



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DO BAIXO TOCANTINS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS SOCIAIS  
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**JANAINA RODRIGUES FARIAS**

**A HISTÓRIA DA LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS DA  
EDUCAÇÃO INFANTIL**

**ABAETETUBA-PA**

**2021**

**JANAINA RODRIGUES FARIAS**

**A HISTÓRIA DA LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS DA  
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à banca examinadora da Faculdade de Educação e Ciências Sociais, do Campus Universitário de Abaetetuba/UFPA, como requisito para obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia, sob a orientação da Profa. Dra. Maria do Socorro Pereira Lima.

**ABAETETUBA-PA**

**2021**

**JANAÍNA RODRIGUES FARIAS**

**A HISTÓRIA DA LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS DE  
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Data da aprovação: 06 / 10 / 2021

**Banca examinadora:**

---

Profa. Dra. Maria do Socorro Pereira Lima (Orientadora- UFPA/FAECS)

---

Profa. Dra. Mariza Felipe Assunção (Avaliadora-UFPA/FAECS):

## DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho primeiramente a Deus que nunca me desamparou e sempre me deu força e sabedoria nos momentos mais difíceis;

Dedico igualmente à minha mãe, por toda dedicação e amor!

## **AGRADECIMENTOS**

Em primeiro lugar, quero agradecer a Deus que me abençoou durante toda esta caminhada rumo à realização desta conquista profissional! Cheguei neste importante momento com a Graça de Deus!

Agradeço à minha mãe Terezinha do Socorro R. Rodrigues, que pra mim é um exemplo de pessoa, uma mulher guerreira, que mesmo não tendo estudo sempre apoiou às suas três filhas a estudarem. Gratidão!

Ao meu esposo Renan R. Farias, por sempre me apoiar nos estudos, que não mediu esforços para eu me formar nesse curso, sendo sempre paciente comigo e presente nas minhas decisões.

À minha família, colegas de turma e a todos que diretamente ou indiretamente me ajudaram nesse percurso.

Agradeço também a todos os professores que contribuíram em minha formação, como também à minha orientadora Maria do Socorro Pereira Lima, por sua competência, dedicação e disponibilidade como minha orientadora.

Por fim, sou grata a todas as pessoas que emanaram positividade para que eu conquistasse este sonho profissional!

*“Brincar com as crianças, não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.”*

*(Carlos Drummond de Andrade)*

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1:</b> Papel A4 Branco traçado com caneta marcadora.....	21
<b>Figura 2:</b> Plaquinhas de papel A4 colorido, modelo do tamanho proporcional.....	22
<b>Figura 3:</b> Representação do início da atividade com os copos virados na mesa.....	23
<b>Figura 4:</b> Montagem do jogo.....	25
<b>Figura 5:</b> Simulação das orientações sobre o Passo a passo da música. A) Copos e mãos na mesa; B) Pega copo; C) Tum Tum Tum; D) Vira copo; E) Representação do Vira copo; F) Vira copo; G) Passa copo; H) Representação do Passa copo.....	26
<b>Figura 6:</b> atividade “Passa copo” em grupo.....	28

## RESUMO

A pesquisa aqui apresentada traz como principal objetivo analisar a importância da utilização do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. A pesquisa instituiu-se em na seguinte problemática: como as atividades lúdicas são trabalhadas através de jogos e brincadeiras e de que forma o ato de brincar pode oferecer recursos de aprendizagem aos alunos da educação infantil? Metodologicamente, a pesquisa é de cunho bibliográfico, que tem como foco o aprofundamento teórico sobre a temática abordada, fundamentada em materiais já elaborados, como livros, artigos científicos, e conta com o apoio de teóricos, tais como: Kishimoto (1993; 2011), Vygotsky (1984; 2007), Sônia Kramer (1988; 2012), entre outros. Os resultados mostram que os jogos e brincadeiras quando são utilizados na aprendizagem da criança da educação infantil, podem ser uma grande ferramenta de conhecimento para o educando em disciplinas estudadas em sala de aula, ajudando também no crescimento do aluno na concepção afetiva, criativa, social e cultural. A pesquisa realizada mostrou que é através da brincadeira que a criança se comunica com o mundo a sua volta, aprendendo a conviver em sociedade, compreendendo regras, relações de reciprocidade, estabelecimento de limites e sua dinâmica de socialização.

**Palavras-chaves:** Educação infantil; Ensino- aprendizagem; Lúdico.

## **ABSTRACT**

The research presented here has as its main objective to analyze the importance of using play in the teaching-learning process in early childhood education. The research is based on the following issue: how are recreational activities worked through games and games and how can the act of playing offer learning resources to early childhood education students? Methodologically, the research is bibliographical in nature, which focuses on theoretical deepening on the topic addressed, based on materials already developed, such as books, scientific articles, and has the support of theorists, such as: Kishimoto (1993; 2011) , Vygotsky (1984; 2007), Sônia Kramer (1988; 2012), among others. The results show that games and games, when used in the learning of children in kindergarten, can be a great knowledge tool for the student in subjects studied in the classroom, also helping the student's growth in the affective, creative, social conception and cultural. The research carried out showed that it is through play that children communicate with the world around them, learning to live in society, understanding rules, reciprocal relationships, establishing limits and their socialization dynamics.

Keywords: Early childhood education; Teaching-learning; Ludic.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>SEÇÃO I: O LÚDICO E A EDUCAÇÃO INFANTIL.....</b>	<b>14</b>
1.1 Considerações sobre a História do Lúdico na Educação Infantil .....	14
1.2 O Lúdico na Educação Infantil.....	17
1.3 Exemplos de jogos e brincadeiras que podem ser utilizados em sala de aula com alunos da educação infantil .....	20
<b>SEÇÃO II: A IMPORTÂNCIA DO ATO DE BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL .....</b>	<b>30</b>
2.1. Os Jogos .....	32
2.2. As Brincadeiras .....	33
2.3 O brincar por meio de jogos e brincadeiras como prática de ensino .....	35
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>42</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>44</b>

## INTRODUÇÃO

A escolha da temática desta pesquisa se deu a partir da indagação sobre como as atividades lúdicas são trabalhadas através de jogos e brincadeiras e de que forma o ato de brincar pode oferecer recursos de aprendizagem aos alunos?

A partir disso buscou-se estudar mais sobre o tema, procurando conhecer os benefícios das atividades lúdicas para futuramente usá-las em sala de aula e assim ter uma melhor qualificação profissional, assim como disponibilizar este trabalho no meio acadêmico para os discentes que estão em formação da área da educação e professores da educação infantil, de forma que venham ter um maior conhecimento e aprendizado sobre o assunto.

A partir dos estudos teóricos realizados passamos entender que durante o período da Educação Infantil ocorre o desenvolvimento das capacidades físicas, cognitivas e sociais da criança. Diante disso, aponta-se o brincar como um elemento presente no cotidiano da criança como base fundamental e mais importante para o seu desenvolvimento.

Segundo Kishimoto (2001, p.54).

[...] é preciso resgatar o direito da criança a uma educação que respeite seu processo de construção do pensamento, que lhe permita desenvolver-se nas linguagens expressivas do jogo, do desenho e da música. Estes, como instrumentos simbólicos de leitura e escrita de mundo, articulam-se ao sistema de representação da linguagem escrita, cuja elaboração mais complexa exige formas de pensamento mais sofisticadas para sua plena utilização.

Um dos principais objetivos da escola é de proporcionar a socialização entre os sujeitos, e por esse motivo é de fundamental importância não deixar que as crianças se sintam presas, ou dependentes de suas individualidades. Por este motivo, incentivar os trabalhos em grupos, a troca de ideias e a cooperação, influencia no processo de socialização, destacando entre estas estratégias, a utilização de jogos na sala de aula da educação infantil.

Segundo Vygotsky (2001) é por ser capaz de se relacionar com outras pessoas que a criança pode aprender, e assim, uma das melhores maneiras de se conduzir a criança a uma socialização sadia e significativa é através de atividades lúdicas.

O lúdico faz parte tanto das atividades extraescolares como das atividades realizadas em sala de aula, sendo caracterizado como um elemento que incentiva a espontaneidade, a contribuição para um sujeito ativo, chegando sempre a resultados satisfatórios. O lúdico ocorre através de brinquedos, brincadeiras, jogos e atividades

criativas, sendo que a presença desses elementos na escola contribui com as concepções psicológicas e pedagógicas do desenvolvimento infantil.

Para Dinello (1984) os espaços para os brinquedos e jogos são espaços vitais para que ela (criança) possa desenvolver-se, acrescentar vocabulário e aprender a se expressar. (DINELLO, 1984; p. 5).

As brincadeiras lúdicas proporcionam à criança convivência em grupos e desenvolvimento próprio que reforçam as habilidades sociais, assim como também, colaboram para que estas enfrentem obstáculos, derrotas e vitórias. Através de atividades lúdicas a criança desenvolve boa saúde física, intelectual e emocional.

