

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO**  
**CAMPUS AVANÇADO DE IPAMERI**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU***  
**FORMAÇÃO DE PROFESSORES E PRÁTICAS EDUCATIVAS**

**A INFLUÊNCIA DO LÚDICO NOS ANOS INICIAIS SEGUNDO ROGER CAILLOIS**

**IPAMERI-GO**  
**OUTUBRO 2021**  
**TIANDRA ALMEIDA GOMES**

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO  
CAMPUS AVANÇADO DE IPAMERI  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU*  
FORMAÇÃO DE PROFESSORES E PRÁTICAS EDUCATIVAS

**TIANDRA ALMEIDA GOMES**

**A INFLUÊNCIA DO LÚDICO NOS ANOS INICIAIS SEGUNDO ROGER CAILLOIS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Federal Goiano, Campus Avançado de Ipameri, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Formação de Professores e Práticas Educativas.  
Orientadora: Profa. Ma. Uiara Vaz Jordão.

IPAMERI-GO  
OUTUBRO 2021

Sistema desenvolvido pelo ICMC/USP

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

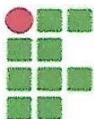
**Sistema Integrado de Bibliotecas - Instituto Federal Goiano**

Almeida Gomes, Tiandra

A A Influência Do Lúdico Nos Anos Iniciais Segundo  
G633i Roger Caillois / Tiandra Almeida Gomes; orientadora  
Maria Uiara Vaz Jordão; co-orientadora Maria Uiara Vaz  
Jordão. -- Ipameri, 2021.  
21 p.

Monografia (Pós-graduação Lato Sensu em em Formação  
De Professores e Práticas Educativas) -- Instituto  
Federal Goiano, Campus Ipameri, 2021.

1. Lúdico; Jogos; Brincadeiras; Educador.. I. Vaz  
Jordão, Maria Uiara , orient. II. Vaz Jordão, Maria Uiara ,  
co-orient. III. Título.



**INSTITUTO FEDERAL**  
Goiano

**Repositório Institucional do IF Goiano - RIIF Goiano**  
**Sistema Integrado de Bibliotecas**

**TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR PRODUÇÕES TÉCNICO-CIENTÍFICAS NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DO IF GOIANO**

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610/98, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano, a disponibilizar gratuitamente o documento no Repositório Institucional do IF Goiano (RIIF Goiano), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, em formato digital para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IF Goiano.

**Identificação da Produção Técnico-Científica**

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Tese                                  | <input checked="" type="checkbox"/> Artigo Científico   |
| <input type="checkbox"/> Dissertação                           | <input type="checkbox"/> Capítulo de Livro              |
| <input type="checkbox"/> Monografia – Especialização           | <input type="checkbox"/> Livro                          |
| <input type="checkbox"/> TCC - Graduação                       | <input type="checkbox"/> Trabalho Apresentado em Evento |
| <input type="checkbox"/> Produto Técnico e Educacional - Tipo: | _____   |

Nome Completo do Autor:

Matrícula: 2019212302360269

Título do Trabalho: A INFLUÊNCIA DO LÚDICO NOS ANOS INICIAIS SEGUNDO  
ROGER CAILLOIS

**Restrições de Acesso ao Documento**

Documento confidencial:  Não  Sim, justifique: Documento  
para publicação em revista

Informe a data que poderá ser disponibilizado no RIIF Goiano: 18/11/2021

O documento está sujeito a registro de patente?  Sim  Não

O documento pode vir a ser publicado como livro?  Sim  Não

**DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA**

O/A referido/a autor/a declara que:

1. O documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
2. Obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autor/a, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
3. Cumprir quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano.

Ipameri 18/11/2021  
Local Data

Ciancha Almeida Gomes

Assinatura do Autor e/ou Detentor dos Direitos Autorais

Ciente e de acordo:

Uliara Day Jordão  
Assinatura do(a) orientador(a)



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO

Ata nº 3/2021 - NAPNE-IPA/CENS-IPA/CMPAIPA/IFGOIANO

**PRÓ-REITORIA DE PESQUISA, PÓS-GRADUAÇÃO E INOVAÇÃO**

**ATA Nº/02**

**ATA DE DEFESA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TC) DO CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* EM FORMAÇÃO DE PROFESSORES E PRÁTICAS EDUCATIVAS**

No dia dezenove de outubro de dois mil e vinte e um, às dezoito horas, via Meet, sob a presidência da Professora Ma. Uiara Vaz Jordão, reuniu-se, em sessão pública, a Banca Examinadora de Defesa do Trabalho de Curso da aluna TIANDRA ALMEIDA GOMES, do Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Formação de Professores e Práticas Educativas, visando à obtenção do título de Graduado(a). A banca constituída pelos professores: Uiara Vaz Jordão (orientador) e presidente, Maria de Lourdes Vaz Jordão (Externo) e Michele do Coito Ruzicki foi indicada pela aluna, com anuência da Coordenação do Curso. Iniciados os trabalhos, a presidência deu conhecimento aos membros da Banca e ao candidato, das normas que regem a defesa de Trabalho de Curso. A seguir, a aluna passou à defesa de seu trabalho intitulado: **A INFLUÊNCIA DO LÚDICO NOS ANOS INICIAIS SEGUNDO ROGERS CAILLOIS.**

Encerrada a defesa, procedeu-se ao julgamento. Apuradas as notas verificou-se que a aluna foi APROVADA, com a nota 9,7. Nada mais havendo a tratar, lavrou-se a presente ata, que vai assinada pelos membros da Banca Examinadora e por mim, em 19 de outubro de 2021.

