

PONTOS E CONTRAPONTO NA PRÁTICA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Thais Rodrigues Oliveira

Acadêmica do curso de Pedagogia da Faculdade Almeida Rodrigues (e-mail: thaisrodriguesoliveira44@gmail.com)

Vitória Aparecida Campos Silva

Acadêmica do curso de Pedagogia da Faculdade Almeida Rodrigues (e-mail: vitoriacampossilva20@gmail.com)

Rafael Silva dos Santos

Orientador(a) do curso de Pedagogia da Faculdade Almeida Rodrigues (e-mail:rafaletrasrv@hotmail.com)

RESUMO

Ao brincar a criança se desenvolve amplamente em todos os sentidos, assim como aprende a lidar com regras. Essa atividade é fundamental para o seu crescimento, visto que não consiste apenas em um entretenimento, pois contribui e enriquece fisicamente, psicologicamente, socialmente, emocionalmente e cognitivamente. Desse modo, o presente artigo busca argumentar acerca da importância do jogar e brincar na Educação Infantil, dentro do processo de ensino-aprendizagem, assim como relatar a metodologia adequada ao se trabalhar com o lúdico, visto que o professor é um autor crucial nessa fase. Na pesquisa, foram utilizadas as contribuições de autores do cânone literário como Kishimoto (2009), Gonçalves (2020), Libâneo (2016) entre outros. Concomitante, objetivou-se relatar resultados importantes sobre o lúdico como metodologia aos pequenos, visto que por mais simples que seja, já faz a diferença na vida de um aluno. O brincar traz autonomia e outros benefícios a elas, mas para que se tenha os desfechos favoráveis é de notável relevância a participação dos pais, profissionais habilitados como também a colaboração das políticas públicas visando um ensino de qualidade.

Palavras-chave: Ludicidade. Brincar. Criatividade. Desenvolvimento. Professor.

CHILDREN'S CHALLENGES IN THE PRACTICE OF GAMES AND PLAY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

ABSTRACT

When playing, the child develops widely in all senses, as well as learning to deal with rules. This activity is essential for your growth, since it is not just entertainment, as it contributes and enriches you physically, psychologically, socially, emotionally and cognitively. This article seeks to argue the importance of playing and playing in Early Childhood Education within the teaching/learning process, as well as reporting the appropriate methodology when working with playful activities, since the teacher is a

crucial author in this phase. In the research, contributions from authors of the literary canon such as Kishimoto (2009), Gonçalves (2020), Libâneo (2016) among others were used, with the objective of reporting important results on the improvement of the little ones, where every playful detail for the smallest whatever makes a difference in a student's life, education transforms and playing brings autonomy and other benefits to them, but in order to have favorable outcomes, the participation of parents, qualified professionals as well as the collaboration of public policies aimed at quality education.

Keywords: Playfulness. Play. Creativity. Development. Teacher.

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho consiste em relatar sobre as modificações que os jogos e brincadeiras proporcionam em cada fase do desenvolvimento da criança e o poder que esse feito tem de estimular de modo geral, as crianças e por essa razão, é um direito de infância o acesso a atividades lúdicas. A família e os professores devem ter sempre em mente ao proporcionar essa metodologia a intensificação dos conhecimentos e habilidades para que os alunos consigam construir um verdadeiro entendimento da realidade atual, tendo em vista que o brincar é de notória importância para o aprendizado.

Assim, o objetivo dessa pesquisa é quebrar o tabu sobre os jogos e brincadeiras, além de mostrar que vale a pena investir na ludicidade nos planejamentos como um recurso de aprendizado. De tal modo, ressalta a maneira como as crianças reagem durante a aplicação das atividades, para se alcançar grandes resultados, de uma maneira gratificante para os professores, para os pequenos e para os pais.

Destarte, considera-se que o leitor, ao ter contato com o artigo, no qual tem como foco as crianças de 0 a 5 anos e 11 meses de idade, irá entender que tipo de atividade as crianças interagem mais e como estas se comportam diante das regras propostas, quando trabalhado em sala de aula de maneira correta, pois não devem ser vistos apenas como um entretenimento e sim como um ato que ocasiona melhorias no físico, cognitivo, afetivo e principalmente contribui para que ocorra o respeito perante ao próximo, o cumprimento de regras, a interação e a socialização.