Para o desenvolvimento deste trabalho, o caracterizamos dentro de uma abordagem qualitativa, que tem como foco o aprofundamento em compreender um grupo social, sua organização, particularidades, sendo que esta foi realizada por meio de uma pesquisa bibliográfica, metodologia produzida com base em materiais já elaborados, como livros, artigos científicos e teses. Seu objetivo é buscar um conhecimento disponível sobre teorias, a fim de explicar, produzir ou analisar sobre um determinado objeto.

Para Flick (2009, p. 7) a pesquisa qualitativa não se restringe somente à produção de conhecimentos ou a descobertas com propósitos científicos, mas na verdade, a principal importância é a intenção de mudar a questão estudada a partir dos conhecimentos relevantes produzidos de acordo com os elementos práticos.

Se tratando do trabalho apresentado objetivou-se por meio da escolha da pesquisa, esclarecer conceitos voltados à temática e contextualizar os conhecimentos teóricos com as práticas da educação infantil, de maneira que os dados analisados possam contribuir em outros estudos.

Para a realização da coleta de dados, optou-se pela pesquisa bibliográfica, onde foram selecionadas fontes teóricas relevantes aos objetivos do trabalho. Este tipo de pesquisa de acordo com Boccato (2006, p. 266) busca a resolução de um problema (hipótese) por meio de referenciais teóricos publicados, analisando e discutindo as várias contribuições científicas.

Assim sendo, a pesquisa tem como objetivo geral analisar a importância da utilização do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil por meio de teorias e documentos existentes. Os objetivos específicos buscam apresentar a educação infantil e sua conceituação; investigar as consequências do ato de brincar para o processo de ensino-aprendizagem na educação infantil; apresentar a

contribuição do brincar por meio de jogos e brincadeiras pedagógicas para o desenvolvimento da criança

Para a organização e estrutura do trabalho, tomou-se como critério apresentar inicialmente os dados conceituais sobre educação infantil, mostrando com base nos estudos a prática pedagógica da educação infantil, assim como a conceituação dessas práticas e sua utilização pelo professor.

Na sequência, foram realizadas as análises dos estudos sobre a Importância do ato de brincar na prática pedagógica do professor da Educação Infantil, apresentando dados teóricos sobre os jogos e as brincadeiras.

Os dados que foram levantados na base teórica, contribuíram para formação deste trabalho que se inicia com a introdução, seguido da primeira seção, que traça um breve referencial teórico sobre o lúdico e a educação infantil através de jogos e brincadeiras. Na segunda seção, são apresentados os contextos teóricos sobre a importância do ato de brincar na educação infantil e finalizando o trabalho com as considerações finais da autora.

## **SEÇÃO I: O LÚDICO E A EDUCAÇÃO INFANTIL**

### **1.1 Considerações sobre a história do Lúdico na Educação Infantil**

Atualmente, as atividades lúdicas são usadas nas escolas e por toda a sociedade, sendo que nem sempre ocorreu desta maneira. No século XVI essas atividades não tinham valor algum e muito menos importância, porque a criança não representava um papel de destaque na sociedade, o sujeito criança era visto como um adulto em miniatura.

Segundo Ariès (1998), no século XVII a arte Medieval não conhecia a infância pelo simples fato de que neste período não tinha espaço para as crianças. As crianças não tinham sua identidade de criança, mas sim tinham uma vida de adulto, não sabiam o que era brinquedos e muito menos brincadeiras.

No catolicismo, a ludicidade era vista como quem não tem nada a fazer, sendo apontada ainda como geradora de mudanças de caminho. Já no período da revolução industrial, as brincadeiras eram tidas como uma forma de lazer e não de ensinar, até porque as crianças não tinham tempo para as brincadeiras, pois o trabalho era consistente na vida delas; o lazer era tido como uma forma errada, perda de salvação.

Podemos perceber que a visão na antiguidade sobre as atividades lúdicas, não representava valor algum para o desenvolvimento da criança, contudo, no decorrer dos anos esta visão foi mudando e começaram a ter uma nova concepção da infância. É quando “nasce um sentimento de infância, a preocupação com o pudor e o cuidado em não corromper a inocência infantil”, como salienta Aranha (1996, p.60).

Com essas mudanças, os jogos e as brincadeiras passam a ter importância, mas ainda sem o real objetivo de utilizar as atividades lúdicas como práticas pedagógicas. Passado este período, os avanços começam a surgir com os educadores que passam a executar as atividades lúdicas na escola, mas somente no momento de recreação, pois para eles, os brinquedos não serviriam como objeto educativo e sim recreativo. Na Grécia Antiga, por exemplo, essas atividades lúdicas eram utilizadas pelos filósofos gregos para aprimorar os seus aprendizes no seu cotidiano.

Historicamente, no Brasil, tiveram várias formas de apresentar as atividades lúdicas, visto que estas eram utilizadas como função de assistência social, função sanitária ou higiênica, e na modernidade, a função pedagógica.

De acordo com Andrade (2010, p. 130), o jardim de infância teve início na Alemanha em 1840, por Froebel, para atender crianças a partir de 3 a 7 anos. Foi o grande início na educação infantil, considerado inicialmente como jardins de infância. No mesmo ano surgiram as escolas de Montessori, nas favelas italianas.

No Brasil, a criação dos jardins de infância, segundo Kuhlmann Júnior (2001, p.84) teve um momento ímpar para o setor privado com o atendimento das crianças da elite. No Rio de Janeiro, no ano de 1875, foi fundado o jardim de infância do Colégio Menezes Vieira; em São Paulo, em 1877, o da Escola Americana; e no ano de 1896 foi criado, pelo setor público, o jardim de infância Caetano de Campos, para o atendimento às crianças da burguesia paulistana (KUHLMANN, 1998).

Atualmente, a educação infantil está presente em nossa sociedade, não somente como um espaço onde as crianças ficam para ser cuidadas, mas sim, devido ao estudo de muitos teóricos e de várias propostas pedagógicas, a educação infantil tem sido sustentada por três pilares muito importantes, que é o cuidar, o brincar e o educar, indissociáveis um do outro.

De acordo com Kramer (2012, p.39):

Situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, de respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

O cuidar não perdeu sua essência, precisamos ter cuidado e zelo pelas crianças. Neste pilar, o educador por sua vez, representa o papel de pai, mãe, avó, entre outros. O brincar é de grande importância para o desenvolvimento do ser humano e não está presente somente na infância, mas em todas as fases da vida.

O educar, que para muitos é o mais importante, ainda que seja indissociável dos outros dois pilares, se destaca por ser através do conhecimento que o ser humano pode expandir sua mente.

Desse modo, a atividade lúdica é uma prática pedagógica principalmente desenvolvida na educação infantil, pois além de a criança gostar muito de brincar, as brincadeiras fazem parte de sua vida. Sabemos que os educadores encontram muita dificuldade em desenvolver seus conhecimentos para aplicá-los em sala de aula, mas é diante disso que o lúdico vem facilitar a preparação da metodologia dos professores. Para tanto, o educador precisa ter um olhar diferenciado em questão ao lúdico por ser

uma ferramenta pedagógica que vai contribuir para uma aula mais dinâmica, divertida e eficaz, além de proporcionar um valor formativo à criança.

De acordo com teóricos que estudam a ludicidade e que estão embasando este trabalho, os jogos lúdicos possibilitam o desenvolvimento total da criança, já que esta se encontra afetivamente envolvida no convívio social. O brincar faz parte do cotidiano da criança; é na brincadeira que ela conhece, aprende, inventa, cria regras, aprende a trabalhar em grupo. Desse modo, o brincar é uma das principais maneiras de linguagem que a criança utiliza para entender e interagir consigo, com os demais e com o próprio mundo. A função do lúdico na educação infantil como prática pedagógica, proporciona à criança agir espontaneamente.

Desde o surgimento da Educação infantil como um segmento da educação, o educador utiliza essa prática devido as atividades lúdicas facilitarem o processo ensino-aprendizagem das crianças. Desta forma, entendemos que a aprendizagem tem uma aliança com o lúdico, pois as atividades através do lúdico, a criança consegue se desenvolver como um todo, pois as brincadeiras já faziam parte da vida da criança antes de ela ingressar na escola, porém, neste ambiente, o olhar do professor sobre as brincadeiras é um olhar pedagógico.

No entanto, para que a ludicidade tenha uma função pedagógica, o docente de Educação infantil precisa estar preparado para saber lidar com as ferramentas lúdicas para evitar que a aprendizagem seja confundida com o entretenimento. Neste processo, as atividades lúdicas devem servir de incentivo à criança a ter gosto pelo estudo. Para isto, a utilização dos brinquedos, dos jogos e das brincadeiras auxilia na aprendizagem e ajudam no desenvolvimento integral da criança, desde que as atividades sejam elaboradas com a finalidade de garantir a tríade educar, cuidar e brincar.

A instituição que trabalha com a educação infantil precisa incluir a ludicidade no aprendizado, assim, a criança vai fluir no desenvolvimento educacional, já que são atividades que despertam motivação nas crianças, portanto, precisa ser levada em consideração a utilização dessa prática. Todos que fazem parte da instituição, principalmente o educador necessitam ter a consciência de que é direito da criança uma educação lúdica, de ter dignidade e poder usufruir desses espaços sociais e do momento de brincar ludicamente.

