, (Oliveira, 2007, p. 69): “A principal finalidade da pesquisa bibliográfica é levar o pesquisador a entrar em contato direto com obras, artigos ou documentos que tratem do tema estudado”.

Este método qualitativo, visa facilitar a compreensão dos conhecimentos prévios trazidos nas obras dos autores(as) e artigos científicos em relação a interpretação da análise de dados sobre o tema abordado nessa monografia. Sob a pesquisa qualitativa, “vale-se de procedimentos de coleta de dados os mais variados, o processo de análise e interpretação pode, naturalmente, envolver diferentes modelos de análise. Todavia, é natural admitir que a análise dos dados seja de natureza predominantemente qualitativa” (GIL, 2008, p.141).

Cabe ressaltar, que a análise de dados demonstram, que os jogos e as brincadeiras é o foco principal tanto na educação infantil, quanto no ensino fundamental I, pois, é a partir das descobertas com o lúdico que as crianças terão oportunidade de se socializar, adquirir mais conhecimentos, vivenciar seus medos e desenvolver suas emoções.

3.2 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O levantamento de dados desta pesquisa bibliográfica, vem apresentando no Quadro 2 e 3, que foi elaborados com o intuito de analisar os principais tópicos e as contribuições dos diferentes estudiosos/autores que abordam a importância do resgate dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil.

Quadro 2- Principais tópicos e autores/as incluído nesse estudo

Tópicos	Autores Citados
Definição de ludicidade	Huizinga (2004), Carneiro (2003), Winnicott (1975).
História e origem do lúdico	Kishimoto (2005), Souza (2005).
O lúdico e o desenvolvimento.	Vygotsky (1991), Emerique (2004, 2003), Santos (1995), Kishimoto (2002).
Tipos de Jogos e brincadeiras na educação.	Kishimoto (2011), Silva (2019), Angotti (1994), Maluf (2009), Antunes (2008).
O desenvolvimento das crianças.	Piaget (1964)
Brincadeiras Antigas vs. Modernas e o avanço tecnológico.	Kishimoto (1993), Alves (2009), Friedemann (2012).

Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Sendo assim, é possível analisar e compreender o Quadro 2 com relação as diferentes perspectivas teóricas e estudos de Antunes (2008), Alves (2009), Huizinga (1938), Piaget (1964), Vygotsky (1978) e dentre outros autores(as), que destacam o resgate dos jogos e brincadeiras nos tópicos abordados ou relacionados.

Quadro 3- Algumas contribuições dos autores

AUTORES	CONTRIBUIÇÕES	ANO
Alves	Enfatiza que a cultura lúdica das brincadeiras está voltada para herança cultural do país.	2009
Huizinga	Diz que o jogo puro sempre esteve presente desde a infância.	1988
Kishimoto	Destaca que os jogos e brincadeiras é uma influência de várias culturas histórica, incluindo, os portugueses, os negros e os indígenas.	1993
Piaget	Aborda a importância dos quatro estágios de desenvolvimento integral das crianças.	1964
Vygotsky	Enfatizar que a criança tem uma conexão com o brincar, tornando-se maior na sua imaginação, mais, ao mesmo tempo o brincar é uma fonte de aprendizado e desenvolvimento para o educando.	1991

Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

É evidente, que no Quadro 3 os autores/a mostram que essas atividades lúdicas são essenciais não apenas para a diversão, mas para o aprendizado e o desenvolvimento social, cultural e integral das crianças. Assim, conforme o Quadro 3 apresenta, as principais contribuições dos autores à respeito dos jogos e brincadeiras em sala de aula, sendo que essas atividades lúdicas oferecem múltiplas oportunidades de aprendizagem e promove uma conexão significativa com a história e a cultura do Brasil, saindo um pouco desse avanço tecnológico.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao desenvolver esta presente monografia, confirmo a importância que as brincadeiras exercem no desempenho da aprendizagem das crianças pequenas, por meio, do resgate do lúdico.

Dessa forma, busco abordar que os jogos e brincadeiras fortalece o desenvolvimento psicomotor das crianças, estimulando através do brincar a criar os conceitos de regras para seguir as determinadas orientações e compreender o que se pode e não pode em determinados momentos no brincar.

Com os principais resultados da pesquisa, posso afirmar, que as brincadeiras já existem há muito tempo, vem sendo discutida pelos filósofos e estudiosos renomados como parte essencial para o desenvolvimento cognitivo e psicomotor dos educandos, principalmente, na Educação Infantil como também no Ensino Fundamental I.