Membros da Banca Examinadora

---

Acadêmico(a)

Assinado Eletronicamente

---

Orientador(a) e Presidente

Assinado Eletronicamente

---

Membro Externo

Assinado Eletronicamente

---

Membro Interno  
Assinado Eletronicamente

Documento assinado eletronicamente por:

- Maria de Lourdes Vaz Jordão, Maria de Lourdes Vaz Jordão - 2321 - PROFESSORES DO ENSINO MÉDIO - Prefeitura Municipal de Ipameri (1), em 03/11/2021 16:50:41.
- Tiandra Almeida Gomes, 2019212302360269 - Discente, em 20/10/2021 15:38:09.
- Michele do Coito Ruzicki, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLÓGICO, em 19/10/2021 20:19:39.
- Uíara Vaz Jordao, TRADUTOR INTERPRETE DE LINGUAGEM SINAIS, em 19/10/2021 20:13:07.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 19/10/2021. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifgoiano.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 320378  
Código de Autenticação: 525eb3cf3d



INSTITUTO FEDERAL GOIANO  
Campus Avançado Ipameri  
Av. Vereador José Benevenuto (GO - 307), Zona Rural, None, IPAMERI / GO, CEP 75780-000  
(64) 3491-8400

## SUMÁRIO

<b>1.</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>10</b>
<b>2.</b>	<b>APRENDER O BRINCAR E A CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS</b>	<b>12</b>
<b>3.</b>	<b>DEFINIR O PAPEL DO EDUCADOR FRENTE A QUESTÃO DO BRINCAR</b>	<b>21</b>
	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>23</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>24</b>

## RESUMO

Este trabalho tem como intuito versar sobre a importância do lúdico nos anos iniciais, sob a mesma perspectiva apresentada por Roger Caillois. Jogos, brinquedos e brincadeiras inundam o mundo das crianças, pois estão presentes na humanidade desde os primórdios. Isso posto, foi determinado como objetivo geral: compreender a importância dos jogos lúdicos nos anos iniciais do ensino fundamental no processo de desenvolvimento da criança. Para alcançar o almejado, foi realizada uma pesquisa bibliográfica, fundamentada em autores que trabalham com essa temática, como Kishimoto (1997, 2010, 2014), Huizinga (2007), Fantacholi (2011), entre outros. Após discorrer sobre os quatro elementos que classificam os tipos de jogos, descritos por Caillois (Agôn, Alea, Mimicry e Ilinx), foi apresentado exemplos de atividades desenvolvidas com as crianças levando em consideração a ação de brincar. Ademais, considera-se o lúdico como uma importante ferramenta que diverte e proporciona prazer as crianças, o que facilita o aprendizado e ajuda com o seu desenvolvimento físico, cognitivo, emocional e social. Nessa tarefa, reconhece-se, ainda, que o educador têm um papel fundamental de mediador do conhecimento nesse processo.

**Palavras-chave:** Lúdico; Jogos; Brincadeiras; Educador.

## **ABSTRACT**

This his work aims to discuss the importance of playfulness in the early years, under the same perspective presented by Roger Caillois. Games, toys and games are part of children's world, as they have been present in humanity since its inception. That said, the general objective was determined: to understand the importance of playful games in the early years of elementary school in the child's development process. To achieve the desired goal, a bibliographical research was carried out, based on authors who work with this theme, such as Kishimoto (1997, 2010, 2014), Huizinga (2007), Fantacholi (2011), among others. After discussing the four elements that classify the types of games, described by Caillois (Agôn, Alea, Mimicry and Ilinx), examples of activities developed with children taking into account the action of playing were presented. Furthermore, play is considered an important tool that entertains and provides pleasure to children, which facilitates learning and helps with their physical, cognitive, emotional and social development. In this task, it is also recognized that the educator has a fundamental role in mediating knowledge in this process.

**Keywords:** Playful; Games; Jokes, Educator.

## 1. INTRODUÇÃO

A temática optada para discutir nesse texto – a importância do trabalho do lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental - é fruto do meu contato direto com os alunos onde lecionava e fazia o uso de jogos e brincadeiras, o que me permitiu observar na prática o desenvolvimento das crianças, especialmente ao que diz respeito a socialização. Por meio das atividades que envolviam os jogos, as crianças se aproximavam mais umas das outras, além de sua aprendizagem no conteúdo aplicado ser mais célere, uma vez que as atividades lúdicas sempre eram elaboradas em conformidade com o conteúdo da grade prevista para a turma.

Isso porto, a pesquisa apresenta como objetivo geral: compreender e discorrer sobre a importância dos jogos lúdicos nos anos iniciais do ensino fundamental, especialmente no processo de crescimento físico, cognitivo, emocional e social da criança, além de ampliar a diversão e interação em grupo. Para alcançar esse objetivo, foi preciso, antes, como objetivos específicos: (i) compreender como é o processo do aprender a brincar; (ii) entender a classificação dos jogos; e (iii) definir o papel do educador frente a questão do brincar.

Ademais, a pesquisa teve a pretensão de contribuir para a formação dos atuais e futuros profissionais da Educação, ao apresentar “o brincar”, através de jogos educativos, como uma forma de aprendizagem para os alunos. De acordo com Caillois (1990), existem quatro categorias de jogos: Agôn, Alea, Mimicry e Ilinx; que, segundo Tavares e Souza Júnior (2006), apresentam, ainda, quatro fazes, que são: os jogos populares, os de salão, os esportivos e os eletrônicos.

O brincar é útil para estimular o desenvolvimento integral, tanto no ambiente familiar quanto no ambiente escolar, pois ele é essencial na vida de qualquer criança, já que é uma atividade que garante uma boa formação como ser humano.