As atividades lúdicas vêm contribuir para uma melhor compreensão da aprendizagem, como estímulo para os professores e também investir em novas

experiências e possibilidades numa construção permanente de conhecimento, que favoreça uma boa qualidade de ensino-aprendizagem de modo geral, para todos; buscando sempre de forma comprometida e responsável.

O professor precisa estar fundamentado sobre a influência que os jogos lúdicos podem ter na educação infantil e no processo ensino-aprendizagem quando aplicado adequadamente. Desta forma, é necessário que muitos profissionais da educação infantil repensem nas suas práticas pedagógicas de modo que passem a priorizar os aspectos lúdicos na sua organização curricular.

### **1.2O Lúdico e a Educação Infantil**

A educação infantil começou na idade moderna, após a revolução industrial e a revolução francesa, quando as mulheres precisavam se deslocar para o mercado de trabalho e não tinham com quem deixar seus filhos.

De acordo com Kramer (1988, p.199):

[...] essas ações partem também de uma concepção de infância que desconsiderava a sua cidadania e desprezava os direitos sociais fundamentais capazes de proporcionar às crianças brasileiras condições mais dignas de vida.

Bach e Peranzoni (2014) apontam que nos anos de 1980, a educação pré-escolar enfrentava problemas relacionados à carência de políticas anexadas e global. Nesse período, havia falta de organização entre os programas de educação e saúde, falta de professores capacitados, entre outros.

Contudo a partir da Constituição de 1988,

[...] a educação pré-escolar é vista como necessária e de direito de todos, além de ser dever do Estado e deverá ser integrada ao sistema de ensino, tanto para creches como para escolas. A partir daí, tanto a creche quanto à pré-escola são incluídas na política educacional, seguindo uma concepção pedagógica, complementando a ação familiar, e não mais assistencialista, passando a ser um dever do Estado e direito da criança. Esta perspectiva pedagógica vê a criança como um ser social, histórico, pertencente a uma determinada classe social e cultural. Ela desmascara a educação compensatória, que delega à escola a responsabilidade de resolver os problemas da miséria (BACH, PERANZONI, 2014, p. 1).

A educação infantil marca o início do aprendizado escolar, é o momento de mais uma descoberta na vida da criança, pode ser denominada como o pilar da aprendizagem, onde se inicia o desenvolvimento para que o aluno possa ter o prazer

em aprender, de onde se inicia o gosto pela aprendizagem, e assim, continuar estudando sempre motivado.

Os conceitos de infância podem apresentar significados múltiplos, representados por meio de inúmeras teorias, sendo de forma mais complexa, a fase da infância está compreendida entre o nascimento e a puberdade. Segundo o artigo 29 da Lei 9394/96 (BRASIL, 1996) a educação infantil, trata da faixa etária entre 0 a 5 anos, sendo que,

[...] a educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físicos, psicológicos, intelectuais e sociais, complementando a ação da família e da comunidade (BRASIL, 1996).

A educação infantil apresenta importância na vida das crianças, pois é o início da vida escolar. Nesse período, as crianças saem do seio familiar, que é o principal suporte de aprendizagem do sujeito para a sociedade, para conviver em outro meio social, que é a escola. Portanto, a partir daí a escola tem o papel de se adequar às condições e especificidades que estes alunos nessa fase apresentam, visando um melhoramento nas estratégias de ensino, de maneira que as crianças aperfeiçoem seus conhecimentos sem desmotivar-se do novo ambiente que está convivendo.

O conjunto de experiências vividas pelas crianças em diferentes lugares históricos, geográficos e sociais é muito mais do que uma representação dos adultos sobre esta fase da vida. É preciso conhecer as representações da infância e considerar as crianças concretas, localizá-las nas relações sociais, etc., reconhecê-las como produtoras da história (KUHLMANN JÚNIOR, 2001, p.31).

A Educação Infantil é também um segmento de descobertas, sendo assim, o educador precisa de maneira natural incluir conteúdos de forma lúdica, pois as crianças já vêm com um conhecimento que precisa ser estimulado e desenvolvido. O educador precisa ter um olhar diferenciado para cada aluno da educação infantil, conhecê-lo e conhecer também a realidade que ele está inserido; para ser capaz de desenvolver a dinâmica interna e descobrir a essência humana, o potencial da criança e o seu talento. Não está em jogo só a diversão, mas também organizar métodos de ensino relacionados com os objetivos e finalidades do educador, que ajudem a compreender e facilitar o processo ensino-aprendizagem.

Portanto, a educação infantil desenvolve atitudes espontâneas na criança, desde que o educador respeite as características naturais dela, suas atitudes, ações, e também talentos. O professor, por sua vez, deve observar a criança para tentar compreender principalmente o seu ritmo de aprendizagem.

Conforme já foi comentado, as crianças são sujeitos de direitos, para isso foi criada a convenção das Nações Unidas sobre os Direitos da Criança, proclamada em 1989, e ratificada no Brasil em 1990, sendo constituído um tratado inovador para atender as necessidades das crianças, dotado de caráter universal, visto que foi ratificado somente por 196 países.

Conforme Fullgraf (2001, p.33):

A convenção teve por objetivo reunir em um único documento as diferentes medidas internacionais de proteção à criança representando um forte instrumento inovador, internacionalmente reconhecido dos direitos das crianças, sendo assim um marco fundamental no curso da construção e definição de um estatuto digno para todas as crianças.

A criança precisa de métodos inovadores que vá facilitar a aprendizagem, considerando isso, o lúdico vem contribuir de maneira positiva no aprendizado das crianças de educação infantil, suprimindo, inclusive as suas necessidades, não só no processo ensino-aprendizagem, mas em todas as áreas do conhecimento que integram o segmento.

No entanto, a eficácia desse processo, não só depende do professor, mas, sobretudo, da instituição, que precisa apoiar os recursos metodológicos do professor, tornando-se, como interessado no sucesso dos alunos, a melhor aliada na efetivação desse processo, de modo que todos venham ser beneficiados por meio de um objetivo único, ou seja, o sucesso do alunado, neste caso, das crianças da educação infantil. Daí surge a importância de estar consciente que tudo começa na educação infantil, que este segmento da educação da criança pequena é o alicerce para a trajetória escolar, onde serão traçados os primeiros passos para o progresso escolar.

Vele reforçar que o apoio da gestão escolar quanto ao investimento na preparação e formação dos professores da educação infantil, auxilia o docente para um constante processo de desenvolvimento de ensino-aprendizagem. A formação continuada é uma maneira de oferecer suporte ao professor de educação infantil, ajudando a sanar dúvidas que possam surgir no decorrer das ações planejadas em sala de aula, assim como, proporcionar ao docente melhoria a atuação desse

profissional em sala de aula, tendo em vista que o professor da educação infantil precisa ter uma formação lúdica para poder usar os recursos com visão pedagógica e assim evitar que os jogos, brinquedos e brincadeira possam ser confundidos apenas como entretenimento em sala de aula.

## **2.1 Exemplos de jogos e brincadeiras que podem ser utilizados em sala de aula com alunos da educação infantil.**

Neste tópico serão apresentados exemplos de atividades lúdicas que podem ser utilizadas em sala de aula para educação infantil. As atividades foram analisadas cuidadosamente, sendo que após a realização da análise, chegamos a resultados de que estas podem atribuir uma relação com o processo de desenvolvimento cognitivo da criança. Os exemplos que serão apresentados são bastante simples, com base nas recomendações da bibliografia consultada e nas experiências de estágios, as quais podem facilitar ao professor da educação infantil elaborar o seu próprio material, considerando que estes exemplos apresentam fácil compreensão e baixo custo.

A produção de jogos e atividades lúdicas não consiste necessariamente que o professor repita uma ideia já elaborada, mas sim que este tome como modelo pedagógico o material apresentado, e a partir deste, construir sua atividade de acordo com as especificidades do perfil dos seus alunos, do contexto social deles e também das ideias pedagógicas planejadas pelo próprio professor.

Contudo, é muito importante que o professor possa se adequar aos materiais que estão sob suas possibilidades e as possibilidades da instituição, assim como também de seus próprios alunos, pois estes vão participar dessas atividades observando elementos de seu conhecimento e cotidiano.

### **2.2.1 Exemplo de Jogo**

O primeiro jogo a ser apresentado é denominado *Sequência Lógica*. Esta atividade deve ser jogada individualmente, pois por meio dela será avaliada a percepção da criança, a agilidade, concentração e raciocínio. O jogo também apresenta cores e formas, podendo ser utilizado em várias etapas da educação infantil, desde que sejam adaptados para cada período.

Em seguida, será apresentada a descrição de cada jogo, incluindo objetivos, materiais e preparação.

**Nome do Jogo:** Sequência lógica

**Objetivo:** Despertar o raciocínio lógico da criança, agilidade e descontração por meio da atenção sobre as cores ou personagens iguais em seu devido espaço.

**Material utilizado:**

- Seis folhas de papel A4;
- Régua;
- Caneta marcadora grossa;
- Seis folhas de papel A4 colorido ou E.V.A, cada folha de uma cor (este material pode ser substituído por 36 tampinhas de garrafa, ou material semelhante desde que cada seis unidades tenham a mesma cor. Outra possibilidade de substituição é a impressão de seis personagens de desenho animado totalizando 36 cópias, sendo seis cópias de cada personagem).