Logo, a pesquisa envolverá diferentes tipos de análises em obras literárias como artigos, monografias, livros, entre outros que apresentam o assunto em discussão. Com empenho na compreensão da importância dos jogos e brincadeiras

para a educação infantil. Por isso, serão apresentadas as concepções dos jogos e brincadeiras como fundamentais para o desenvolvimento das crianças, quando administrados de maneira correta.

Será adotada a pesquisa bibliográfica, que de acordo com Gil (2002), é a base do material já existente, feita através de livros e artigos científicos em que cada um tem sua classificação: os livros com sua leitura corrente que são as obras literárias e de divulgação e os livros de referência informativa e remissiva (dicionários, enciclopédia etc.), não podendo esquecer das publicações periódicas (jornais e revistas) e os impressos variados.

2. JOGOS E BRINCADEIRAS, UMA ESTRATÉGIA ASSERTIVA

2.1 O professor e sua ação metodológica no que tange aos jogos e brincadeiras na Educação Infantil

Ao nascer, um bebê não tem intelecto do que seja essa palavra 'brincar', mas na medida em que os pais tentam se comunicar com eles, interagindo através de gestos, mudando tons de voz, expressões faciais seja uma risada, careta, sorrisos, ou um simples toque em seu corpo, ela vai descobrindo o mundo através do que apreciou, tornando-se o adulto, o seu primário brinquedo.

Entre as brincadeiras interativas que levam o bebê a se expressar é muito conhecida a de esconder e descobrir o rosto usando uma fralda e dizendo 'cucu', 'escondeu', 'achou'. Quando toma iniciativa e esconde um brinquedo, o bebê já domina a brincadeira e expressa seu domínio de forma prazerosa, repetindo sua nova experiência, variando as situações. Aqui se encontra um exemplo de como se aprende a dar significados aos movimentos, a compreender e usar regras e a linguagem (KISHIMOTO, 2010, p.04).

O primeiro processo educativo começa na família e logo depois a criança entra na fase de ter o contato com outras pessoas na creche e espaços não escolares, sendo esse o momento não só de zelar, mas também educar pedagogicamente, e nada melhor do que explorar todos os sentidos partilhando novos horizontes, novos significados com o brincar em seu cotidiano, ampliar as oportunidades de vivências.

Assim, utilizando os jogos e brincadeiras na Educação Infantil como metodologia, o pedagogo proporciona melhorias no desempenho da criança. Sendo de total importante as brincadeiras casuais, assim como as orientadas pelo professor, com a finalidade de interação e socialização dos alunos, possibilitando questões de

gênero, valores, conhecimentos culturais, desenvolvimento linguístico, relações com o próximo, habilidades afetivas e motoras. No brincar os pequenos tem a capacidade de planejamento e decisão sobre sua vida e de significado ao mundo em sua volta (BACELAR et al., 2017).

De tal maneira, o professor dentro da sala de aula é responsável por criar situações diversas, que causam incitações aos alunos na sua estratégia de ensino e como benefício disso, resultar em nossos conhecimentos, mas para isso, ele necessita ser culto ao definir quais serão os objetivos específicos buscados de determinado jogo e brincadeira, pois quem torna o recurso como pedagógico ou comum e faz fluir essa atividade, é o educador, com sua execução e forma de avaliação de sua prática, através dos resultados formados.

A respeito, Lima et al. (2019) discorre que é dever do docente o planejamento das atividades lúdicas, vendo as possibilidades de execução e os recursos acessíveis para adequação aos conteúdos do currículo, mediando da melhor forma, de modo menos agressivo, para que ocorra o pleno desenvolvimento dos pequenos.

O Professor deve estar ciente que o brincar é um direito da criança, e que ela liga todas as áreas do conhecimento, é uma forma dela descobrir o mundo delas. Ele deve enriquecer o brincar deve fazer o intermédio, criando desafio e estimulando o processo ensino aprendizagem (MOREIRA et al., 2018, p. 7).

A criança deve se sentir livre tendo o brincar como uma das atividades principais a sua infância, e o docente como o mediador da aprendizagem. A pessoa responsável por auxiliar nesse processo. Segundo Kishimoto (2010) a atividade de brincar deve fazer parte do dia a dia da criança, pois ela aprende a demonstrar seus sentimentos, tomar decisões, conhecer a si mesmo, usar seu corpo, solucionar e criar problemas entre outros, nisso ocorre a exploração do mundo dos objetos, da comunidade, as culturas e suas linguagens.

