



TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR PRODUÇÕES TÉCNICO- CIENTÍFICAS NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DOIF GOIANO

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano a disponibilizar gratuitamente o documento em formato digital no Repositório Institucional do IF Goiano (RIIF Goiano), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IF Goiano.

IDENTIFICAÇÃO DA PRODUÇÃO TÉCNICO-CIENTÍFICA

Tese (doutorado)
Dissertação (mestrado)
Monografia (especialização)
TCC (graduação)

Produto técnico e educacional - Tipo:

Artigo científico
Capítulo de livro
Livro
Trabalho apresentado em evento

Nome completo do autor: Domingos Rodrigues de Sousa¹
Leonardo Carlos de Andrade²

Matrícula: 2018205221353027

Título do trabalho: JOGOS, BRINQUEDOS,
BRINCADEIRAS E EDUCAÇÃO

RESTRIÇÕES DE ACESSO AO DOCUMENTO

NÃO

Documento confidencial: Não Sim, justifique:

Informe a data que poderá ser disponibilizado no RIIF Goiano: 25 / 04 /2023.

O documento está sujeito a registro de patente? Sim Não

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

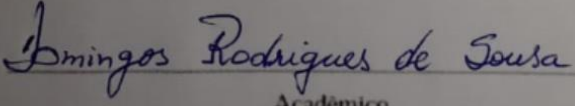
DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O(a) referido(a) autor(a) declara:

- Que 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;
- Que obteve autorização de quaisquer materiais incluídos no documento do qual não detém os direitos de autoria, 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;
- Que cumpriu 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.

Local Aragarças- Goiás

25/04/2023
Data



Amingos Rodrigues de Sousa
Acadêmico

Assinatura do autor e/ou detentor dos direitos autorais

Ciente e de acordo: SIM



Leonardo Carlos de Andrade

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 -

Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância



ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CURSO

Ao(s) 11 (onze) dia(s) do mês de abril de dois mil e vinte e três, às 20 (vinte) horas, reuniu-se a banca examinadora composta pelos docentes: Leonardo Carlos de Andrade (orientador), Jéssica da Silva Duarte de Andrade (membro), Gabriel Garcia B. Cardoso (membro), para examinar o Trabalho de Curso intitulado “JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS” do(a) estudante Domingos Rodrigues de Sousa, Matrícula nº 2018205221353027 do Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância. A palavra foi concedida ao(a) estudante para a apresentação oral do TC, houve arguição do(a) candidato pelos membros da banca examinadora. Após tal etapa, a banca examinadora decidiu pela APROVAÇÃO do(a) estudante. Ao final da sessão pública de defesa foi lavrada a presente ata que segue assinada pelos membros da Banca Examinadora.

Orientador/Presidente da Banca

Membro

Membro

Acadêmico

INSTITUTO FEDERAL GOIANO - CAMPUS IPORÁ

LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

DOMINGOS RODRIGUES DE SOUSA

JOGOS, BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E EDUCAÇÃO

ARAGARÇAS – 2023

DOMINGOS RODRIGUES DE SOUSA

JOGOS, BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E EDUCAÇÃO

Trabalho de curso apresentado ao curso de Pedagogia do Instituto Federal Goiano – Campus Iporá, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Pedagogia, sob orientação do Prof. Me. Leonardo Carlos de Andrade.

ARAGARÇAS – GO

2023

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus que me deu a vida e um pouco de sabedoria, minha esposa Consuela V. do Nascimento, minha filha Daniela V. N. Rodrigues, meus colegas de curso, colegas de trabalho, meus tutores Fares e Cláudia e meu professor orientador Leonardo.

JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS:

Um estudo conceitual a partir de Tizuko Kishimoto

Domingos Rodrigues de Sousa¹

Orientador: Leonardo Carlos de Andrade

Resumo: O lúdico tem muita importância para o desenvolvimento cognitivo da criança. Os Jogos, os Brinquedos e as Brincadeiras são instrumentos e ferramentas essenciais que permitem que o aprendizado seja adquirido de forma mais eficaz. Embora caminhando lado a lado, existem diferentes conceitos para cada palavra. O lúdico contribui para o processo de desenvolvimento das atividades que a criança realiza, cabendo ao professor organizar as brincadeiras e escolher os brinquedos que serão utilizados dentro da sala de aula ou fora dela. A criança necessita de liberdade para brincar, ela não precisa de mostrar resultados. Sabemos que quando o lúdico é colocado em prática, ele se torna indispensável contribuindo de forma significativa com o processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança, principalmente no tocante aos aspectos físico, psicológico, afetivo e social. O presente artigo tem como finalidade apontar as contribuições dos jogos, brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento e aprendizagem das crianças da educação infantil. Contando com a compreensão, a dedicação e a responsabilidade de educadores, professores, alunos e sociedade, todos empenhados em fazer a cada dia uma escola mais dinâmica, mais agradável e com brincadeiras mais saudáveis. Espera-se que esse trabalho seja mais um incentivo para levar a ludicidade para dentro da sala de aula.