**Preparação do Jogo:** O professor precisa dividir a folha traçando com a caneta e a régua, de maneira que cada folha de papel A4 contenha seis retângulos (figura 1).

**Figura 1:** Papel A4 branco traçado com a caneta marcadora.



**Fonte:** Youtube.com.br. Sequência lógica com a professora Cássia. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xnsjwBolAE0>

Logo em seguida, devem ser recortadas as folhas de papel A4 coloridas, sendo que cada uma deverá apresentar um tamanho menor do que os retângulos da folha em branco (figura 2).

**Figura 2:** Plaquinhas de papel A4 colorido, modelo do tamanho proporcional.



Fonte: Youtube.com.br. Sequência lógica com a professora Cássia. Disponível em:  
<https://www.youtube.com/watch?v=xnsjwBolAE0>

O terceiro passo do jogo é de organizar as 6 (seis) folhas de papel A4 branco sobre uma mesa ou no chão limpo. A ideia do jogo é que a criança possa organizar em cada folha branca, seis plaquinhas coloridas sem repetir as cores (figura 3), ou seja, o jogo será montado pela criança por meio de sua capacidade de distinguir a diferença de cores, de quantidade, de ordem, entre outras observações que podem ser feitas pelo educador.

**Figura 3:** Montagem do jogo

**Fonte:** Youtube.com.br. Sequência lógica com a professora Cássia. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xnsjwBolAE0>

Esta mesma atividade pode ser utilizada com numerais, com letras, figuras diferenciadas, sílabas, personagens infantis, entre outros. Assim também como o professor pode utilizar artefatos recicláveis para substituir as plaquinhas. Como cuba de ovo recortada, tampinhas de garrafa (dependendo da idade da criança para evitar riscos de engasgamento), rolo de papel toalha pintado, papelão, entre outros.

É interessante que o professor organize diferentes opções de elementos que serão manuseados sobre a página branca, pois as crianças se sintam motivadas para as novidades, ou seja, se em uma semana o jogo for realizado com plaquinhas coloridas, na outra semana o educador pode substituir as plaquinhas pelas tampinhas, na semana seguinte, personagens infantis impressos, e assim sucessivamente.

Dessa forma, as crianças se interessam pelo mesmo jogo como se fosse um novo, ou até mesmo podem surgir em seus pensamentos de que elas estivessem avançando de fase. O importante é usar o recurso lúdico sempre e aprimorar a cada dia as práticas pedagógicas docentes para a educação infantil baseado em jogos e brincadeiras que venham contribuir com o desenvolvimento das crianças em todos os aspectos, inclusive, aprender a manusear instrumentos, aprender a trabalhar em

coletividade, desenvolver o raciocínio lógico, conhecer letras, cores sinais, códigos, etc.

Para o alcance do objetivo, é importante que o docente esteja bem informado, seja criativo, esteja disposto a busca habilidades e estratégias para ter êxito na aplicação de suas metodologias e no sucesso das crianças que deverão apresentar sucessivamente domínio do que foi ensinado pelo professor.

Ressaltamos que quaisquer que sejam as atividades lúdicas pensadas pelo professor, requerem um planejamento bem elaborado de modo que as crianças possam compreender que o jogo não é uma disputa e sim uma atividade pedagógica, portanto, normas e regras são necessárias neste momento da atividade, assim como o professor deva avaliar se atividade foi bem sucedida e se alcançou o objetivo. Neste caso, sugere-se a avaliação diagnóstica para que o professor possa avaliar o que ele precisa mudar no seu plano de trabalho, o que precisa inserir na atividade, etc., tudo em favor do desenvolvimento das crianças.

#### 2.1.2 Exemplo de brincadeira: Passa o copo

A brincadeira selecionada tem como objetivo trabalhar a atenção dos alunos que são mais dispersos, que apresentam falta concentração. Trata-se de uma brincadeira denominada *Passa copo*. A brincadeira pode ser realizada com todos as crianças da educação infantil em qualquer nível, porém, como o objetivo é melhorar o nível de atenção de alunos com dificuldade de concentração, é recomendável executar essa atividade por mais vezes com as crianças que apresentam dificuldades de atenção em sala de aula

Na sequência, segue o passo a passo da elaboração da brincadeira, incluindo objetivos, materiais, e organização da atividade.

**Nome da brincadeira:** Passa copo

**Objetivo:** auxiliar as crianças a melhorarem a concentração em um único objeto ou assunto, buscar mantê-las focadas em uma atividade proposta pelo professor em sala de aula.

**Materiais utilizados:** para a realização da brincadeira serão utilizados:

- 2 (dois) copos de plástico, cada um de uma cor, caso a atividade seja em dupla. Se a atividade seja com a turma toda, deve ser providenciada

a quantidade de copos referente ao número de alunos e de acordo com o número de crianças envolvidas na brincadeira.

- Áudio da música “ABC dos copos” do grupo Palavra Cantada<sup>1</sup>.

**Preparação da brincadeira:** exemplo para a atividade em dupla:

Em uma mesa ou no chão da sala de aula, deverão ser colocados dois copos (2) virados para baixo (figura 4) na frente de cada participante. Logo em seguida o professor vai informar às crianças que elas devem prestar atenção nas orientações que serão repassadas na letra da letra da música “ABC dos copos”.

**Figura 4:** Representação do início da atividade com os copos virados na mesa



**Fonte:** Youtube.com.br. Criança desatenta, o que fazer? Veja esta ótima ideia. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=KMw7TTxNLkg>

A letra da música (Quadro 1) é composta por quatro frases repetitivas que poderão ter a sequência alterada pelo professor para testar a concentração das crianças.

**Quadro 1:** Letra da música “ABC dos copos”, do grupo Palavra Cantada.

Pega copo
Pega copo
Passa copo
Passa copo
Ta tum tum

---

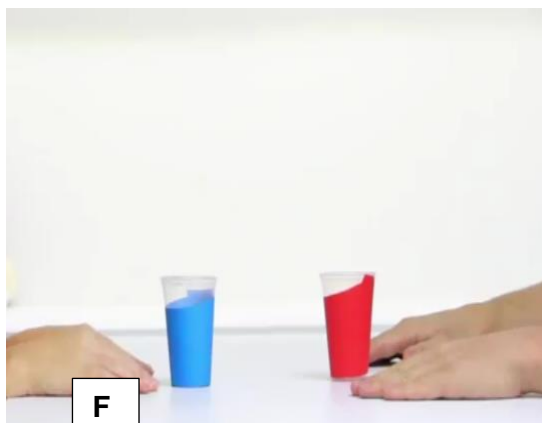
Ta tum tum  
Vira copo  
Pega copo  
Pega copo  
Vira copo

**Fonte:** <https://m.youtube.com>

Ao passo que o áudio da música é ligado, as crianças prosseguem utilizando o copo de acordo com as orientações do passo a passo da música (figura 5) e a velocidade que a música é apresentada. Haverá momentos em que os movimentos das crianças serão mais lentos e outros momentos serão mais rápidos. O importante é sempre orientar as crianças para que elas fiquem atentas ao ritmo da música e a letra.

**Figura 5:** Simulação das orientações sobre o passo a passo da música. A) Copos e mãos na mesa; B) Pega copo; C) Ta Tum Tum; D) Vira copo; E) Representação do Vira copo; F) Vira copo; G) Passa copo; H) Representação do Passa copo.





**Fonte: Youtube.com.br.** Criança desatenta, o que fazer? Veja esta ótima ideia. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=KMw7TTxNLkg>

Durante esta brincadeira, as crianças vão ser avaliadas pelo professor, que por sua vez observará a atenção que elas demonstrarão no ato da brincadeira, A partir então, cabe ao professor avaliar mais atividades semelhantes que intensificarão a concentração, tanto durante a atividade, como em outras atividades em sala de aula.

Nesta brincadeira, o professor pode alterar no mesmo momento ou em outro, as frases presentes na música, caso este decida cantar a música para os alunos ao

invés de utilizar o áudio do grupo compositor. Além disso, o professor pode cantar a música com as crianças antes de começar a brincadeira.

A proposta é, à medida que a música aumenta de velocidade, a criança passa a ter maior concentração, por meio da audição e na observação dos movimentos que ela terá que executar com as mãos no copo, sem errar. No entanto, errar não significa perder ou sair da brincadeira, mas motivar a criança a continuar com mais atenção.

Nesta brincadeira, o professor pode substituir os copos por outros objetos similares não cortantes, e com peso proporcional a faixa etária da criança. Também é aconselhável que o professor os participantes da brincadeira a brincar com outros colegas e até ensinar a brincadeira para outros colegas de classe, de casa e do bairro. Assim, a criança pode transformar uma brincadeira pedagógica em recreação familiar e comunitária.

Para a atividade “Passa copo” em grupo (figura 6), pode ser realizada também como gincana, sendo que cada criança que errar os comandos da música, receberá uma atividade extra para realizar, de forma que esta atividade não seja apresentada como punição, mas como alternativa para que esta venha melhorar sua concentração na próxima atividade.