É importante ressaltar que as brincadeiras são fontes de aprendizado e conhecimentos, porém o docente necessita sair de sua zona de aconchego e refletir sobre a realidade, mas infelizmente, nem todos pensam assim, como também não colocam em prática, por questões de saúde, comodismo, por falta de sensibilidade e empatia (NASCIMENTO; NETO, 2021).

A criança brincando precisa verificar o seu desempenho na atividade para que possa entender onde ela precisa melhorar, qual foi o erro, fazendo uma autoavaliação

de suas participações. Para isso enfatizam Santos, Castro e Miranda (2020) a ludicidade como recurso pode auxiliar o professor tendo melhorias em suas condutas pedagógicas, deixando-a mais agradável e com grande significado aos alunos, explicitando também que brincar não é apenas um passatempo, deixando de ser usado em segundo momento.

Portanto, o papel do professor é mostrar as brincadeiras e jogos, expondo seus materiais ao arranjar um lugar adequado, dessa forma, irá instigar, mediar, incentivar e possibilitar que as crianças brinquem de forma mais expandida, ou seja, o mediador tem como tarefa criar situações de interação e promover o criar e pensar, junto ao desenvolvimento da construção de saberes (MEDRADO; TEXEIRA, 2020).

Todos os brinquedos trazem algo para a vida do praticante sejam descobertas, assimilações, aspectos que não sabiam, mas que acabam transformando a sua própria realidade através de sua finalidade de existência, então por isso devem ser levados a sério já que sua capacidade educativa é muito grande e conseqüentemente contribui para a formação do indivíduo.

2.2 As contribuições das brincadeiras na Educação Infantil

Mediante às brincadeiras as crianças conseguem se expressar, tendo a oportunidade de adquirir novos conhecimentos e ampliar seus aspectos intelectuais, sociais, psicológicos, afetivos, motores, etc. Dessa forma, através do lúdico os pequenos começam a formação de sua individualidade, envolvendo com as brincadeiras e se socializando, para assim construir características própria de cada indivíduo (SILVA et al., 2017).

As brincadeiras têm um lugar especial na vida dos cidadãos, de todas as formas ela faz a sua dissemelhança ao notar que serão deslumbradas novas linguagens, talentos, contratempos, aptidões, e é exatamente neste momento que a magia do desenvolvimento começa a acontecer, seja com todas as crianças estando dispostas separadamente, ou melhor ainda, seria com todas efetivamente juntas.

Portanto, os jogos e as brincadeiras cooperativos são importantes na infância, pois é nesta fase que a aprendizagem está muito ligada à convivência, ao brincar e ao aprender com o outro. Assim, fundamental que a escola e a família propiciem à criança o desenvolvimento de sua autonomia e lhe garantam o direito a brincar e a participar ativamente nos ambientes em que está inserida (SAMPAIO, 2019, p.26).

Cotidianamente, o brincar é exercido em diversos contextos seja familiar, escolar ou comunitário, em diferentes recintos, ensejos e com distintos parceiros, ampliando e diversificando culturalmente os rudimentos e imaginações pertencidos, pois, cada brinquedo existe uma história por trás dele, um vínculo com o passado de como era a rotina e façanhas repassadas de geração para geração.

Através dos jogos e brincadeiras o indivíduo terá noção da sua liberdade de expressão que, o é indispensável para a sua formação de indivíduo crítico, que sabe o que quer, e quando ela crescer vai ter noção da sua capacidade de lutar pelos seus objetivos, ultrapassando os obstáculos da vida. Guth (2017) informa que: no momento do jogo, a criança se expressa naturalmente, explorando capacidades desconhecidas, tendo em vista que os aspectos primordiais que podem ser encontrados no momento de jogo são: a distância do objeto; organização; habilidade de inventar; adaptação significante-significado; função simbólica e integração no esquema de assimilação.

A educação infantil não compreende apenas o âmbito educacional, mas em todas as atividades educativas voltadas para as crianças, brincar é realizar instantes que podem expandir a fantasia e transmitir prazer ao indivíduo que se permitem viver múltiplas experiências. A criança quando está brincando tem a tendência de se abrir, e é neste momento ela coloca em prática a sua vida no dia a dia, caso esteja com algum transtorno em casa, os sinais são enviados por meio do faz de conta, no brincar com bonecas(os), nas contações de histórias ou até se excluindo das brincadeiras e dos colegas, fazendo-se precisão um olhar cauteloso do adulto.