As brincadeiras como recursos pedagógicos não são a única forma de aprender a brincar, pois, segundo Kishimoto (2010, p. 1), “A criança não nasce sabendo brincar, ela precisa aprender, por meio das interações com outras crianças e com os adultos.” O desenvolvimento do brincar desperta habilidades, como o raciocínio lógico, a percepção, a memória, a imitação, a imaginação e a autonomia, necessários para um desenvolvimento saudável, que, conseqüentemente, no futuro, servirá para a torna-los capaz de compreender o mundo ao seu redor durante a sua vida adulta.

No espaço escolar, durante o processo de aprendizagem, ao acrescentar os jogos, brinquedos e brincadeiras do cotidiano, o aluno é preparado, também, para a vida, isto é, o aprendiz adquirir uma característica lúdica importante para a formação de sua personalidade.

Fantacholi (2011, p. 5) “explica que por meio da ludicidade a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo sua liderança, e sendo liderados e compartilhando sua alegria de brincar”.

Para alçar os resultados, foi feito o uso da pesquisa de cunho bibliográfico e qualitativo com a finalidade de discutir informações de outros pesquisadores que já abordaram esta temática. Fundamentamo-nos, especialmente, em Roger Caillois (1990 e 1994), que elaborou uma classificação dos jogos e um levantamento teórico com o objetivo de compreender o lúdico através dos jogos e brincadeiras como material auxiliar para a aprendizagem das crianças.

Ademais, “a pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis”, como explica Minayo (2001, p. 21). Desta maneira, pôde-se demonstrar qualitativamente toda a descrição, classificação e princípios para desenvolvimento dos jogos na apreciação da criança nos anos iniciais do ensino fundamental, a partir do acompanhamento de professor.

Para fins de demonstração em prática, os jogos apresentados para análise e descrição foram aplicados à alunos do Ensino Fundamental I ( anos iniciais ), divididos em 1º ano (5 a 6 anos), 2º ano (7 anos), 3º ano (8 anos), 4º e 5º ano (9 a 10 anos). Conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o tópico que versa sobre Brincadeiras e Jogos diz que

explora aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço. Caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como a apreciação do ato de brincar em si. Essas práticas não possuem um conjunto estável de regras e, portanto, ainda que possam ser reconhecido jogos similares em diferentes épocas e partes do mundo, esses são recriados, constantemente, pelos diversos grupos culturais (2017, p. 214).

Para discorrer sobre a proficuidade das brincadeiras e dos jogos como material pedagógico que podem ser utilizados nas mais diversas fases escolares, desde que se leve em consideração a faixa etária mencionadas para que o jogo seja escolhido e usado da maneira correta, o texto foi organizado em duas partes: (i) a primeira versa sobre o aprender a brincar e procura entender a classificação dos jogos, definindo o que é brincadeira, o que é lúdico, o que é jogo e a diferença e a classificação entre eles; (ii) no segundo tópico, defini-se o papel do educador, mostrando como ele pode interferir no desenvolvimento da criança através dos jogos lúdicos e das brincadeiras.

No decorrer do texto são mencionados alguns tipos de jogos lúdicos, como o cabo de guerra, a corrida no saco, a dança das cadeiras, o carrinho-de-mão, a pirata, entre outras, no intuito de discutir o quanto estes jogos incentivam a descoberta da criança através de um processo natural, espontâneo e prazeroso.

## **2. APRENDER O BRINCAR E A CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS**

As brincadeiras são admiráveis meios de comunicação que permitem o processo de aprendizagem da criança, pois oportuniza a união do brincar com o divertir. Brincar, segundo o dicionário Aurélio (2003), é "divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar", também pode ser "entretê-lo com jogos infantis". O brincar é está muito presente nas nossas vidas ou, pelo menos, deveria ser, porque é através dessas atividades recreativas que a criança tem um contato maior com seus pares, relaciona-se consigo mesma e com os brinquedos e, concomitantemente, com o mundo a sua volta.

Ao que diz respeito a origem das brincadeiras e dos brinquedos, há relatos de que surgiram a 3.000 anos a.C., como conta Kishimoto (2014):

As brincadeiras e os brinquedos não nasceram como tais. Surgem de práticas de adultos, de rituais religiosos, astrológicos, relações com a magia, representações sobre a natureza, os espíritos, a vida e a morte, e parte de romances, poemas e narrativas. Muitos preservam-se até os tempos atuais e aparece em diversas situações, como parlendas de invocação à Lua praticadas antigamente no Egito em Babilônia que aparecem nos textos religiosos por volta de 3.000 anos a.C. Nos dias atuais, elas são encontradas entre os índios da América, negros da África, primitivos da Austrália e da Polinésia, indígenas da Ásia e no Brasil (2014, p. 88).

Nesse sentido, ao observar as atitudes e comportamentos dos adultos, as crianças se divertem e ainda aguçam sua imaginação, por exemplo, ouvindo parlendas contadas pelos adultos, ela imagina e cria outras versões para o brincar. Outro exemplo é quando as crianças veem seus pais fazendo seus afazeres rotineiros, a mãe cozinhando e o pai indo para o escritório, mais que rapidamente elas fazem o mesmo, brincando com seus brinquedos de fazer comidinha ou fazendo de conta que também estão indo para o trabalho em um carro imaginário, atendendo a telefonemas, ou seja, elas ficam reproduzindo as atividades dos pais ou de seus responsáveis.