**Figura 6:** atividade “Passa copo” em grupo



**Fonte:** Youtube.com.br. Palavra Cantada | Como fazer ABC dos Copos. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fFo1i8EIS74>.

É importante orientar que esta brincadeira quando for realizada em grupo, a passagem de mão dos copos de um membro para o outro acontece em sentido

circular, ou seja, o sujeito sempre vai trocar o copo com o colega da direita. Lembrando que essas atividades serão recomendadas em sala de aula, somente em períodos não pandêmicos, respeitando as regras de higiene e saúde.

A brincadeira “Passa copo” incentiva a concentração, e contribui na atenção do aluno, exercitando seu cérebro, e auxiliando nos movimentos relacionados à rapidez e lentidão do aluno. Com o auxílio dessa brincadeira, o aluno interage com o colega, exercita a memória e fica atento aos comandos, aumentando assim a sua capacidade de observação.

Vale ressaltar da importância do planejamento dessa e de qualquer brincadeira proposta pelo professor em sala de aula. Ainda que a brincadeira seja divertida, ela precisa ter objetivos pedagógicos, que reforçamos a avaliação da atividade sempre com foco no objetivo o qual a brincadeira foi proposta. Mas uma vez, sugere-se a avaliação diagnóstica que tem como objetivo atentar-se para possíveis intervenções que devem ser feitas na metodologia do professor e a aprendizagem dos alunos.

## **Seção II: A IMPORTÂNCIA DO ATO DE BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

O Brincar é um processo de aprendizagem, de conhecimento e de socialização, por meio dele as crianças adquirem novas habilidades e interagem com os sujeitos que participam das atividades com elas. O brincar pode ser observado por meio de um brinquedo socializado, uma brincadeira ou até mesmo jogos. Nesta seção discorreremos sobre o brincar e o educar por meio de jogos e brincadeiras.

### **2.1 Os Jogos**

Os jogos têm sua tradição universal pelo fato de que “povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente, brincaram de amarelinha, de empinar papagaios (pipas), jogar pedrinhas, e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma” (KISHIMOTO, 1993, p. 15).

Ao longo dos tempos os jogos eram usados como incentivo ao trabalho, ou seja, as crianças criavam jogos voltados às atividades de trabalho, e assim aprendiam a executar as tarefas dos adultos de maneira divertida, sendo despertado o interesse nas crianças com relação às habilidades do trabalho, desta forma, por meio da ludicidade se preparavam para a fase adulta.

De acordo com Alves (2003, p. 5), no Brasil, a cultura lúdica concentra-se em “jogos tradicionais que carregam a marca de nossa miscigenação”. Nesse contexto, pode-se afirmar que o jogo tem um valor simbólico, pois se trata de uma atividade que representa significados por meio da ludicidade, trazendo satisfação e aprendizado ao mesmo tempo.

Quando se fala em “jogo”, é bem comum surgir uma ideia de competição. De fato esta concepção não pode ser negada, segundo Antunes (2017, p. 4), a palavra jogo, quando se trata de sua aplicação no campo educacional, se afasta do significado de competição e se aproxima de sua origem etimológica latina, com o sentido de gracejo ou mais especificamente, divertimento, brincadeira e passatempo. Ou seja, educar e brincar, divertir-se, e passar o tempo aprendendo.

Na educação infantil, os jogos devem ser organizados de maneira que não apresentem qualquer indício ou natureza de exploração sobre a criança, assim como também a pressão psicológica. Para esta fase, os jogos representam incentivo, estímulo e brincadeira. A criança, ao jogar, sente-se partícipe da atividade e do meio social, pois os jogos contribuem com o desenvolvimento e a criança se apropria do

conhecimento. São variadas as maneiras de jogar, e em cada uma delas é evidenciado um resultado de acordo com o foi trabalhado naquela atividade. A imaginação, a estratégia, as regras, os movimentos, a organização, a indagação, as habilidades e a cognição são resultados adquiridos pelos jogos.

O conceito vygotskiano, “consiste no campo interpsicológico”, de acordo com Alves (2008, p. 240), o qual é constituído por interações sociais que envolvem o sujeito, de maneira que este se caracterize por meio dos problemas ou das situações avaliadas por diferentes pontos de vista. O brincar está inserido na infância, como uma atividade de motivação, sendo que a partir do momento em que a criança se sente em uma situação desagradável ou entediada durante a atividade, o conceito de desenvolvimento do cognitivo passa a ser descartado, apresentando por meio desta orientação a importância do cuidado ao elaborar os jogos para educação infantil, visando para melhor envolvimento da criança, estratégias que incluam o seu conhecimento e sua realidade. As atividades que incluem jogos contribuem ainda para que a criança possa se relacionar com as brincadeiras em grupos, aprendendo a brincar respeitando seus colegas de classe e do meio social.

No processo da educação infantil, segundo Martinez (2006), “o papel do professor é essencialmente importante, pois é ele quem cria os espaços, disponibiliza os materiais, participa das brincadeiras e faz a mediação do conhecimento”, direcionando para qual realidade será aplicado aquele jogo. Neste processo, o professor deve ter a observância sobre o que pretende ensinar aos seus alunos infantis, pois através dos jogos e brincadeiras cada criança passa a desenvolver e formar sua identidade.

Através dos jogos, as crianças têm a oportunidade de explorar, movimentar-se, relacionarem-se com seus sentidos e elaborarem significações sobre como se faz, o que é e para que servem os objetos trabalhados em cada jogo. Para tanto é necessário que os profissionais da educação infantil busquem melhores conhecimentos sobre a cultura e realidade dos seus alunos, de maneira que esses profissionais, no que aponta Tessaro e Jordão (2007, p. 3), sejam mediadores de sua prática reconstrutora de cidadãos que vão atuar como sujeitos de produção de conhecimento.

De acordo com as diretrizes da educação infantil (BRASIL, 1998), pretende-se apontar metas de qualidade contribuindo para que as crianças tenham um desenvolvimento integral de suas identidades, que sejam capazes de crescerem como

cidadãos cujos direitos à infância são reconhecidos. Nessa concepção avalia-se a importância de adaptar estratégias através dos jogos que incentivem a leitura, a memorização, a identificação de cores, tamanhos, espécies e outros conhecimentos importantes para o aluno na fase da educação infantil.

Na maioria, as crianças desta etapa, interagem com frequência por meio dos movimentos, correndo, subindo, pulando, criando brincadeiras que de alguma forma podem atrapalhar a aprendizagem. Enquanto que os jogos, por sua vez, apresentam o desejo de alcançar a vitória, destaque, sensação de prazer e com isso, a criança necessita ter atenção ao que está fazendo, pois é uma atividade planejada e não improvisada.

Então, os jogos como atividade escolar será um suporte educacional para amenizar o momento eufórico das crianças, atraindo sua atenção para a atividade de classe. Entretanto, na busca de contribuir com o interesse da criança, ao jogar, o professor necessita buscar antecipadamente alternativas que se aproximem da realidade e cotidiano da criança, principalmente das que apresentam dificuldades em socializar-se, das que apresentam dificuldades de concentração, etc. Se o aluno encontrar, por meio dos jogos, uma relação com aquilo que gosta de fazer, com as coisas que consegue reconhecer, a atividade tem maiores chances de chamar sua atenção, e a partir dessa metodologia o aprendizado irá fluir.

Vale ressaltar que é muito importante que o professor esteja atento aos conflitos que possam surgir enquanto as atividades, por meio de jogos, sejam aplicadas. Neste aspecto, é importante que o professor saiba mediar as atitudes das crianças para que elas possam desenvolver uma atitude de competição de forma saudável (BRASIL, 1998). Cabe-se considerar que as crianças, nesse momento, estarão testando suas habilidades na busca de alcançar um objetivo durante o jogo, ou seja, a vitória.

O professor, como o seu papel primordial, deve estar atento, observando inicialmente o ambiente para que não haja possibilidades de acidentes, assim como organizar e orientar os alunos para que haja um combinado entre eles sobre as formas de cumprir as regras do jogo, para que assim sejam desenvolvidas atitudes de respeito e cooperação entre os competidores.

De acordo com Kuhlmann Jr. (1998), “as crianças apropriam-se de valores e comportamentos próprios de seu tempo e lugar, considerando o tempo como a fase que apresentam e o lugar como a escola”, se aprenderem que devem ser cidadãos

de respeito, de cooperação, e organização desde pequenos, pois assim, a possibilidade de crescerem com essa concepção eleva-se.

Na educação infantil, os jogos podem ser considerados tarefas de aprendizagem específica, ou seja, cada aluno necessita de um material específico que possa contribuir como solução para a sua dificuldade e a sua especificidade. O aprendizado por meio do lúdico no cotidiano da criança atrai a atenção e a coloca como partícipe de um processo em constante interação.