Palavras-chave: Jogo. Brinquedo. Brincadeira. Educação.

¹ Discente do curso de Pedagogia, do Instituto Federal Goiano.

Abstract: The ludic is very important for the cognitive development of the child. Games, Toys and Games are essential instruments and tools that allow learning to be acquired more effectively. Although walking side by side, there are different concepts for each word. The ludic contributes to the development process of the activities that the child performs, and it is up to the teacher to organize the games and choose the toys that will be used inside or outside the classroom. The child needs freedom to play, he does not need to show results. We know that when play is put into practice, it becomes indispensable, contributing significantly to the child's development and learning process, especially with regard to the physical aspects, psychological, affective and social. This article aims to point out the contributions of games, toys and games in the development and learning of children in kindergarten. Counting on the understanding, dedication and responsibility of educators, teachers, students and society, all committed to making every day a more dynamic, more pleasant school with healthier games. It is hoped that this work will be another incentive to bring playfulness into the classroom.

Keywords: Game. Toy. Joke. Education.

INTRODUÇÃO

Na Educação Infantil são usadas várias ferramentas e instrumentos lúdicos para prática do ensino. No contexto atual os Jogos, Brinquedos e Brincadeiras são considerados de suma importância para o desenvolvimento dessas atividades. Compreende-se que o ato de brincar faz parte do cotidiano de uma criança.

O brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincando a criança aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade, sem cobrança ou medo, mas sim com prazer (Cunha, 2001, p. 24).

Os jogos, brinquedos e brincadeiras são ferramentas de grande relevância dentro dos métodos e processos de ensino, contribuindo para a formação corporal, afetiva e cognitiva da criança.

Já que a criança quando brinca livremente e espontaneamente tem maior oportunidade de adquirir conhecimento. A aprendizagem se torna mais prazerosa, já que esse é um momento de interação com os colegas e de comunicação consigo mesma, buscando através da realidade a sua imaginação. (LIMA, 2019, p. 13).

Ao brincar a criança usa a imaginação e transporta suas emoções para um momento de descontração, diversão e alegria. Jogar, brincar e divertir tem que fazer do cotidiano da criança. Dentro do espaço escolar é necessário que se tenha um ambiente de qualidade e adequado para cada tipo de aluno.

Medeiros ressalta como é importante preencher o tempo da criança, saber explorar o momento da brincadeira, deixá-la refletir sobre sua realidade, não interrompê-la, dizer o modo certo de brincar, pois cada criança tem seu jeito, seu modo, seu tempo, observar como está sendo a socialização com seus amigos, identificar a necessidade deles de saber, observar, questionar, pensar e compartilhar. (MEDEIROS, 2008).

A criança tem o direito de escolher com quais brinquedos ela quer brincar e de qual brincadeira ela quer participar. Cabe ao professor mediar e organizar essas brincadeiras e colocar em prática aquelas que são mais viáveis para auxiliar no ensino e na aprendizagem.

Quando o professor tem no seu plano de ensino e coloca em prática tais atividades, aumenta a possibilidade de um melhor aprendizado, podendo fazer uma

aula mais agradável e interativa para todos, construindo um ambiente mais atrativo e encantador dentro da sala de aula.

A criança gosta de diversão, de usar a imaginação, através das brincadeiras ela viaja em um mundo do “faz de conta” e curti cada momento de descontração e de interação com seus colegas ou daqueles que estão ao seu redor.

Nas últimas décadas e em todo o mundo, face os problemas enfrentados pelos contextos escolares, a mudança e a inovação educativa ganharam um papel central nas preocupações daqueles que ensinam ou gerem tais sistemas [...] (CANÁRIO, 2006, p. 59-60).

Atualmente com as mudanças que ocorreram na educação, as instituições de ensino são obrigadas a oferecer vagas e matricular todos os tipos de crianças, independente do aspecto físico ou senso motor. Aqueles alunos que tem mais facilidade de aprendizado têm que dividir a sala de aula também com aqueles que possuem algum tipo de transtorno mental ou intelectual.

Os nossos professores muitas vezes estão sobrecarregados com inúmeros trabalhos e atividades que têm que serem aplicadas e desenvolvidas dentro da sala de aula. O ensino e a aprendizagem ficam comprometidos devido a demanda que o sistema exige desses educadores no cumprimento das metas e objetivos que a educação tem que alcançar.