Brincar livremente ao ar livre nos dias de hoje está cada vez mais distante da realidade das crianças. O esconde-esconde, pique, bolinha de gude, cabra-cega, amarelinha, entre outras, são brincadeiras que remetem a nossa infância. Atualmente, por conta da correria cotidiana dos

país, da falta de espaço nas grandes cidades, da elavada situações de violências ajuntada a chegada dos tablets, smartphones e videogames, as crianças estão sendo mais isoladas, isto é, estão fisicamente mais distantes dos colegas. Ao comparar a obra de Vygotsky sobre a formação social da mente (1994, p. 135) com as situações cotidianas da época atual, compreende-se que:

Nesta época de globalização e de avanços tecnológicos o valor dos velhos brinquedos e brincadeiras está passando por um processo de transição, pois as crianças estão deixando de se envolverem com tais situações devido a influência do computador, vídeo game, televisão e outros brinquedos eletrônicos que deixam o espaço e o tempo da criança restrito apenas a imaginação e não a manipulação que corresponde a situação real.

A criança deve ter contato com outras crianças, com brinquedos e diferentes jogos, pois, deste modo, ela aprenderá novas regras e novas brincadeiras, o que a possibilitará o despertar e até recriar novas brincadeiras. De acordo com Vygotsky (1991), a brincadeira é entendida como uma atividade social da criança, cuja natureza e origem específicas são elementos essenciais para a construção de sua personalidade e compreensão da realidade na qual esta inserida.

Para Kishimoto (2010), esta realidade descrita por Vygotsky (1991) reflete nas atividades do dia-a dia:

Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia-a-dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, de solucionar problemas e criar (2010, p. 01).

Neste desenvolvimento de atividades do dia-a dia, o lúdico é apresentado pela prática de alguma atividade divertida, onde crianças e adultos se envolvem com qualquer brincadeira, movimento ou jogo que possam oferecer prazer. Neste contexto é interessante refletir que:

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a quem a vivencia, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida (SILVA, 2011, p. 20).

Luckesi (2014) traz a ideia de que é necessário a observação sobre o estado do participante no desenvolvimento das brincadeiras, pois, para o autor, o lúdico depende do estado

de ânimo de quem está participando. Se para algumas crianças e/ou adultos a brincadeira é legal, isto é, ela possibilita interação e envolvimento, esta atividade se tornará lúdica; do mesmo modo, inversamente, para aqueles que não acham a brincadeira agradável, ela não será considerada lúdica.

[...] atividades, denominadas de lúdicas, poderão ser “não lúdicas” a depender dos sentimentos que se façam presentes em quem delas está participando, numa determinada circunstância. Por exemplo, uma criança que, por alguma razão biográfica (de modo comum, razão psicológica), não gosta de pular corda; essa atividade – “brincar de pular corda” –, além de incômoda, será chata para ela, e, pois, sem nenhuma ludicidade. A alma da criança não estará presente no que estará fazendo, à medida que não tem nada de lúdico praticar uma atividade que é denominada de lúdica, mas que é, para essa criança, incômoda e chata (LUCKESI, 2014, p.13-14).

Repassado esse momento de atenção e pareamento dos sentimentos da criança, observa-se que o jogo tem um grande significado na ludicidade, pois ele ensina conteúdos através de regras, fazendo com que a criança aprenda ao mesmo tempo que se diverte, explorando novos espaços e tendo, também, grande interação com as outras crianças. Sendo assim, o lúdico está em todas as atividades, despertando o prazer, sobretudo nos jogos que causam grande satisfação e bem estar, tanto em crianças quanto em adultos.

O jogo representa, portanto, uma peça fundamental na construção do conhecimento e se revela como um instrumento fundamental na formação da personalidade da criança, tornando-se “construtivo porque pressupõe uma ação do indivíduo sobre a realidade. É uma ação carregada de simbolismo que dá sentido à própria ação, reforça a motivação e possibilita a criação de novas ações” (MALUF, 2007, p. 82-83).

Nesse contexto, o papel do jogo, nas diferentes fases do processo de aprendizagem, funciona como material didático que auxilia na construção da autonomia através do aprender brincando. A integração dos jogos contribui, ainda, com o processo ensino-aprendizagem, seja de forma individual ou coletiva. Segundo Fantacholi (2011, p. 2),

Se faz necessário conscientizar os pais, educadores e sociedade em geral sobre à ludicidade que deve estar sendo vivenciada na infância, ou seja, de que o brincar faz parte de uma aprendizagem prazerosa não sendo somente lazer, mas sim, um ato de aprendizagem, e ainda a importância desta ludicidade nas intervenções e prevenções de problemas de aprendizagem na visão da psicopedagogia.

É necessário ensinar a criança, envolvendo-a em um jogo por vez, incitando a concentração no que está realizando e a fazendo entender qual jogo está jogando, especialmente

nas situações em que ela não queira mais jogar. É importante, também, ensinar a criança a guardar o jogo; por exemplo, se não quer mais jogar boliche, peça a ela, então, que guarde as peças na caixa, para só depois começar uma outra brincadeira. Fazendo isso, a criança desenvolverá também o senso de organização.

Conforme Antunes (2012), os jogos são manifestações do lúdico que, além de serem utilizados como forma de lazer, são atividades que estimulam os seres humanos para o seu desenvolvimento quanto aos desafios, curiosidades, memória, percepção, concentração, atenção, dentre tantas outras.

A criança estará se envolvendo nas brincadeiras demonstrando sua opinião em relação aos outros, comunicando consigo mesmo e com o mundo, e estimulando o crescimento e a aprendizagem. Neste sentido, Piccolo (2010) afirma que:

Quando joga, a criança se insere em um mundo de relações mais complexas do que aquelas oferecidas a ela pela sociedade concreta e por sua vida real. Coerentemente, seu comportamento também se altera perante a situação, pois ela passa a atuar como dominadora de sua realidade. Exerce o papel de um adulto com relativa precisão, comunica-se em grupo, conhece novos tipos de relações e funções sociais, em síntese, experimenta/apropria conteúdos inalcançáveis até aquele momento se considerarmos apenas as possibilidades oferecidas por sua inserção efetiva na sociedade (2010, p. 8).