## **2.2 As Brincadeiras**

A brincadeira é a porta de entrada da criança na cultura, sua apropriação passa por transformações histórico-culturais que seriam impossíveis sem o aspecto socioeconômico (ALVES, 2003, p. 2). O tipo de brincadeira é criado de acordo com o meio em que a criança convive, a história de vida, o seu meio social e econômico, a origem histórica e os meios de comunicação. A relação da brincadeira e seu representante material (brinquedo) com a cultura, está atrelada à função da imaginação no desenvolvimento da criança, na sua relação com os brinquedos (BENJAMIM, 1984, p. 75).

De acordo com os estudos desenvolvidos sobre ludicidade na educação infantil, se for apresentado à criança um objeto cultural com brinquedo e contada uma história relacionada à sua origem, a criança terá a autonomia de imaginar um fato que nunca pode ver, mas saberá criar uma imagem sobre o objeto referido. De acordo com o que dizem Carvalho, Alves e Gomes (2005, p. 225), o brincar como expressão máxima da fantasia, das representações, da imaginação, da criatividade, da autonomia, da socialização, vai perdendo cada vez mais espaços nas instituições, o que é preocupante, por isso é importante debater o tema.

A infância é conhecida como a etapa das brincadeiras e do lúdico. Quando falamos de infância logo pensamos na ideia do brincar, pois é nessa etapa que a criança aprende brincando (TEIXEIRA, VOLPINI, 2013). Por meio da brincadeira e do modo de brincar, a criança se incorpora na sociedade, transmitindo atitudes e formas de comportamento, participando com mais interação devido ao contato direto de uns com os outros.

Para a criança, a palavra brincar continua presente na sua vida, independente do espaço em que ela se encontra. Para os educadores, no ambiente escolar, “brincar”

é substituído pela palavra “atividade”, pois a partir da brincadeira como recurso metodológico, acredita-se que a criança, nessa fase, se sentirá livre, à vontade, disposta a executar suas atividades escolares a partir de um brinquedo ou de uma brincadeira que são elementos indispensáveis do universo infantil.

Todavia, a forma em que é elaborada a brincadeira e o tipo de brincadeira influencia no aprendizado. É de grande importância o educador saber definir aonde ele quer chegar com a brincadeira elaborada e qual seu foco de ensino a partir de certa brincadeira. Deve-se observar, durante a preparação, o assunto/conteúdo que será trabalhado naquela atividade, ou melhor, naquela brincadeira, tendo em vista que a criança ao participar da atividade, estará também se divertindo, e por ser brincadeira, não se importará de repetir várias vezes a mesma brincadeira, o que se traduz em um ponto positivo, pois se a brincadeira é significativa, a aprendizagem dos conteúdos envolvidos, também o serão.

O uso do brincar segundo Ortega e Rosseti (2000), permite que a articulação entre os processos de ensino e da educação apresente uma postura ativa por parte do educando, que será articulado por meio do ensino e a aprendizagem em um único movimento.

Ao nascer, segundo o que diz Vigotski (2007), a criança já está imersa em um contexto social, e a brincadeira se torna importante para ela, justamente na apropriação do mundo. Ao brincar em sala de aula, a criança interage quando se sente à vontade, quando se encontra em meio aos colegas. Nesse processo, a atenção do professor é muito importante sobre a recepção da criança em relação à brincadeira, pois não é comum a criança desestimular, mostrar apatia. Se surgem estas demonstrações por parte de alguma criança, é imediatamente necessário que o professor busque alternativas para solucionar a questão, pois não é comum a criança recusar brincadeiras e brinquedos.

O uso da brincadeira em sala de aula na educação infantil favorece o educador, mas não significa que as crianças tomem total autonomia sobre o espaço. A intervenção do professor da turma é de extrema importância sempre que haja necessidade, pois quando o adulto abre mão da sua mediação no processo educativo, segundo Ayoub (2001), a situação pode ser chamada de abandono pedagógico, e é nesse contexto que o professor descobre o seu papel de mediador.

De acordo com Navarro (2009, p. 2136) a criança tem direito de brincar, por este motivo, é importante entendê-la como sujeito de direitos, e a partir disso,

proporcionar qualidade na brincadeira onde sejam incluídos, tempo, espaço, materiais, formação de professores e, principalmente, incentivo.

A brincadeira é uma estratégia de ensino e aprendizagem, por meio da qual a criança passa a administrar a sua relação com os outros, através de uma atividade significativa na sua formação educacional. Na brincadeira a criança cria, inventa, se socializa, aprende a tomar limites e respeitar o espaço dos colegas. Lira e Rubio (2014, p. 1) apontam que a maneira lúdica de aprender na educação infantil leva a criança à sensações e emoções que serão fundamentais para o seu desenvolvimento. A criança da educação infantil por estar em uma fase de descobrir e aprender coisas novas, ela necessita da brincadeira como auxílio para aprendizagem, pois por meio da atividade do “brincar”, o desenvolvimento social e cognitivo da criança é melhorado.

Logo, é importante que os educadores avaliem de que forma o lúdico está sendo trabalhado em sala de aula. Nesse contexto, segundo a colocação de Lira e Rubio (2014, p. 5) existem relatos de que a brincadeira tem perdido seu objetivo lúdico por conta dos brinquedos contemporâneos. Esses autores afirmam que a criança não brinca mais com brinquedos tradicionais em detrimento dos brinquedos tecnológicos. Afirma estes autores que a criança não explora, não cria, nem representa concretamente seus pensamentos, valores, considerando que os brinquedos tecnológicos já vêm prontos.

Para reforçar esta afirmação, é comum de se identificar na sala de aula o uso de brinquedos prontos. Inicialmente as crianças se divertem com peças construídas pelas fábricas, adaptadas ao meio de ensino, sendo que a história daquele brinquedo, sua produção e reflexão não são tão discutidas na atividade, considerando que despertar a criatividade, a arte, o conhecimento e a coordenação motora, entre outras habilidades é um dos pontos muito importantes nessa fase, logo, os brinquedos eletrônicos não possibilitam estas reflexões, sem contar que nem sempre os professores sabem lidar com esses recursos, dificultando ainda mais a utilidade dele como recurso pedagógico..

A importância de refletir com os pais e educadores sobre a influência dos meios tecnológicos para a educação da criança da educação infantil também auxilia na preparação das brincadeiras na sala de aula, pois a criança que tem contato com jogos, programas, filmes e desenhos que despertam violência, terão maiores dificuldades em socializar-se com as brincadeiras em sala de aula, já que não demonstra interesse às brincadeiras pedagógicas. Cerisara (2002) nos lembra que a

brincadeira libera a criança das amarras da realidade imediata, e por meio dessa, criança tem a oportunidade para controlar uma situação existente.

Toda atividade escolar que traz motivação à criança é de extrema contribuição para seu aprendizado. Ao desenvolver as atividades pedagógicas a partir de brincadeiras, os professores precisam verificar se estão relacionadas aos temas do currículo escolar e a realidade e conhecimento do aluno, “uma vez que, a brincadeira contribui para mudanças nos níveis do desenvolvimento humano” (QUEIROZ, MACIEL, BRANCO, 2006, p. 171), e a criança além de sentir liberdade de expressão durante a brincadeira, acaba preenchendo suas necessidades a partir dos incentivos criados pela própria brincadeira que a criança ajudou a construir.

Contudo, as brincadeiras em salas de aula voltadas à contribuição de um melhor ensino aprendizagem, aproximam os alunos infantis da socialização, pois as elas dialogam sobre maneiras diferentes de decisão, atribuem significados aos objetos a partir de sua imaginação, aprendem a levantar hipóteses, ter um pensamento mais aprofundado na busca de resolver uma situação criada por ela ou pelos outros integrantes da brincadeira.

Portanto, é relevante que a escola da educação infantil possa criar um projeto pedagógico que favoreça os recursos lúdicos como instrumentos pedagógicos necessários ao desenvolvimento social, cultural, cognitivo e identitário das crianças da educação infantil.

### **2.3 O brincar por meio de jogos e brincadeiras como prática de ensino**

As brincadeiras e jogos vêm despertando interesse para os pesquisadores no que se referem às abordagens relacionadas à educação infantil, principalmente quando estão voltadas como metodologias e recursos pedagógicos que favoreçam o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos. Este recurso vem mostrando soluções quanto ao melhoramento das habilidades cognitivas, da socialização, das questões afetivas e coordenação motora.

Embora haja o reconhecimento de que o lúdico é importante para a aprendizagem, alguns educadores sentem dificuldades em compreender formas de associar os jogos nas práticas pedagógicas. Dentro dessa concepção norteia-se que os educadores se aprofundem com mais intensidade nas pesquisas relacionadas a atividades lúdicas para este segmento de ensino e que possam trabalha-los em sala

de aula, buscando identificar brinquedos, brincadeiras e jogos que apresentem mais afinidade com seus alunos, pois a grande função desses recursos e asseguras às crianças o direito de aprender brincando.

Como já é de conhecimento, o jogo na sala de aula representa motivação, portanto, é interessante que o aluno infantil participe do jogo, desde que este se sinta à vontade, pois o aprendizado por meio deste recurso só acontece se o aluno estiver motivado durante a atividade. Então, colocar o aluno em uma atividade que o desagrade ou lhe cause desinteresse, não vai contribuir com sua aprendizagem.