Os jogos e brincadeiras são essenciais nessa fase dos pequenos, pois, se torna uma aprendizagem mais prazerosa no desenvolvimento das crianças, onde, muitas vezes, as crianças não percebem que aquela dinâmica do momento da aula está relacionada com o conteúdo, o que se torna uma aprendizagem mais divertida e eficaz.

No entanto, a ludicidade se torna essencial na aprendizagem e na busca do conhecimento das nossas crianças, despertando nelas a criatividade, a afetividade no desenvolvimento da sua identidade e autonomia, tornando assim um facilitador de extrema importância na Educação Infantil, fase essa que requer um maior desempenho, dinamismo e criatividade por parte dos educadores para chamar atenção das crianças e resgatar as possíveis brincadeiras antigas para alcançar o objetivo esperado nesta fase.

Desse modo, esse trabalho de pesquisa foi muito proveitoso, pois, nos proporcionou muitos conhecimentos e também a importância que o trabalho lúdico exerce em nossas crianças. Assim, espero que a presente pesquisa apresentada desperte aos educadores, futuros pedagogos/as e pesquisadores o anseio pelo resgate do brincar.

REFERÊNCIAS

_____. **Jogos Tradicionais Infantis: o jogo, a criança e a brincadeira.** Petrópolis: Vozes, 1993.

_____. O lúdico e a escola. In: SCHWARTZ, G. M. (Org.) **Dinâmica Lúdica: novos olhares.** Barueri, SP: Manole, 2004, p. 1 – 17.

ANGOTTI, M. **O trabalho docente na pré-escola: revisitando teorias, descortinando práticas.** São Paulo: Pioneira, 1994.

ANTUNES, C. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências.** Petrópolis, RJ. ed. Vozes, 1998.

BOCK, A. M. B. **Psicologia: uma introdução ao estudo de psicologia / Ana Mercosul Bahia Bock, Odair Furtado, Maria de Lourdes Trassi Teixeira, 13, ed. Reform e amp.** São Paulo: Saraiva.

BRASIL, M. E. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC. 3º versão,** Brasília, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental.** - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base,** 2017.

BRASIL. **Parâmetros Nacionais da Qualidade da Educação Infantil.** Brasília, 2018.

CARNEIRO, M. A. B. **Brinquedos e Brincadeiras: formando educadores.** São Paulo: Articulação Universitária, 2003.

EMERIQUE, P. S. **Brincaprende: dicas lúdicas para pais e professores.** Campinas: Papirus, 2003.

FREUD, S. El poeta y lá fantasía. In: _____ **Obras Completas.** Madrid: Editorial Biblioteca Nueva Madrid, 1968. v. 2, p. 1057-1061.

FRIEDMANN, A. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão/ Adriana Friedmann. – 1. ed. – São Paulo: Moderna, 2012. – (Cotidiano escolar: ação docente).**

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** São Paulo: Atlas, 2008.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** 6. ed. Paulo: Perspectiva, 2010.

KISHIMOTO, T. M. (Org). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1993.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8°. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

LAJONQUIÈRE, L. **Infância e Ilusão: escritos de psicanálise e educação**. Petrópolis: Vozes, 1999.

LEVIN, E. **A infância em cena: constituição do sujeito e desenvolvimento psicomotor**. Petrópolis: Vozes, 1997.

MALUF, A. C. M. **Brincar, aprender e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

OLIVEIRA, M. M. **Como fazer pesquisa qualitativa**. Petrópolis, Vozes, 2007.

OLIVEIRA, Z. M. R (Org). **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. 6. ed. São Paulo; Cortez Editora, 2010.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: Imitação, jogo, sonho, imagem e representação**. 3º ed. Rio de Janeiro: LTC, 1964.

SILVA, C.M.P. **O lúdico na educação infantil: aspectos presentes na prática docente**, 2019.

SOMMERHALDER, A. **Jogo e a educação da infância: muito prazer em aprender/ Aline Sommerhalder, Fernando Donizete Alves. – 1.ed.- Curitiba, PR: CRV, 2011, p. 123.**

VENÂNCIO, S.; COSTA, E. M. B. O movimento humano e o brincar. In: VENÂNCIO, S.; FREIRE, J. B. (Orgs.) **O jogo dentro e fora da escola**. Campinas: Autores Associados, 2005.

VOLPATO, G. Jogo, brincadeira e brinquedo. **Usos é significados no contexto escolar e familiar**. Florianópolis: Cidade Futura, 2002.

VYGOTSKY, L. S. **A formação Social da Mente**. 4°. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WINNICOTT, D. W. **O brincar é a realidade**. Tradução de José Octavio Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago, 1975.