Portanto, os jogos têm papel relevante na contribuição do processo de construção das aprendizagens das crianças nessa etapa escolarização. Vários autores têm diferentes ideias sobre jogos e brincadeiras, dentre eles o Kishimoto, que explica (1997, p. 13) que:

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar histórias, brincar de ‘mamãe e filhinha’, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros.

Neste sentido, cada pessoa pode interpretar os jogos de maneiras distintas, isto é, pode considerar jogos livres e alegres e/ou jogos ruins. “O jogo é uma atividade voluntária, sujeito a ordens, deixa de ser jogo podendo no máximo ser imitação forçada. Basta esta característica de liberdade para afastá-lo definitivamente do curso da evolução natural” (HUIZINGA, 2007, p. 7).

Os jogos disponibilizam circunstâncias ricas e interessantes em situações de aprendizagem onde se desenvolvem as habilidades físicas/motoras. Para Souza Júnior e Tavares (2006, p. 74) os jogos são elencados em quatro categorias:

1. Jogos Populares: São jogos passados de geração para geração, por isso é uma categoria muito importante na socialização dos jogadores, pois os permitem se auto conhecerem, conhecerem o outro e conhecerem o ambiente onde o jogo/atividade está sendo realizada. Esse tipo também não possui regras fixas, quantidade de participantes exatos ou materiais elaborados. Como exemplos, tem-se: amarelinha, pega-pega, cabo de guerra, queimada, esconde-esconde, entre inúmeros outros.

2. Jogos de Salão: esse tipos são os que os jogadores não se exercitam tanto, podendo serem realizados em pequenos espaços, mas exigindo muita atenção e concentração do participante. São exemplos: dominó, xadrez, uno, quebra-cabeça, dama etc.

3. Jogos esportivos: são os derivados de alguns esportes, criados a partir de fundamentos básicos ou materiais de outros jogos, normalmente voltados para uma espécie de jogar não visando a competição. As regras são maleáveis, tanto no que se refere ao número de participantes quanto ao modo de jogar. São exemplos: handebol, futevolei, barrinha etc.

4. Jogos eletrônicos: são os que necessitam de uma máquina para se jogar, como o celular. Para essa classificação são combinadas três partes: modo, enredo e interface interativa. O jogador também não altera as regras, pois elas já são pré-estabelecidas.

Caillois *apud* Piccolo (2008) nomeia uma classificação dos jogos a partir do que ele determina ser os princípios dos jogos, podendo ser encarado essencialmente como uma atividade:

- “1. Livre: se o jogador fosse obrigado a jogar, o jogo já não teria mais graça.
- 2. Delimitada: seria jogos com limites de espaço e de tempo estabelecidos;
- 3. Incerta: com resultado previamente indeterminado
- 4. Improdutiva: porque não gera bens, nem riquezas nem elementos novos de espécie alguma;
- 5. Regulamentada: alguns jogos possuem suas regras, mas também estão sujeitas a uma legislação nova.
- 6. Fictícia: acompanhada de uma consciência em relação à vida “normal”. Os participantes sabem que estão jogando, que não é real).

É com base nessa classificação que Caillois (1990) estabeleceu quatro princípios centrais, quais sejam: Agôn (competição), Alea (sorte), Mimicry (simulacro) e Ilinx (vertigem), descritos adiante.

## AGÔN

Este princípio é detalhado por Caillois *apud* Piccolo (2008, p. 4), como:

jogos dominados fundamentalmente por atividades competitivas. Seu campo de atuação tenta criar situações ideais e igualitárias para todos os participantes no intuito de que o vencedor apareça como o melhor preparado. Entretanto. O Agôn aparece predominantemente nas competições esportivas.

Caillois (1990, p. 36) afirma que no Agôn “a finalidade dos antagonistas não é a de causar um estrago sério no seu adversário, mas sim o de demonstrar a sua própria superioridade”. Nesse sentido, as crianças que participam desse tipo de jogo buscam ser o melhor, pois testam suas habilidades, como rapidez, resistência, memória, entre outras. Como exemplos, têm-se: o cabo de guerra, o vivo morto, ca orrida no saco, o pega bandeira, a careca cabeludo, a multiplicação com dominó e a lata matemática. Manifesta-se, ainda, no jogo de xadrez, bilhar, damas, futebol etc.

Outro jogo bastante usado nas escolas é o cabo de guerra, considerado uma atividade livre e podendo ser utilizada em todas as idades, que pode ser jogado com corda, pedaço de pano ou fita. Brinca-se na rua, na quadra, no quintal, ou seja, em qualquer ambiente com espaço, o que estimula a cooperação. A princípio, são formadas duas equipes, cada uma escolhe um lado; cada grupo, então, tem que puxar uma das pontas da corda; o grupo que puxar a corda do integrante oposto, vence.

Mais um jogo bastante praticado pelos alunos na escola e em diversos lugares, não tendo limitação de idade e que também pode ser usado em dinâmica de grupo, é a corrida no saco. Brinca-se na rua, na quadra, no quintal, enfim, em qualquer ambiente. Essa atividade estimula a aptidão motora, como a velocidade, o esforço e a resistência. Os participantes deverão segurar o saco com uma mão para evitar que ele caia e para se manterem em equilíbrio para poderem pular. Ganha quem chega primeiro ao ponto de chegada estabelecido.

## ALEA

Segundo Caillois *apud* Piccolo (2008, p. 4), alea são:

jogos em oposição ao Agôn, pois o jogador atua passivamente, não fazendo uso de qualquer habilidade previamente adquirida, negando, assim, qualquer qualificação profissional. Na alea predominam a força do acaso, o destino, a sorte, sendo representada em nossa sociedade pelos diversos jogos de azar como roleta, bingo, loterias, etc.