Para tanto, ser um bom professor requer o domínio da matéria, a competência para ensinar, a preocupação com os métodos de aprendizagem, e a aceitação afetiva inserida no convívio harmonioso com os alunos, para que haja construção de saberes e competências que valem para uma vida toda e não momento da apenas no aprendizagem. Portanto, professor que quer garantir uma aprendizagem significativa para os seus alunos precisa ter em mente a importância da relação interpessoal em sala de aula. (Rodrigues, 2013, p.25).

É comum haver apenas um professor para ensinar e cuidar de toda uma turma dentro da sala de aula. Às vezes com vinte, trinta alunos matriculados ou mais. Também o que surpreende é que, na maioria das instituições de ensino infantil existe apenas um único espaço destinado à prática do lúdico, onde se sabe que esse número não é suficiente para atender a demanda de tantos alunos. Isso sem contar que as outras salas de aula precisam também desse mesmo espaço.

O espaço, o ambiente conta muito, jogar ou fazer uma brincadeira dentro de uma sala de aula acaba não incentivando as crianças, deixando-as cada vez mais agitadas, pois um ambiente fechado não possibilita que a criança se expresse de maneira natural, é preciso levar a criança ao ar livre, para que

ela possa se sentir em total liberdade como ar, a natureza, isso ajuda bastante a criança a se conhecer. (BEZERRA, 2011)

Vale ressaltar que o ensino remoto também é fundamental para que a criança desenvolva o seu aprendizado, porém, pode trazer dificuldades quanto à interação e a socialização dentro da sala de aula, já que as atividades requer certa individualidade dos alunos. Professores, alunos e colegas de classe precisam caminhar lado a lado, construindo sempre um ambiente agradável e de bom relacionamento entre todos.

É importante compreender que tanto os jogos, como as brincadeiras são indispensáveis para a aprendizagem. A utilização de recursos pedagógicos possibilita que as crianças se envolvam de maneira positiva, buscando um processo significativo para o cotidiano dela, é onde ela e o seu professor se relacionam de modo prazeroso, reconhecedor e interativo. (SANTOS, 2010)

Os Jogos, os Brinquedos e as Brincadeiras quando são inseridos na educação e no cotidiano das crianças, dentro ou fora da sala de aula, tornam-se grandes aliados, auxiliando no aprendizado e no desenvolvimento social, físico, sensorial e cognitivo dos alunos.

A infância, enquanto categoria social definida por limites etários tem "traços de intemporalidade e traços de variação sincrônica", incorporando ao mesmo tempo todas as crianças e cada uma delas com estatutos e papéis sociais diversos. (SARMENTO e PINTO, 1999, p. 9),

Existem dados que comprovam que quando se trabalha o lúdico dentro da sala de aula, as crianças sentem-se mais dispostas e mais animadas em aprender, as aulas tornam-se mais dinâmicas, prazerosas e atrativas. E isso proporciona ao professor e aluno um clima de diversão, diálogo e interação entre ambos, ajudando no desenvolvimento das atividades e na construção do conhecimento.

A importância da brincadeira na sociedade está no fato de o jogo ser um dos elementos centrais da cultura. Em seus estudos identifica características de comportamentos lúdicos na lei, na guerra, nas ciências, na poesia e na Filosofia (HUIZINGA apud KISHIMOTO, 1998a).

Vale ressaltar que se inserirmos os jogos, os brinquedos e as brincadeiras na educação com responsabilidade, respeitando cada criança, sem levar em conta seu aspecto físico ou cognitivo, o desenvolvimento do aprendizado se tornará mais lucrativo e saudável. Pois, trará grandes contribuições e benefícios para o sistema de ensino e aprendizagem.

Observa-se que cada vez mais o contato das crianças com jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais vem perdendo espaço para

equipamentos de alta tecnologia, tais como: videogames, computadores, tablets, televisores e brinquedos eletrônicos. (CHAVES, 2014, P. 5).

Já está comprovado que o lúdico muda a maneira de pensar das pessoas, dos povos e sociedades. O indivíduo que pratica o lúdico no seu dia a dia tem mais facilidade de interagir com o seu semelhante, ele enxerga o mundo de outra maneira e aumenta a sua capacidade intelectual, moral, ética e social.

Nas últimas décadas e em todo o mundo, face os problemas enfrentados pelos contextos escolares, a mudança e a inovação educativa ganharam um papel central nas preocupações daqueles que ensinam ou gerem tais sistemas [...]. (CANÁRIO, 2006, p. 59 - 60).