Acompanhando a avaliação apresentada com a contribuição dos autores, Cotonhoto, Rossetti e Missawa (2019, p. 4), podemos dizer, segundo as afirmações desses autores, que alguns jogos têm o propósito de auxiliar o aluno na aprendizagem e desenvolvimento do raciocínio lógico, seja de qualquer área do conhecimento, além de que, os jogos auxiliam no desenvolvimento afetivo, físico-motor e social da criança.

Considerando a concepção dos autores citados, é de grande importância que o professor observe a dificuldade da criança nos conteúdos estudados em aulas. Se uma criança tem dificuldade em aprender operações matemáticas, raciocínio lógico e outras dificuldades relacionadas a este campo do conhecimento, cabe ao professor a iniciativa de buscar ou criar e planejar atividade com jogos que auxiliam diretamente a especificidades apresentadas, pois, em uma sala de aula, nem todos os alunos apresentam os mesmos déficits assim como nem todos apreendem do mesmo modo e no mesmo tempo didático. Provavelmente todos gostam e sabem jogar, mas a dificuldade de aprendizagem de cada um é diferente.

Segundo este raciocínio, aponta-se que o aluno consegue desenvolver suas habilidades por meio de jogos, à medida que o jogo seja elaborado de acordo com a sua necessidade de aprendizagem.

Vale sempre lembrar que se uma criança de qualquer segmento do ensino não tem interesse por jogos de memória, é preciso que o professor verifique a sua metodologia e tente se planejar diretamente voltado para a dificuldade apresentada pelo aluno, pois do contrário, a aprendizagem da criança só tende a regredir.

Em análise, segundo Mochiutti (2007, p. 58) a brincadeira propõe à criança um mundo do tamanho de sua compreensão, no qual ela recria situações da vida real, elabora conceitos e constrói conhecimentos. Portanto, levando em consideração os estudos deste autor, é importante ter muito cuidado no momento de elaborar as

brincadeiras que serão aplicadas, pois, devido a brincadeira atrair a atenção e a participação dos alunos, ela é uma atividade que passa a fazer parte de seu cotidiano, aumentando cada dia o desejo da criança voltar a brincar, e por este motivo, elaborar uma brincadeira criativa que desenvolva os aspectos cognitivos da aprendizagem é um elemento muito importante para a preparação do aluno, em especial dos alunos da educação infantil.

Na prática pedagógica da educação infantil, cabe ao professor nortear os alunos através de atividades lúdicas sobre o conhecimento de elementos cotidianos do currículo escolar. No campo dos conhecimentos da matemática, por exemplo, o aluno se sente entediado em aprender que “um mais um é dois”, se este registro vier em uma folha de papel manuscrito ou impresso. Mas se o mesmo objetivo for representado com uma figura do número 1 (um) colada em uma bola, sendo arremessada num jogo de boliche para somar este número ao número acertado, a situação de aprendizado se torna bem mais gratificante.

Em uma atividade deste porte, podemos identificar três elementos da ludicidade, o jogo representado pelo boliche, a brincadeira que é representada pela forma de alcançar resultados no jogo, e o brinquedo representado pela bola. Então, torna-se pertinente reafirmar, que por meio da brincadeira, a criança busca compreendê-la usando o imaginário, da mesma forma que Vygotsky (1984) acrescenta sobre a imaginação, ressaltando que a imaginação é um conceito que está intimamente relacionado com o brincar.

No entanto, no processo educativo, os jogos e brincadeiras devem ser elaborados pelo professor. Segundo Kishimoto (2011, p. 41) ao se referir sobre a importância dos adultos na elaboração dos jogos e brincadeiras, “as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto, a dimensão educativa é estimulada, por meio de tipos de aprendizagem”, ou seja, o autor apresenta no seu discurso, que deixar a livre escolha dos jogos ou brincadeiras pelo aluno, não é uma proposta pedagógica, pois assim, os alunos podem usar essa liberdade somente para diversão, não absorvendo os conhecimentos objetivados, transformando o ambiente escolar em recreação.

Portanto, quando o autor fala sobre criar uma dimensão educativa a partir dos jogos e brincadeiras, ele estabelece ao professor o papel de domínio sobre as atividades que serão realizadas em sala de aula, assim como a autonomia do professor para escolher e produzir essas atividades.

Os jogos são muito utilizados como instrumento pedagógico no ensino aprendizagem das classes da educação infantil, mas para que isso aconteça com bom aproveitamento, depende da forma em que são intencionados, ou seja, se são voltados para atividades educativas. Isto depende muito do planejamento do professor com foco nos objetivos pretendidos. Nesse contexto, aborda-se sobre os processos de observação inicial dos alunos, ou seja, para elaborar os jogos, o professor precisa conhecer a quem este se destina, quais suas necessidades, e quais suas habilidades.

Outras análises sobre as brincadeiras são relatadas por meio da concepção de Teixeira (2010, p. 49), no que este diz que é por meio delas que a criança aprende a seguir regras, experimentar formas de comportamento e se socializar, descobrindo o mundo ao seu redor.

As brincadeiras são atividades que incentivam a liberdade de expressão, segundo Teixeira (2010), ao refletir que por meio das brincadeiras as crianças convivem e se relacionam temporariamente, portanto, é imprescindível que a elaboração das brincadeiras pelo professor também se adequem ao comportamento de cada aluno, tendo em vista que em um meio social existem alunos que apresentam facilidade para socializar-se e outros podem ter mais dificuldades ou resistência a isso.

Segundo Maluf (2009), antes do educador aplicar uma atividade lúdica, ele deve saber criar, organizar, agir, mostrar, ajudar e avaliar a atividade proposta. O professor deve ter como meta, reconhecer quais contribuições que as atividades lúdicas apresentam para aprendizagem do aluno, e de que forma essas atividades são importantes para que os educandos se desenvolvam, pois, é atuando junto com os alunos nas brincadeiras que os educadores se aproximam da personalidade de cada um, descobrindo e conhecendo melhor quais as dificuldades que as crianças possam apresentar. À medida que o professor participa ao lado do aluno, segundo Maluf (2009, p. 41), os traços de personalidade de cada aluno, seja esta individual ou coletiva, se tornam mais evidentes e o ritmo do seu desenvolvimento pode acelerar benéficamente.

Dessa forma, inclui-se a afirmação de Fantacholi (2009) sobre a importância da brincadeira na sala de aula, ou seja, para o autor, esta não é utilizada pelo professor apenas para recrear as crianças, mas como atividade em si mesma, que faça parte do plano de aula da escola. Com isto, o autor tenta abordar que brincando e jogando, a criança, aos poucos, irá desenvolver capacidades que lhe dará auxílio nas dificuldades de aprendizagem e socialização, assim como a concentração e respeito.

Incluir e adaptar jogos e brincadeiras no planejamento diário das atividades para educação infantil auxilia o ensino do professor quando este está voltado às necessidades do aluno. Por meio de atividades lúdicas, é possível compartilhar experiências e conhecer melhor a realidade de cada criança. Na preparação da atividade lúdica com jogos e brincadeiras, devem ser observadas, inicialmente, as necessidades, frustrações e anseios de cada um dos participantes.

Torna-se importante reforçar, que por meio dessa metodologia, é ofertada a oportunidade dos sujeitos desenvolverem suas capacidades de forma que o educador o estimule e o leve a ter motivação ao participar, colocando-o como conhecedor das regras. Desse modo, a criança terá a oportunidade de aprender a respeitar quem está ao seu redor e o educador também respeitará o aluno dentro de suas dificuldades e o tempo em que este precisa para se desenvolver dentro de suas especificidades.

Neste procedimento metodológico, sem apresentar sentido de competitividade, ou atribuição de recompensas, o educador deve abordar o jogo como parte da atividade do aluno em sala de aula, procurando trabalhar a cooperação, os sentimentos e emoções, buscando além do ensinar, como também socializar e alcançar a possibilidade de um diálogo fraterno dentro da sala de aula.

A relação da aprendizagem e brincadeira depende muito do papel da escola e de que forma esta atividade está sendo realizada ou orientada. Na concepção de Santos (2013, p. 72) a escola visa desenvolver a atitude crítica nas crianças, estimulando ao questionamento e as coisas impostas no seu dia-a-dia dentro do ambiente em que vivem.

Na fase da educação infantil, brincadeiras e jogos são atividades que exigem cuidados. Para apresentar um melhor entendimento é proposto por lei que as brincadeiras e as aprendizagens orientadas de forma integrada possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal (BRASIL, 1998, p. 23). Com base nisso, fortalece-se sobre o planejamento, de acordo com Santos (2013, p. 42), para quem o brincar deve ser planejado de forma que se alcance uma aprendizagem significativa, onde o sujeito adquire novas experiências. Dessa maneira, pode-se dizer que é importante que o educador, por meio dos jogos e brincadeiras, prepare a aluno para a vida, lhe proporcionando liberdade de ação, assim como apresentar através dos jogos e brincadeiras, que não existe somente diversão, e sim um significado para o que está sendo representado.