Essa espécie é considerada por Caillois como jogos de sorte, que comumente são praticados ao ar livre. Trata-se mais de vencer o destino do que necessariamente um adversário,

por exemplo: batata quente, dança das cadeiras, o meu amigo é cego, somando garrafas, bingo, loterias, jogo do bicho, cassinos. Alguns destes, devido ao grande uso em aposta em dinheiro, em alguns países, foram proibidos.

Um jogo muito praticado pelos alunos na Alea é a batata quente, que pode ser jogado com batata, ovo, bola, entre outros, no ensejo de trabalhar o equilíbrio, a coordenação motora, a atenção, a agilidade e a socialização. É um jogo livre para todas as idades, podendo ser realizado na rua, na quadra, entre outros lugares. Os participantes se sentam em círculo enquanto um participante fica com os olhos vendados sentado no meio da roda, passando a “batata” enquanto os demais catam: “Batata quente, quente, quente, quente”. O jogador que está com os olhos vendados deverá gritar: “ Queimou”. Quem estiver com a “batata” nas mãos será o próximo a ir para o centro da roda.

Outro jogo de sorte, ainda na classificação Alea, é o bingo. Um jogo muito conhecido pela maioria das crianças e considerado por eles por ser muito divertido, o que a faz um material excelente para a aplicação educativa, por exemplo, ao transformar o bingo tradicional em um bingo matemático. A faixa etária pode ser adaptada para crianças menores, utilizando-se de cartelas com operações matemáticas, com conteúdos de adição e/ou subtração. Para as crianças maiores, utiliza-se as cartelas com operações matemáticas mais complexas, como a multiplicação. É uma tarefa que pode ser jogada em casa, na sala de aula, etc. O objetivo principal é a compreensão, a memorização, o interesse, a curiosidade, o prazer e o raciocínio rápido.

O Bingo Matemático se inicia com 2 ou 3 participantes, tendo uma pessoa extra para sortear as fichas. É preciso elaborar cartelas com as perguntas, por exemplo  $2 \times 4 / 2 \times 2$ , e as fichas com as respostas, como  $8/4$ . Cada jogador escolhe uma cartela e o participante que estiver como o responsável por retirar as fichas, vai recolhendo de uma a uma. A cada ficha, os jogadores devem procurar em sua tabela a multiplicação ou a pergunta correspondente ao resultado sorteado e marcar com alguma coisa sobre ela. Por exemplo: se a ficha selecionada for 24, a multiplicação que corresponder a esse resultado é  $3 \times 8$  ou  $4 \times 6$ . O jogador que conseguir preencher primeiro toda a cartela grita “BINGO”, ganhando o jogo.

## **MIMICRY**

Segundo Caillois *apud* Piccolo (2008, p. 4), Mimicry “são jogos fictícios em que os participantes adotam para si o papel de determinados personagens. É uma forma de se apropriar de outra realidade que não a sua”.

Na categoria Mimicry, que é uma atividade regulamentada e fictícia, a criança se envolve com mais participação, pois ela obrigatoriamente irá fazer uso de sua imaginação, recriando um faz de conta, encenando-o e (re)criando personagens, ou seja, ela irá criar mundos fantásticos. Os jogos de imitação são baseados “sobretudo na encarnação de um personagem ilusório e na adoção do respectivo comportamento” (CAILLOIS, 1990, p. 39). Tudo isso é importante para desenvolver a criatividade dos pequenos. Como exemplos, temos: detetive, estátuas, piratas, teatros, o mestre mandou, telefone sem fio, entre outros.

Essas brincadeiras já não são praticadas no dia a dia pelas crianças, por isso conjectura-se que, possível, não tenham mais tanto valor ou estão sendo esquecidas na memória lúdica das pessoas. Todavia, ressalta-se que os jogos e brinquedos sempre serão inestimáveis, pois as brincadeiras, como as mencionadas aqui, agregam valores e virtudes na vida do aprendiz ou até mesmo no adulto esteja presenciado a atividade. Uma brincadeira considerada tradicional e extremamente profícua é a estatua, pois coopera para a ampliação da percepção das partes e movimentos do corpo. Nesta atividade, desenvolvem-se sons de músicas divertidas, que podem ser praticadas em casa, na sala de aula e/ou em festas de crianças, com o fito de segurar a risada e ficar parado quando a música parar. Uma tarefa nada fácil quando se está dançando em posições divertidas e diferentes. Quem se mexer primeiro sai da brincadeira. Ganhará o último dançarino que conseguir se manter como estátua por mais tempo.

Uma outra benéfica brincadeira para a criança, que também foge do real, é o teatro de bonecos, que é uma forma de se apropriar de outra realidade que não a sua. Essa atividade seduz e encanta, principalmente o público infantil, uma vez que é livre para todas as idades e estimula a imaginação. Deve-se usar a criatividade para se confeccionar bonecos, inventar personalidades e histórias e, assim, criar um enredo.

## **ILINX**

Segundo Caillois *apud* Piccolo (2008, p. 4), ilinx são:

jogos que se assentam na busca de vertigem, com o intuito de destruir a estabilidade de percepção do corpo humano, ou seja, busca-se atingir uma espécie de espasmo, transe, afastamento súbito da realidade. Essa atividade pode ser encontrada tanto em crianças, como nos adultos..

Essa categoria se encaixa perfeitamente nas brincadeiras infantis, pois as crianças comumente participam por prazer esse tipo de jogo, mesmo que momentâneo, já que causa a vertigem como nas brincadeiras de roda.

Para Caillois (1990),

A última categoria é denominada Ilinx, e se caracteriza por uma busca pela vertigem, pela destruição momentânea da estabilidade da percepção, ocasionando em determinados momentos um atordoamento orgânico e psíquico, como se fosse um turbilhão das águas (em grego Ilinx) (1990, p. 43).