Lembrando ainda que os jogos, os brinquedos e as brincadeiras além de ser de suma importância se tornam indispensáveis como ferramentas e instrumentos dentro do sistema de ensino. Segundo Böhm (2015, p. 3) “O jogo, o brinquedo e as brincadeiras fazem parte do universo infantil, através deles é possível à criança se desenvolver, conhecer e interagir com o mundo ao seu redor.”.

O sistema de ensino e aprendizagem necessita sempre da implantação de novas ideias, novos métodos e processos que auxiliem no desenvolvimento das atividades educacionais. Quando os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são inseridos dentro da sala de aula, as possibilidades de aprendizagem aumenta, tornando as aulas mais atrativas e divertidas.

Brincando a criança se relaciona, experimenta, investiga e amplia seus conhecimentos sobre si mesma e sobre o mundo que está ao seu redor. Através da brincadeira podemos saber como as crianças vêem o mundo e como gostariam que fosse, expressando a forma como pensam, organizam e entendem esse mundo. Isso acontece porque, quando brinca, a criança cria uma situação imaginária que surge a partir do conhecimento que possui do mundo em que os adultos agem e no qual precisa aprender a viver (FANTIN, 2000, p. 53).

É importante também analisar qual jogo, qual brinquedo e qual brincadeira contribuiu com uma parcela maior para que se possa obter um resultado mais positivo quando aplicados durante as aulas.

Quais foram as contribuições que os mesmos trouxeram para o aluno. O que devemos tirar de proveito e o que devemos fazer para melhorar seu desempenho quanto à sua aplicação e qual a importância de se utilizar esses instrumentos e ferramentas como apoio no ensino e aprendizado.

Os jogos e brincadeiras têm sido um grande recurso para auxiliar o sistema de ensino e aprendizagem das nossas crianças dentro das redes de ensino do nosso país. A suas importâncias não podem ser subestimadas e são imprescindíveis quando

o assunto é a educação infantil, pois sem o lúdico praticado nas escolas, o aprendizado seria muito mais difícil para essas crianças.

[...] A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo. [...] (ALMEIDA, 1998, p.11).

Os alunos conseguem ter um incentivo maior para participar e realizar as atividades. O professor precisa montar estratégias para que essas aulas se tornem mais dinâmicas e agradáveis, dando liberdade para que a criança brinque livremente. Tem que ter flexibilidade para fazer novas combinações de opiniões e comportamentos, dando prioridade no processo de brincar.

REFERENCIAL TEÓRICO

O trabalho de revisão bibliográfica de título: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras além de ser relevante na Educação Infantil, demonstra ser instrumentos e ferramentas essenciais para o ensino e aprendizagem dentro e fora da sala de aula.

É notório que as nossas políticas públicas ainda deixam a desejar quando a questão é educação. A estrutura de nossas escolas não conseguem oferecer um ambiente totalmente adequado à educadores e alunos, e quando se pretende praticar o lúdico dentro do ambiente escolar, muitas coisas tem que serem improvisadas, até pela falta de brinquedos e as vezes pelo grande número de alunos matriculados numa mesma sala de aula.

No reino do capital, a educação é, ela mesma, uma mercadoria. Daí a crise do sistema público de ensino, pressionado pelas demandas do capital e pelo esmagamento dos cortes de recursos dos orçamentos públicos. Talvez nada se exemplifique melhor o universo instaurado pelo neoliberalismo, em que tudo se vende, tudo se compra, tudo tem preço, do que a mercantilização da educação. (MÉSZÁROS, 2008, p. 16)

Precisa-se melhorar muito, criando novas políticas públicas de apoio ao ensino e aprendizagem de nossos alunos, se faz necessário aumentar os investimentos nas infraestruturas de nossas escolas, trabalhar na profissionalização dos educadores, fazer com que as normas sejam cumpridas, melhorar a aplicação dos conteúdos, métodos e processos escolares, envolver cada vez mais governantes, educadores,

alunos e sociedade, para que haja mais interação entre todos os envolvidos com a educação.

A brincadeira humana supõe um contexto social e cultural. É preciso efetivamente romper com o mito da brincadeira natural. A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por essa imersão inevitável. Não existe na criança uma brincadeira natural. A brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto, de cultura. É preciso partir dos elementos que ela vai encontrar em seu ambiente imediato, em parte estruturado por seu meio, para se adaptar às suas capacidades. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social: aprende-se a brincar. A brincadeira não é inata. A criança pequena é iniciada na brincadeira por pessoas que cuidam dela. (BROUGÈRE, 2001, p. 97-98)

Ainda é muito pouco para dizermos que temos uma educação com totais qualidades. É preciso tratar as crianças como cidadãos, respeitando seus direitos, ensinando-os a cumprir com seus deveres, oferecendo-lhes proteção e segurança em todos os níveis, alimentação, saúde e assistência básica para o seu desenvolvimento.