Na colocação de Santos et. al (2016, p. 8), pode-se ainda compreender que o jogo age como estratégia didática, facilitando a aprendizagem. Dialogando sobre a concepção do autor, quando ele fala sobre o jogo como uma estratégia didática, é importante concordar que quando o jogo é elaborado com um objetivo e este é aplicado dentro do mesmo objetivo, os resultados sempre serão gratificantes para o aluno e também para o professor.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo analisou a importância da utilização do lúdico no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil, e trouxe com questão investigativa saber como as atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, podem oferecer recursos de aprendizagem às crianças da educação infantil?

Com base na bibliografia estudada e nas pesquisas online, a história registra o retardo no reconhecimento da criança como um sujeito social, mas por fim, com o advento da modernidade, ela passa de um ser despercebido a um sujeito de direitos, inclusive com espaço específico para a sua educação escolar, ou seja, o segmento da educação infantil para que os seus direitos de brincar, de ser cuidada e de se educar pudessem ser assegurados.

O estudo levantado chegou a conclusão de que a ludicidade é um dispositivo de extrema importância para a educação infantil, não somente por auxiliar no desenvolvimento integral da criança, mas também por se apresentar como um recurso metodológico ao professor que pode fazer uso de jogos, brinquedos e brincadeiras para incrementar o seu planejamento de ensino, sem falar do quanto esses recursos são atrativos e facilitam o processo de aprendizagem.

No estudo teórico, constatamos também que as práticas pedagógicas que envolvem a ludicidade facilitam o processo de ensino e aprendizagem e possibilitam às crianças da educação infantil um melhor aproveitamento do aprendizado, este, por sua vez, se torna mais significativo tanto para as crianças quanto para o próprio professor, pois os jogos pedagógicos e as brincadeiras proporcionam conhecimentos de diversos assuntos, seja na área da matemática, língua portuguesa, ciências, artes e outras disciplinas do currículo escolar. Vale ressaltar que os jogos e brincadeiras usados durante as aulas devam estar de acordo com o contexto social da criança, para um melhor aproveitamento e interação.

Para além de recursos pedagógicos, em se tratando das brincadeiras, pode-se concluir que essa atividade fortalece o vínculo afetivo entre os alunos e o professor, criando um ambiente de amizade, confiança e respeito. Diante disso, as atividades lúdicas são identificadas, a partir deste estudo teórico, como elemento de construção afetiva, desenvolvimento cognitivo e de socialização.

Por fim, ludicidade e educação são aliadas ao desenvolvimento infantil, logo, ambas são imprescindíveis na formação educacional da criança e também se

apresentam como atividades da própria infância e dos direitos da criança brincar e se educar simultaneamente. Assim sendo, a ludicidade representada pelas brincadeiras, brinquedos e jogos, são elementos que devem estar presentes no cotidiano escolar da criança como base fundamental para o seu desenvolvimento no processo de aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

- AIRES, Philippe. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.
- ALVES, Á. M. P. A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica. **Revista Linhas**, vol. 4, n. 1, São Paulo-SP, 2003.
- ALVES, Á. M. P. O jogo Infantil, a Brincadeira e suas Relações com a Cultura: Uma Revisão Teórica. **Revista Akropolis**, v. 16, n. 4, p. 237-243, out./dez. Umuarama, 2008.
- ANDRADE, L. B. P. **Educação Infantil: na trilha do direito**. São Paulo: scielo, 2010.
- ANTUNES, C. **O jogo e a Educação Infantil: falar, dizer, olhar e ver, ouvir e escutar**. Fascículo 15, Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.
- ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. **História da Educação**. São Paulo: Moderna, 1996
- ABC dos copos, palavras cantadas, disponível em: <https://m.youtube.com>
- BACH, L. E. ; PERANZONI, V. C. A história da Educação Infantil no Brasil: Fatos e uma Realidade. **EFDeportes.com. Revista Digital**. Buenos Aires. Ano 19, nº 192, maio. 2014.
- BOCCATO, V. R. C. Metodologia Da Pesquisa Bibliográfica Na Área Odontológica E O Artigo Científico Como Forma De Comunicação. **Revista de Odontologia da Universidade**. Set-dez, vol. 18, n. 3, p. 265-274. São Paulo-SP, 2006.
- BRASIL. Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 23 dez. 1996. p. 27833.
- CERISARA, A. B. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cortez, 2002.
- DAHLBERG, Gunilla; MOSS, Peter; PENCE, Alan. **Qualidade na educação da primeira infância: perspectiva pós-moderna**. Porto Alegre: Artmed, 2003.
- DINELO, D.R. 1984. A expressão lúdica na educação da infância. 2º ed. Rio Grande do Sul: APESC. 78 p.
- FLIK, U. **Desenho da Pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- FULLGRAF, Jodete Bayer Gomes. **A infância de papel e o papel da infância**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Centro de Ciências da Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2001.
- KRAMER, S. (Org.). **Infância, Estado e Sociedade no Brasil**. In: CONFERÊNCIA BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO, 5. Brasília, DF, 1988. Anais... Brasília, DF: MEC, 1988. P. 199 – 206.

- KRAMER, S. **A política do pré-escolar no Brasil: a arte do disfarce**. 18<sup>o</sup> ed. São Paulo: Cortez, 2012.
- KUHLMANN JR, M. **Infância e Educação Infantil: uma abordagem histórica**. Porto Alegre, Mediação, 1998.
- KUHLMANN JR, M. **Infância e Educação Infantil: Uma abordagem histórica**. 2. Ed. Porto Alegre: Mediação, 2001.
- MALUF, A. C. M. **Brincar prazer e aprendizado**. Rio de Janeiro: Vozes, 2009.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.
- VYGOTSKY, L. S. **A Formação social da mente**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- AYOUB, E. Reflexões sobre a Educação Física na Educação Infantil. **Revista Paulista de Educação Física**, supl.4, p. 53-60, São Paulo, 2001.
- BENJAMIM, W. **Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Summus, 1984.
- 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.
- BRASIL, **LDB**. Constituição da República Federativa do Brasil, promulgada em 20 de dezembro 1996.
- CARVALHO, A. M; ALVES, M. M.F.; GOMES, P. L. D. Brincar e Educação: concepções e possibilidades. **Psicologia em Estudo**, vol. 10, n. 2. Maringá, mai./ago., 2005.
- COTONHOTO, L. A.; ROSSETTI, C. B.; MISSAWA, D. D. A. A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica. **Construção Psicopedagógica**. vol. 27, n. 28, São Paulo, 2019.
- FANTACHOLI, F. N. **A importância do brincar na educação infantil**. In: VI EPCC Encontro Internacional de Produção Científica Cesumar, 2009, Maringá-Paraná. Anais Eletrônicos, 2009.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 1993.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 4 Ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- LIRA, N. A. B. RUBIO, J. A. S. A Importância do Brincar na Educação Infantil. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, Vol. 5 , n. 1 , 2014.

Martinez, A. P. O Papel da Educação Especial nas creches: Da prevenção à estimulação com atividades de escolha livre. **Revista Portuguesa de Psicologia**. Vol. 210507. 2006.

MOCHIUTTI, S. **Educação Infantil e Cultura Lúdica: Um olhar sobre a Prática Pedagógica das professoras da Escola de Aplicação da UFPA**. UFPA, Belém- Pa, 2007.

NAVARRO, M. S. **O Brincar na Educação Infantil**. IX Congresso Nacional de Educação- EDUCERE; III Encontro Sul Brasileiro de Psicopedagogia, PUCPR. Paraná, 2009.

ORTEGA, A. C.; ROSSETTI, C. B. A Concepção de Educadores sobre o Lugar do Jogo na Escola. **Revista do Departamento de Psicologia (UFF)** , v. 12, n.2 e 3, p. 45-53, 2000..

QUEIROZ , N. L. N.; MACIEL , D. A.; BRANCO , A. U. Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista. **Revista Paidéia**, vol. 16, n. 34, p.169-179, Ribeirão Preto, SP, 2006.

PALANGANA, I. C. 2001. Desenvolvimento e aprendizagem em Piaget e Vygotsky: a relevância do social, 3 ed. São Paulo: Sumus.168 p.

SANTOS, D. A. **Jogos e brincadeiras como práticas pedagógicas**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade de Brasília, Brasília: UnB. 2013.

SANTOS, A. et. al. Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil: Aplicação Pedagógica. **Portal.fslf.edu.br**. 12/2016. Disponível em <[https://portal.fslf.edu.br/wp-content/uploads/2016/12/Jogos e brincadeiras na educacao infantil aplicacao pedago.pdf](https://portal.fslf.edu.br/wp-content/uploads/2016/12/Jogos_e_brincadeiras_na_educacao_infantil_aplicacao_pedago.pdf)>. Acesso em: 08/03/2020.

TESSARO, J. P.; JORDÃO, A. P. M. **Discutindo a importância dos jogos e atividades em sala de aula**. Publicado em: 02-08-2007. Disponível em <https://www.psicologia.com.pt> . Acesso em: 03/03/2020.

TEIXEIRA, H. C.; VOLPINI, M. N.. **A importância do brincar no contexto da educação infantil: creche e pré-escola**. Trabalho de Conclusão de Curso. Centro Universitário Unifafibe. TEIXEIRA, S. R. O. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**. Rio de Janeiro: wak, 2010.