Assim, “cada criança sabe também que, ao rodar rapidamente, atinge um estado centrífugo, estado de fuga e de evasão, em que, a custo, o corpo reencontra seu equilíbrio e a percepção sua nitidez” (CAILLOIS, 1990, p. 44).

Essa sensação pode ser vista como uma atividade livre e improdutiva, desenvolvida por giros, volteios e rápidas trocas de direção, ou seja, por movimentos naturais corpóreos. Como exemplos, têm-se: ciranda, balanço, carrocel, bambolê, andar de costas, pula corda, pega-pega e coelhinho sai da toca. Essa sensação pode ser sentida, também, no tobogam ou alpinismo.

Além dos meios citados, Caillois (1990, p. 59, destaque do autor) explica que é

[...] de fundamental importância para a compreensão do poder social, educacional e psicológico exercido pelo jogo está relacionado à prática coletiva dessa atividade. Não existe jogo individual, pois ao jogarmos dialogamos direta ou indiretamente com outros atores sociais, mesmo quando estes não se encontram presentes. Por isso, para Caillois (1990, p.59), “por mais individual que se suponha ser o manusear do brinquedo com que se joga: papagaio, ioiô, pião, diabolô, passa-volante ou arco, deixaríamos rapidamente de nos divertir, se acaso não houvesse nem concorrentes nem espectadores, por imaginários que fossem”.

Um jogo de prática coletiva muito apreciado é o pega-pega, também conhecido por angapanga, cerca-Lourenço, maria-macumbé, pega, pegador, picula, pique e toca. Essa atividade se desenvolve com a presença dos pegadores e os que devem evitar serem apanhados. Quem for tocado automaticamente vira o pegador. Pode-se brincar em casa, no quintal, na rua e em outros lugares que hajam espaço para correr. Os benefícios dessa brincadeira para as crianças são essenciais no desenvolvimento da agilidade, velocidade, coordenação motora e noção espacial.

Um outro exemplo de jogo tradicional e muito apreciado pelas crianças é a cabra-cega, pois estimula a atenção, a concentração e a orientação espacial. Utilizando-se de um pedaço de pano, em casa, no quintal ou no pátio da escola, o participante de olhos vendados (nomeado por cabra cega) deverá tentar pegar os outros jogadores. O primeiro a ser pego, passa a venda para outro participante que, por sua vez, tornará-se a cabra-cega.

### 3. DEFINIR O PAPEL DO EDUCADOR FRENTE A QUESTÃO DO BRINCAR

O processo lúdico do brincar envolve todo um contexto que nos permite apreciar o desempenho geral das crianças, por isso a importância de um bom acompanhamento por parte dos profissionais da educação. Para Vygotsky (1998, p. 127), “o educador poderá fazer o uso de jogos, brincadeiras, histórias e outros, para que de forma lúdica a criança seja desafiada a pensar e resolver situações problemáticas, para que imite e recrie regras utilizadas pelo adulto”.

Neste contexto, vale ressaltar que, como explica Friedmann (2006),

Pensar em utilizar o brincar como meio educacional é um avanço para a educação, porque tomamos consciência da importância de trazê-lo de volta para dentro da escola e de utilizá-lo como um instrumento curricular, descobrindo nele uma fonte de desenvolvimento e aprendizagem (2006, p. 126).

O mediados das atividades podem ter um enorme conjunto de materiais que aumente o repertório das crianças, tanto culturalmente como linguisticamente, estimulando-a e a fazendo trabalhar com a imaginação e, conseqüentemente, com as suas limitações.

A criança é atraída pelo espaço lúdico, por isso cabe ao professor adaptar/criar situações e ambientes que despertem nela o interesse, a motivação e o conhecimento. Contudo, além do espaço, outro item de grande importância é o tipo de atividade lúdica a ser trabalhada e vivenciada, além de sempre deixar claro o porquê da atividade estar sendo realizada. De acordo com Andrade (2018, p. 23),

O professor deve estimular a capacidade intelectual da criança, utilizando recursos que desenvolva o raciocínio, a criatividade e aumente a capacidade de imaginação da criança, dessa forma na escola de educação infantil a criança tem a oportunidade de se tornar cada vez mais independente, segura e capaz de construir sua autonomia através de decisões e iniciativas pertinentes a sua idade.

O professor contribui muito no processo de aprendizado da criança, pois favorece, viés as atividades lúdicas, a independência da criança, exigindo dela sempre o que está ao seu alcance.

De acordo com Friedmann (1996), é importante definir alguns objetivos, para que o educador desempenhe bem o seu papel de mediador, como: (a) propor regras em vez de impô-las; (b) deixar a criança pensar e, assim, elaborar a tomada de decisões; (c) dar oportunidade as crianças de participar da elaboração das leis e das regras de cada brincadeira, deixando-as

escolher o melhor momento através das brincadeiras em grupo; (d) possibilitar a troca de ideias, com o intuito de que as crianças descontraíam e coordenem pontos de vistas (processo cognitivo que contribui para o desenvolvimento lógico); (e) motivar a criança pela sua iniciativa, agilidade e confiança em dizer, honestamente, o que se pensa; (f) permitir julgar qual regra deverá ser aplicada a cada situação; (g) promover na criança o desenvolvimento da autonomia em conflitos que envolvem regras; e (h) possibilitar ações físicas que motivem as crianças a serem mentalmente ativas.

Durante o jogos, o educador deve ser um observador, mesmo tendo um envolvimento afetivo com as crianças. Por isso, respeitar a interpretação dada pelo grupo de crianças à regra de jogo espontâneo é fundamental para conhecer sua realidade lúdica, em que o educador somente deve intervir se haver algum conflito.