[...] uma 'situação imaginária', na qual a criança cria relações com o pensamento e a realidade, podendo ser considerada como um recurso de construção do seu conhecimento, pois ao agir sobre os objetos, a criança vai estruturando seu tempo e espaço, desenvolvendo noções de causalidade, passando pela representação e, finalmente, à lógica. (VIGOTSKI, 1998, apud CAMPOS, 2009, p. 18).

As crianças tem que sentir prazer em brincar. Portanto é necessário deixar a criança divertir, usar a sua imaginação e com isso ela irá envolver, aprender regras, linguagens e desenvolver habilidades.

As brincadeiras dão um grande suporte para o ensino e aprendizado da criança.

Criança quando brinca é diferente do adulto. Este quando brinca espera um resultado e a criança gosta de curtir o momento. Ao brincar a criança deve ter total liberdade de usar a imaginação e colocar suas próprias regras.

. "Brincar não significa apenas recrear, é muito mais, pois é uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo." (NALLIN, 2005, p. 10).

Se nós adultos ficarmos interferindo nas brincadeiras e ditando as nossas regras e ensinando o que tem que ser feito, acabaremos atrapalhando o desenvolvimento de aprendizado da criança. Ela deve ter seu próprio controle interno.

Cada criança tem um nível maturacional diferente, tem uma bagagem de experiências diferente, tem uma forma de interagir com o meio que lhe é própria, possui maneiras distintas de desequilibra-se conseqüentemente o

estímulo que possibilita a construção do conhecimento é absolutamente individual. (SANTOS, 2008, p. 16)

As leis que regem o sistema de ensino em nosso país, determina que o lúdico seja inserido cada vez mais nos planos de ensino da Educação Infantil. Pois, está comprovado que a criança quando brinca dentro e fora do ambiente escolar, ela aproveita mais o aprendizado, e isso a torna mais participativa e sente mais prazer em aprender os conteúdos. Aumenta a interatividade, tornando-a mais afetiva com o professor e com as outras crianças.

Segundo a Lei de Diretrizes e Bases (LDB), lei 9394/96, Art.29: A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (BRASIL, 1996).

O ambiente, o local e o espaço onde é dedicado para a criança brincar, tem que dar condições para o desenvolvimento de tais atividades. Tem que ser adequado com cada idade, com a capacidade física de cada criança, pois, todos tem os mesmos direitos de brincar e têm que ser respeitado suas escolhas sobre qual brinquedo e qual brincadeira ele quer participar.

O espaço na instituição de educação infantil deve propiciar condições para que as crianças possam usufruí-lo em benefício do seu desenvolvimento e aprendizagem. Para tanto, é preciso que o espaço seja versátil e permeável à sua ação, sujeito às modificações propostas pelas crianças e pelos professores em função das ações desenvolvidas. (BRASIL, 1998 p. 69, v.1)

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), atribui à brincadeira um papel norteador na construção do indivíduo e de valores coletivos. Já a Lei nº 9394/96 – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Brasileira (LDB), é a legislação que regulamenta o sistema educacional (público ou privado) do Brasil, sendo da educação básica ao ensino superior. É a lei mais importante do sistema de educação do nosso país.

Compreende-se por Base Nacional Comum Curricular (BNCC) o documento oficial que define direitos e objetivos de aprendizagem e desenvolvimento que orientarão a elaboração dos currículos nacionais. Assim, o documento preconiza objetivos que devem percorrer as etapas de parte da Educação Básica (BRASIL, 2016).

A Lei nº 9394/96 – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Brasileira (LDB), considera que toda criança tem direito a educação, e por isso todas elas têm o direito de serem matriculadas nas instituições que trabalham com a educação básica e fundamental, independente do aspecto físico ou de sua capacidade intelectual.

A Lei nº 9.394 – LDB: Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, normatiza e obriga o sistema de ensino inserir e incluir esses alunos nas redes de ensino. Tanto que às vezes contratam professores que servem de apoio para atuar dentro da sala de aula, auxiliando o professor responsável por aquela turma. Sabemos também que se faz necessário, mas nem sempre isso ocorre.

O problema da educação do Brasil não é falta de leis que garantam os direitos dos alunos e dos professores a uma educação de qualidade, pois as LDBs tem nos seus artigos o suficiente para isto, a questão é que muitos professores não tem conhecimento e não exigem o cumprimento da lei, por governantes que não fazem a menor questão de proporcionar as nossas crianças e adolescentes educação básica de qualidade.