Para um maior desenvolvimento da criança, relata Maia, Farias e Oliveira (2020), existem vários tipos de jogos, em que elas vão analisar hipóteses, explorar abertamente seu lado criativo e em distintas áreas do conhecimento. Dentre elas temos: Jogos intelectuais (damas, xadrez); jogos motores (correr, saltar); jogos de cooperação (futebol, caça tesouro); jogos competitivos (Corrida de saco, maratona) e jogo dramático (mímicas, teatro).

A criança se desenvolve de integra e total forma na educação infantil o que contribui para que ela fixe mais o que é ministrado, pois é nessa etapa que ocorre o início do aprimorando desde seu desenvolvimento muscular, concentração, psicomotricidade, linguagem, cognitivo, entre outros. Gonçalves (2020) enfatiza: ao utilizar de brincadeiras e jogos como método de ensino na instituição, tem sido um conceito muito apresentado na época atual, mas nem todas as vezes é considerado uma atividade que fornece conhecimentos, por razão de o termo 'jogo' ter vários

sentidos, como: distração, divertimento, passatempo, etc., fazendo com que âmbito escolar frequentemente sejam empregues apenas como passatempo e recreação.

Através das brincadeiras também percebemos as dificuldades das crianças, podendo assim fazer um diagnóstico e ajudá-las no que for necessário, desde coisas simples, até as mais difíceis onde irá entrar a ajuda de outros profissionais, já que o lúdico não qualifica crianças, todos podem se divertir e instruir-se desde a criança sem dificuldades alguma, até as crianças da inclusão, porque não existe preconceito, todos são capazes, independente das dificuldades, todos têm a sua maneira e o seu tempo de se desenvolver brincando e se deleitando.

Para se oferecer um local onde a brincadeira/jogo vai acontecer, o essencial é que existam critérios básicos para essa ação, devendo os responsáveis ou professores passarem os comandos e razões iniciais para essas práticas, deixando as crianças cientes que tem que respeitar os seus colegas, de possíveis riscos, regras e cuidados necessários. Para Lopes, Maes e Vieira (2011) é fundamental se ter o cuidado para que a regra não seja apenas um regimento onde a criança obedece somente porque o adulto manda, mas que eles saibam dos benefícios e do porquê de executar o ato.

O brinquedo independente de ser industrializado ou construído ele já vem com a trajetória existindo seus valores e mandamentos pré-estabelecidos nele, não importando se consistir em algo humilde, requintado ou atraente, o que se destaca é que não se pode ditar o modo correto de agir na criança ao tentar controlar ela com regimentos formados nativas do objeto por classes dominantes, limitando e moldando a criança a seguir as diretrizes, pois elas não são máquinas eletrônicas, pelo contrário são seres pensantes em transformação no universo.

Segundo Zane e Kobayash (2009), os jogos com regras fazem com que o desenvolvimento de habilidades e curiosidades aconteça, pelo fato de apresentar um dever e uma tarefa moral, além de promover o avanço da criança no contexto das suas relações sociais, fazendo com que se tornem crianças cooperativas, ética e justas, trazendo benefícios para a construção de uma sociedade melhor.

A implantação moral dentro da educação infantil se faz necessária, para que as crianças desde cedo se tornem capazes de distinguir o certo e errado, respeitar o próximo, assimilando que nem sempre os resultados serão como ela quer, e é neste momento que o lúdico entra, pois, o educador irá utilizar brincadeiras para introduzir

trabalhos que estimulam as crianças a desenvolver valores morais através da prática, sem sofrimento em razão de estar brincando e se divertindo.

São valores que nunca perdem a importância, é levado pra adolescência e para a vida adulta, ela irá sempre lembrar dos bons modos que aprendeu com o professor e com os colegas. Formar um bom cidadão para o mundo é gratificante, ainda mais apresentando para a criança maneiras leves de lidar com as situações que a vida apresenta de maneira honesta, ensinando a ser uma pessoa que irá ser espelho para o próximo.

2.3 Os Desafios Contemporâneos No Trabalho Docente Com Os Jogos E As Brincadeiras

A valorização adequada ao profissional de educação se faz necessária e obrigatória, fundamentando-se que os professores precisam ser incentivados a se aprimorarem quanto à sua área de atuação, agindo eles com novidades, procurando melhores recursos, sendo mais inovadores e tecnológicos, visando como objetivo principal obter melhorias no ensino atual e futuro.