A criança age, experimenta, reflete e aprende com os jogos lúdicos. No espaço escolar, o lúdico deve ser apresentado com amor, dedicação e, especialmente, atribuição de significados, pois requer do professor uma certa atenção e seriedade.

Segundo Fortuna (2003, p. 15), “é importante que o educador insira o brincar em um projeto educativo, com objetivos e metodologia definidos, o que supõe ter consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem das crianças”.

O professor se torna uma peça essencial no processo lúdico dos jogos, mostrando várias possibilidades aos alunos, agregando valores e mostrando as circunstâncias adversas que cada criança possa encontrar no caminho. Neste contexto, segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 30, v. 01),

O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. Na instituição de educação infantil o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas.

O professor deve, então, utilizar as atividades lúdicas como uma ferramenta de aprendizagem, que possibilite que o aluno aprenda com dedicação e autonomia.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste estudo, buscou-se tecer reflexões sobre as brincadeiras e os jogos que, se aplicados corretamente, podem ser ferramentas riquíssimas e necessárias para o desenvolvimento das crianças, pois podem funcionar como material extra de conteúdo escolar.

A partir da observação das categorias, classificações e princípios de cada jogo, pôde-se afirmar que é de extrema importância que o educador utilize as brincadeiras e os jogos como uma importante forma de crescimento no processo educativo, ao entender que o brincar e o jogar caminham juntos na vida das crianças.

A integração do brincar na vida da criança deve se desenvolver através de atividades lúdicas, estimulando o seu desenvolvimento e oferecendo espaços diversificados com brincadeiras da sua própria vivência e apropriados a sua própria faixa etária, pois, desta maneira, o aprendiz irá desenvolver variadas habilidades, como o bom humor, o companheirismo, a criatividade, entre outros.

Pôde-se concluir, ainda, que a ludicidade é uma importante ferramenta onde a criança pode ousar, inovar, criar e aprender. Além do mais, o jogo é um instrumento favorável no trabalho do educador, pois trabalha com o coletivo e com o individual, que permite introduzir os conteúdos de forma diferenciada e bastante ativa. Por exemplo, as crianças quando brincam sozinhas, desenvolvem a imaginação e a independência social, o que as tornam mais calmas e diminuem a sua agitação.

Através dos jogos, sobretudo no ambiente escolar, o professor também inova as suas aulas de maneira lúdica e prazerosa, incentivando e motivando a aprendizagem. Desta forma, estimula a imaginação e as aptidões físicas das crianças, fazendo-as com que demonstrem seus sentimentos, desejos e vontades.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, Luzia Rodrigues de. **A importância do lúdico na educação infantil**: um estudo de caso em uma creche pública. 2018. 43 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2018.

ANTUNES, Celso. **Trabalhando a alfabetização emocional com qualidade**. Coleção Didática. São Paulo: Paulus, 2012.

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. v. 1.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. 2017.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Lisboa: Portugal, 1990.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Lisboa, 1994.

FANTACHOLI, Fabiane Das Neves. **O brincar na educação infantil**: jogos, brinquedos e brincadeiras. Um Olhar Psicopedagógico. 2011. Disponível em: <http://revista.fundacaoaprender.org.br/?p=78>. Acesso em: 24 ju. 2021.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini Aurélio escolar século XXI**: o minidicionário da língua portuguesa. 4. ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2003.

FORTUNA, Tânia Ramos. Jogo em aula: recurso permite repensar as relações de ensino-aprendizagem. **Revista do Professor**, Porto Alegre, v. 19, n. 75, p. 15-19, jul./set. 2003.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar**: crescer e aprender: O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

FRIEDMANN, Adriana. **O desenvolvimento da criança através do brincar**. São Paulo: Moderna, 2006.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5. ed. Perspectiva: São Paulo, 2007.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil. In: I SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO, Belo Horizonte, 2010. **Anais...** Belo Horizonte: Novembro 2010.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil, Espacios en Blanco. **Revista de Educación**, Buenos Aires, n. 24, p. 81-105, ju. 2014. Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=384539806007>. Acesso em: 22 Julho 2021.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogos infantis**: o jogo, a criança e a educação. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1997.

LUCKESI, Cipriano. Ludicidade e formação do educador. **Revista Entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, jul./dez. 2014.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar, Prazer e Aprendizado**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2007.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. 18. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

PICCOLO, Gustavo Martins. O universo lúdico proposto por Caillois. **Revista Digital**, Buenos Aires, ano 13, n. 127, dez. 2008.

PICCOLO, Gustavo Martins. O Jogo por uma perspectiva histórico-cultural. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 31, n. 2, 2010. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=401338541013>. Acesso em: 24 julho 2021.

SILVA, A. G. da. **Concepção de lúdico dos professores de educação física infantil**. Universidade Estadual de Londrina: Londrina: 2011.

SOUZA JÚNIOR, Marcelo; TAVARES, Marcílio. O jogo como conteúdo de ensino para a prática pedagógica da Educação Física na escola. In: TAVARES, Marcílio *et al.* (Org.). **Prática pedagógica e formação profissional na Educação Física**. Recife: Edupe, 2006.

TAVARES, Marcílio. O ensino do jogo na escola: uma abordagem metodológica para a prática pedagógica dos professores de Educação Física. In: TAVARES, Marcílio *et al.* (Org.). **Prática pedagógica e formação profissional na Educação Física**. Recife: Edupe, 2006.

VYGOTSKY, Lev. **A Formação Social da Mente**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes Editora Ltda, 1991.

VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente**. 5. ed. São Paulo: Fontes, 1994.

VYGOTSKY, Lev. **Pensamento e Linguagem**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.