As leis que regem os sistemas de ensino determinam que o lúdico precisa ser inserido cada vez mais na educação infantil. E que educadores, professores e sociedade são os responsáveis pela prática dessas atividades, garantindo à criança um ambiente adequado, atrativo e agradável. Sabendo respeitar a capacidade e desenvolvimento cognitivo de cada um.

É importante que essas instituições, na hora de traçar as estratégias de ensino e aprendizagem, insiram os jogos e as brincadeiras nos seus currículos escolares, que possam incentivar o desenvolvimento das habilidades dessas crianças.

A brincadeira favorece ainda o desenvolvimento da autoestima, da criatividade e da psique infantil, ocasionando mudanças qualitativas em suas estruturas mentais. Através das brincadeiras, as crianças desenvolvem também algumas noções de grande importância para a vida em sociedade, como a noção das regras e também dos papéis sociais. (VARONELI, 2007, p.5).

Podemos dizer que: nenhuma criança é igual a outra, cada uma tem suas particularidades, tanto no aspecto físico, como no desenvolvimento cognitivo. Alguns preferem participar de um tipo diferente de brincadeira, outros preferem brinquedos diferentes daquele que seu colega está usando no momento.

O ano de 1959 representa um dos momentos emblemáticos para o avanço das conquistas da infância. Nesse ano, as Nações Unidas proclamaram sua Declaração Universal dos Direitos da Criança, de significativo e profundo impacto nas atitudes de cada nação diante da infância. Nela a ONU reafirmava a importância de se garantir a universalidade, objetividade e igualdade na consideração de questões relativas aos direitos da criança. A criança passa a ser considerada, pela primeira vez na história, prioridade absoluta e sujeito de Direito, o que por si só é uma profunda revolução. (MARCÍLIO, 1998, p. 49)

Tem criança que prefere um tipo de jogo, o outro não. Alguns têm mais facilidade de assimilar uma brincadeira, enquanto outros têm mais dificuldade de brincar. Por isso é importante que se tenha, dentro da área destinada ao lazer diversos tipos de brinquedos que possa satisfazer a demanda desses alunos.

As crianças assumem diferentes papéis enquanto brincam e agem frente à realidade de maneira prazerosa e divertida. Ao brincar as crianças constroem conhecimentos, interagem, aprendem a conviver em grupo, escolhem os tipos de brincadeiras que gostam a alegria que demonstram quando estão brincando. Portanto, para brincar é preciso que as crianças tenham certa independência para escolher seus companheiros e os papéis que irão assumir no interior de um determinado tema e enredo, cujos desenvolvimentos dependem unicamente da vontade de quem brinca. (SANTOS, 2016, p.08).

Apesar das dificuldades e dos problemas que ainda existem na nossa educação, estamos caminhando na direção certa. Onde pelo menos na teoria se diz que no momento, o nosso sistema de ensino consegue oferecer educação de qualidade para os nossos jovens e crianças. Porém na prática não é bem assim que funciona.

A educação é apresentada como um aspecto importante a ser conquistado pelos trabalhadores, pois lhes permite acesso a informações que possibilitem maior inserção no mundo e controle do mesmo. No entanto, o capital assimila as demandas apresentadas pelos trabalhadores e as devolve com novos conteúdos. (OLIVEIRA, 2010, p. 117).

É notório que as nossas políticas públicas ainda deixam a desejar quando a questão é educação. A estrutura de nossas escolas não conseguem oferecer um ambiente totalmente adequado à educadores e alunos, e quando se pretende praticar o lúdico dentro do ambiente escolar, muitas coisas tem que serem improvisadas, até pela falta de brinquedos e as vezes pelo grande número de alunos matriculados numa mesma sala de aula.

No reino do capital, a educação é, ela mesma, uma mercadoria. Daí a crise do sistema público de ensino, pressionado pelas demandas do capital e pelo esmagamento dos cortes de recursos dos orçamentos públicos. Talvez nada se exemplifique melhor o universo instaurado pelo neoliberalismo, em que tudo se vende, tudo se compra, tudo tem preço, do que a mercantilização da educação. (MÉSZÁROS, 2008, p. 16)

Precisa-se melhorar muito, criando novas políticas públicas de apoio ao ensino e de aprendizagem de nossos alunos, aumentar os investimentos nas infraestruturas de nossas escolas, trabalhar na profissionalização dos educadores, fazer com que as normas sejam cumpridas, melhorar a aplicação dos conteúdos, métodos e processos escolares, envolver cada vez mais governantes, educadores, alunos e sociedade, para que haja mais interação entre todos os envolvidos com a educação.