Uma problemática cotidiana ocorrida no ambiente escolar é a falta de qualificação docente, interferindo em seu comportamento profissional de forma negativa no que diz respeito às didáticas e atualidades sucedidas no mundo, visto que, não ocorre o crescimento intelectual do profissional e por essa razão havendo inexistência de aperfeiçoamentos poderá ocasionar um retardo sobre suas metodologias, deixando o ensino a desejar.

O professor precisa estar sempre em exercício reflexivo do saber e fazer em classe, buscando atualizações e para isso é indispensável a formação continuada, complementam, Magalhães e Azevedo (2015, p.32) "...suprindo distanciamentos teórico/práticos/metodológicos, advindos da produção de novos conhecimentos nas mais diversas áreas, em resposta às demandas econômica, social, tecnológica e cultural da humanidade".

Atualmente, a situação real da educação por muitos vieses se aloca em um espaço de desmérito ocorrendo a desvalorização, nesse caso, não seria diferente com os jogos e brincadeiras, já que por um processo cultural, baseado no senso comum, muitas famílias e até alguns profissionais da educação veem a prática como irrisória ou não satisfatória, no que tange à aprendizagem significativa.

Nota-se muita falta de investimentos e empenho no geral, indo desde a sociedade ao poder público, dentre eles, podemos destacar os salários baixos ao funcionário, falta de estruturas, suporte financeiro, a baixa infraestrutura nas escolas entre outros, fazendo com que as instituições fiquem carentes de materiais didáticos que são importantes para o desenvolvimento dos alunos, e lamentavelmente nota-se que a educação se desequilibra no que tange ao incentivo das políticas públicas. O que é inaceitável, pois a educação é o segmento que protagoniza a voz do cidadão. Para confirmação disso, Saviani (2008, p.09) afirma:

É, pois, uma lógica de mercado que se guia, nas atuais circunstâncias, pelos mecanismos das chamadas 'pedagogia das competências' e da 'qualidade total'. Esta, assim como nas empresas, visa obter a satisfação total dos clientes e interpreta que, nas escolas aqueles que ensinam são prestadores de serviço, os que aprendem são clientes e a educação é um produto que pode ser produzido com qualidade variável.

O direcionamento concreto do docente é fazer o melhor para que os pequenos que são como um livro em branco saiam satisfeitos com o nosso produto (educação), e isso vai depender do profissional, basta saber se ele tem o domínio com uma boa base metodológica, partindo deste propósito ele irá escrever uma história com desafios cumpridos ou frustrações e desilusões na vida da criança. Libâneo (2016) relata que para se formar a base cultural de uma nação é preciso se ter a educação como primordialidade onde os docentes tenham domínio da ciência, cultura, meios de ensiná-los com condições excelentes de salário e trabalho, pertences instrutivos e científicos, uma boa formação pedagógica, autoestima elevada e segurança profissional.

Pensar em idealizar uma metodologia usando jogos e brincadeiras consiste em uma prática elaborada e que carece de visibilidade, porém há instituições que distanciam-se do contexto do que está no papel e da realidade de vivência dos educandos, pois as condições incertivas são outras e nem sempre há material e suporte necessários para que o educador faça um bom trabalho com o educando, já que em vários momentos terá que improvisar e fazer o que tiver ao seu alcance, como profissional mesmo com a sobrecarga que lhe é imposta e o exercício de várias funções além das suas.

Evangelista e Shiroma (2007) diz que os impactos da sobrecarga de trabalho produzem efeitos visíveis na saúde física e mental do profissional da educação, pois

eles são encarregados de fazerem muitas coisas, além de ser uma profissão desvalorizada pela sociedade, o que faz com que docentes sejam atacados por palavras desnecessárias, deixando o profissional depressivo tentando supera a culpa, o fracasso é a solidão.

Através da educação têm-se o poder de se abrir os horizontes do novo, e não só apenas repicar os conteúdos que por muito repetir, acabou apregoando-se de forma repetitiva no cérebro do aluno, e em contrariedade ao atual governo, difundir-se esse ensino formador de opinião e ultra conservador está trazendo grandes retrocessos ao país ou ao mundo.

Desse modo, tais políticas levam ao empobrecimento da escola e aos baixos índices de desempenho dos alunos e, nessa medida, atuam na exclusão social dos alunos na escola, antes mesmo da exclusão social promovida na sociedade (LIBÂNEO, 2016, p.48).