A brincadeira humana supõe um contexto social e cultural. É preciso efetivamente romper com o mito da brincadeira natural. A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus

comportamentos estão impregnados por essa imersão inevitável. Não existe na criança uma brincadeira natural. A brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto, de cultura. É preciso partir dos elementos que ela vai encontrar em seu ambiente imediato, em parte estruturado por seu meio, para se adaptar às suas capacidades. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social: aprende-se a brincar. A brincadeira não é inata. A criança pequena é iniciada na brincadeira por pessoas que cuidam dela. (BROUGÈRE, 2001, p. 97-98)

Ainda é muito pouco para dizermos que temos uma educação com totais qualidades. É preciso tratar as crianças como cidadãos, respeitando seus direitos, ensinando-os a cumprir com seus deveres, oferecendo-lhes proteção e segurança em todos os níveis, alimentação, saúde e assistência básica para o seu desenvolvimento.

JOGO

O jogo é o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social: a noção de jogo não nos remete à língua particular de uma ciência, mas a um uso cotidiano. Assim, o essencial não é obedecer à lógica de uma designação científica dos fenômenos e, sim, respeitar o uso cotidiano e social da linguagem, pressupondo interpretações e projeções sociais.

“Vygotsky considera que o jogo é o meio básico do desenvolvimento cultural das crianças” e, ainda, versa sobre a íntima relação entre os processos de aprendizagem e desenvolvimento (maturação), onde “o processo de maturação prepara e possibilita um determinado processo de aprendizagem, enquanto que o processo de aprendizagem, estimula o processo de maturação e lhe faz avançar até certo grau”. (NEGRINI, 1995),

O jogo, o brinquedo e as brincadeiras fazem parte do universo infantil, através deles é possível a criança se desenvolver, conhecer e interagir com o mundo ao seu redor. Desde os primeiros anos de vida somos apresentados a esse mundo de imaginação e interação, o que faz com que criamos e recriamos atitudes e comportamentos vivenciados em nosso dia a dia.

“As brincadeiras e jogos infantis exercem um papel muito além da simples diversão, possibilitam aprendizagem de diversas habilidades e são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual da criança (PIAGET 1976 apud DAMASCENO et al, s/d apud Böhm.2015 p. 4).

Podemos ressaltar ainda que, quando se trabalha com o lúdico dentro do ambiente escolar, a probabilidade de aprendizado e do desenvolvimento cognitivo da criança torna-se mais proveitoso.

METODOLOGIA

No presente artigo foi feito um estudo teórico-conceitual do livro “Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação” da autora e professora Tizuko Morchida Kishimoto. Buscamos identificar a quantidade de aparições dos termos Jogo, Brinquedo e Brincadeira, para assim, analisa-los em um inventário.

A partir das incidências dos termos, buscamos compreender o conceito dessas categorias para essa autora, que é um clássico neste debate. Outros autores também colaboraram com nossa compreensão sobre o tema abordado, por isso serviram de referencial complementar para nossas análises.

Seguiu-se o passo a passo para a montagem do trabalho como: a escolha do tema, o resumo, a introdução, os objetivos, o referencial teórico, a análise do resultado, tabela e considerações finais.

Revisar os referenciais teóricos e avaliar as diferenças e as estreitas relações existentes a partir do tema: jogos, brinquedos, brincadeiras e educação. Desse modo, adiante encontramos a exposição de nossa pesquisa.

JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA EM KISHIMOTO

No Brasil, algumas pessoas definem os jogos, os brinquedos e as brincadeiras como sendo uma única coisa. Porém eles têm sentidos e maneiras diferentes, tanto nos conceitos como na praticidade.

O jogo pode ser compreendido como um conjunto de regras a serem seguidas. Os brinquedos podem ser quaisquer objeto que possa ser usado para a prática da ludicidade. Enquanto que nas brincadeiras não precisa exatamente de regras, usa-se a imaginação, o faz de conta, é a interação do mundo imaginário com o mundo real.

Kishimoto et. al (1993) quando fala de brincar ela afirma que a criança usa a imaginação para desenvolver tais atividades cognitivas e que vai mudando conforme a idade. Para ele, isso acontecerá de maneira gradual, até o momento em que ela consiga diferenciar o que é real ou imaginário.

Ela afirma ainda que crianças com idades diferentes certamente não irão gostar de brincar das mesmas coisas e que quando nascemos não sabemos brincar, esse aprendizado vem daqueles que estão ao nosso redor, da sociedade em que ela está inserida.