Para a criança ter um aprazível progresso escolar são necessários alguns quesitos como: um bom mentor, uma escola que acolhe e faça seu papel, porém o futuro da criança não depende somente da escola ou do professor, o empenho da família na vida desse aluno faz uma grande diferença, pois o mesmo necessita de um apoio e uma atenção especial, e a evolução acontece se todos trabalharem juntos para um só propósito, a educação da criança.

O caminho que abre os olhos do ser humano para um mundo melhor é a educação, com mais oportunidades, porém, infelizmente não são todas as crianças que tem o privilégio de ter uma aprendizagem digna, e o educador por mais esforçado que ele seja, não irá conseguir trazer o melhor do papel para vida real desses pequenos, mas ele irá dar o melhor de si, pra que eles conheçam a magia de aprender brincando, porque um bom professor não desiste da educação.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É imprescindível que haja união política como também o amparo da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) no que tange ao uso de jogos e brincadeiras na aprendizagem, visto que é notável os ganhos aos alunos de forma abrangente em seu desenvolvimento, construindo um adulto cooperativo, sociável que acredita em seu potencial, pois através desse recurso a criança aprende a criar novas experiências,

indagações de forma observadora e crítica com o passar do tempo de contato com a brincadeira.

Logo, recomenda-se uma escola democrática no qual englobe toda sua organização, como também a comunidade juntamente com os pais das crianças que abrace oficinas, projetos lúdicos na sala de aula como uma ferramenta significativa, fazendo com que as crianças não só desfrutem o momento de brincadeiras com os objetos expostos, mas também que elas possam fazer a criação de seu próprio, através de suas imaginações, com isso podendo aprofundar seus conhecimentos.

Tendo como alicerce ser um professor reflexivo, precisa-se que o profissional identifique de que maneira o recurso utilizado expande o conteúdo curricular, sucede o avanço de suas aptidões e favorece o envolvimento do aprendiz. Sendo isso reputado como uma tarefa difícil para os educadores, mas cabe a eles estarem sempre abertos ao novo, a aprender a aprender se qualificando em seu exercício de docência.

O professor tem uma grande participação nesse processo entre os pequenos e a ludicidade, ele irá guiá-los e envolvê-los nessa forma divertida de aprender, e durante toda a diversão, os alunos irão aprender valores que eles irão levar para a vida, como respeitar pessoas, lidar com regras, ter ética, entre outros, é neste momento que a família vai participar também desta etapa juntamente com os profissionais da educação.

A educação é cheia de desafios, mudanças acontecem sempre, mas o que motiva é ver o desenvolvimento dos pequenos, perceber o quanto a ludicidade faz bem para eles, acompanhar cada passo, cada conquista, cada sorriso ao conseguirem realizar os desafios durante as brincadeiras é gratificante, brincar faz parte do processo, e o processo só acontece brincando.

REFERÊNCIAS

BCELAR, Lara Santos et al. **A valorização dos jogos e brincadeiras na educação infantil**. Seminário Gepráxis, Vitória da Conquista, v. 6, n. 6, p. 2325- 2335, out. 2017. Disponível em: <<http://anais.uesb.br/index.php/semgepraxis/article/viewFile/7362/7139>>. Acesso em: 12 maio 2021.

DANTON, Gian. **Metodologia científica**. Pará de Minas (MG), 2002. Disponível em: <virtualbooks.com.br>. Acesso em: 14 maio 2021.

EVANGELISTA, Olinda; SHIROMA, Eneida Oto. **Professor: protagonista e obstáculo da reforma.** Educação e Pesquisa, São Paulo, v.33, n.3, p. 531-541, set./dez. 2007.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GONÇALVES, Érica de Cássia. **Intervenção pedagógica com jogos concretos e eletrônicos para a construção de estruturas cognitivas:** um estudo piagetiano. Marília, 2020. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Filosofia e Ciências, Marília, 2020.

GUTH, Ana Cândida. **A contribuição dos jogos e das brincadeiras no processo de aprendizagem na clínica psicopedagógica.** Erechim, 2017. Disponível em: <<http://repositorio.uricer.edu.br/handle/35974/173>>. Acesso em: 12 abr. 2021.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil.** Belo Horizonte, In: ANAIS DO I SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO – Perspectivas Atuais. Belo Horizonte, nov. 2010. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>>. Acesso em: 24 de maio de 2021.

KOCHE, José Carlos. **Fundamentos de Metodologia Científica:** Teoria da ciência e iniciação à pesquisa. Petrópolis (RJ): Vozes, 2011.

LIBÂNEO, José Carlos. Políticas Educacionais no Brasil: **Desfiguramento da escola e do conhecimento escolar.** Cadernos de pesquisa, São Paulo, v.46, n.159, P. 38-62, 2016.

LIMA, KyaraThalia Gomes de et al. **O lúdico como pressuposto para o prazer: jogos e brincadeiras na educação infantil.** In: Conedu. VI Congresso Nacional de Educação. Campina Grande, 2019. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_M D1_SA9_ID1543_26082019135719.pdf>. Acesso em: 24 de maio de 2021.

LOPES, Sara Rodrigues; MAES, Karol Rodrigues; VIEIRA, Mauro Luís. **Brincar, Regras e Limites: Uma integração possível.** Santa Catarina, 2011. Disponível em: <https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=Brincar%2C+Regras+e+Limites%3A+Uma+integra%C3%A7%C3%A3o+poss%C3%ADvel.&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DajAuM2r7NE8J> Acesso em: 24 de maio de 2021.

MAGALHÃES, Lígia Karam Corrêa de; AZEVEDO, Leny Cristina Soares Souza. **Formação continuada e suas implicações: entre a lei e o trabalho docente.** Cad. Cedes, Campinas, v. 35, n. 95, p. 15-36, jan./abr. 2015

MAIA, Divanalmi Ferreira; FARIAS, Álvaro Luís Pessoa de; OLIVEIRA, Marcos Antonio Torquato de. **Jogos e brincadeiras nas aulas de educação física para o desenvolvimento da criança.** Cenas Educacionais, Caetité – Bahia - Brasil, v. 3, n. e8623, 2020.

MEDRADO, Ana Claudia de Souza Menezes; TEXEIRA, Verônica Rejane Lima. **A Relevância dos Jogos e Brincadeiras para o Desenvolvimento da Aprendizagem na Educação Infantil.** Revista Multidisciplinar de Psicologia, v. 14, n. 53, p. 260-270, 2020.

MOREIRA, Antônio Cícero, et al. **A importância dos jogos e brincadeiras no processo ensino aprendizagem na educação infantil.** MULTIVIX. Cariacica, 2018. Disponível em: <<https://multivix.edu.br/wp-content/uploads/2018/12/a-importancia-dos-jogos-e-brincadeiras-no-processo-ensino-aprendizagem-na-educacao-infantil.pdf>>. Acesso em: 24 maio 2021.

NASCIMENTO, Joelma Barbosa Bezerra; NETO, AntonioVirgínio Martins. **A brincadeira como estratégia de ensino-aprendizagem na educação infantil.** Revista Faculdade FAMEN - REFFEN, v. 2, n. 1, 2021.

SAMPAIO, Marisa de Oliveira. **As contribuições dos jogos e brincadeiras cooperativos para a formação de crianças na pré-escola.** 2019. 70 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Universidade de Brasília, Brasília, 2019. Disponível em: <https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=As+contribui%C3%A7%C3%B5es+dos+jogos+e+brincadeiras+cooperativos+para+a+forma%C3%A7%C3%A3o+de+crian%C3%A7as+na+pr%C3%A9-escola.&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DpmExfCJXomAJ>. Acesso em: 24 maio 2021.

SANTOS, Rafaella Matos dos; CASTRO, Thalya Rodrigues de; MIRANDA, Alzenira de Carvalho. **Intervenção pedagógica com jogos e brincadeiras na educação infantil.** Brazilian Journal of Development, Curitiba, v. 6, n.6, p. 37386-37396, jun. 2020.

SAVIANI, Dermeval. **Política educacional brasileira: limites e perspectivas.** Revista de Educação PUC, Campinas, n. 24, p. 7-16, 2008.

SILVA, Micaela Ferreira dos Santos et al. **As brincadeiras das crianças de ontem e de hoje no contexto sociocultural.** Holos, Rio Grande do Norte, v. 3, 2017.

ZANE, Valéria Cristina; KOBAYASH, Maria do Carmo Monteiro. **A importância das regras para o desenvolvimento moral infantil.** São Paulo (SP), 2009. Disponível em: <<https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/140070/ISSN2175-7054-2009-5885-5893.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 24 de maio de 2021.