Tem um histórico oral dizendo que esses brinquedos e brincadeiras, são repassados de uma geração para outra geração, podendo ser diferentes, dependendo do lugar ou região onde essa brincadeira é reproduzida.

Kishimoto et. al (1993), escreve que o jogo tem regras e normas para serem seguidas, e essas regras podem ser implícitas ou explícitas, têm que ser ordenadas. Mas quando é praticado por uma criança, essas regras deixam de serem cumpridas, pois, elas não possuem ainda a capacidade de diferenciar e obedecer tais regras.

Segundo Kishimoto et. al (1993), quando cita em seu livro dando um exemplo de jogo com regras implícitas, ela dá um exemplo de uma brincadeira de “faz de conta”, onde a criança é livre para usar a imaginação sem ter a necessidade de cumprir algumas exigências. Já no exemplo de jogo com regras explícitas, ela escreve sobre o jogo de xadrez, que quando praticado por uma criança, a mesma tem que obedecer e seguir uma ordem e as regras que o jogo exige.

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social. (KISHIMOTO et. al, 1993, p. 15)

Os jogos são capazes de mudar o convívio da família, da sociedade, de nações. Muda comportamentos, auxiliam no aprendizado, mexe na cultura, na religião e nos

costumes. Estabelece a união e a interação entre os povos em diferentes partes do mundo. Uma competição sadia e responsável traz alegria, divertimento e entretenimento para cada indivíduo, envolvido direto ou indiretamente quando praticada.

O jogo aproxima a criança do conhecimento científico, levando-a vivenciar virtualmente situações de solução de problemas. Através do jogo as pessoas se unem, se interagem e aproximam mais umas das outras. Isso já foi comprovado desde muitos tempos atrás e permanece até os nossos dias atuais.

O jogo torna-se essencial como afirma Piaget apud Kishimoto et al (1993), quando queremos trabalhar com os conteúdos sócio emocionais, é perfeito, ele amplifica e maximiza a aprendizagem, sendo um mecanismo de aquisição social e cognitivo. Pois, através do jogo podemos aprender como funciona uma sociedade, aprendemos regras e desenvolvimento cognitivo.

Para Kishimoto et. al (1993), sendo o jogo de tamanha importância, ao ser praticado entre crianças, quando levamos para dentro da sala de aula, devemos ter em mente que ele não deve ser usado de maneira literal, com exatidão. A imaginação é mais importante que o real, e que a realidade interna também é mais importante que a realidade externa.

No início, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras não eram bem aceitos pela sociedade e que os mesmos traziam algum tipo de atraso e isso ocorreu mais ou menos até o século XX, chegando a serem desvalorizados pela classe dominante da época.

O jogo para a criança não é igual ao jogo dos adultos, pois é preciso pensar que para a criança trata-se de um momento em que, em geral ocorre aprendizagem e, em geral, para o adulto, é recreação. (BUENO, 2010, p. 24).

Logo após esse período começaram a olhar as crianças de maneira diferente e deram um pouco mais de atenção para elas, enxergando assim a necessidade de que os jogos, brinquedos e brincadeiras, quando inseridos dentro do sistema de ensino, poderiam trazer para os estudantes muitos benefícios, colaborando para o seu desenvolvimento social, cognitivo, físico e psicológico.

Pode ser qualquer objeto que venha proporcionar àqueles que o utilizam e que buscam nos mesmos obter descontração, entretenimento e divertimento. O brinquedo

quando é construído, no mesmo pode haver várias finalidades. Não se pode considerar que ele seja destinado exatamente ou exclusivamente para um determinado tipo de pessoa, pois, esse mesmo brinquedo pode ser utilizado em todas as etapas da vida: por adultos, jovens e crianças, independente de cultura, religião, raça, cor, ou classe social.

O brinquedo tem uma história muito antiga sendo impossível delimitar data e ano para a sua fundação, mas sabe-se que desde antigamente os homens já utilizavam objetos que serviam para a brincadeira. O pião, o balanço e a bola são brinquedos muito antigos e fáceis de serem produzidos, a bola pode ser feita de papel ou até mesmo de meias. (LIRA, 2009).

Outro exemplo dado por Kishimoto et. al (1993), em um dos trechos de seu livro, quando ela indaga sobre a comparação de um gato e uma criança quando usam uma bola como brinquedo. Nesse caso pode-se afirmar que o jogo do animal é semelhante ao jogo da criança? O processo é o mesmo? Ela nos fala que não.

Assim a autora nos mostra da diferença que existe em cada modalidade de jogo, já que um determinado objeto pode exercer várias funções e significados diferentes, e isso depende de como esse jogo é praticado e por quem está praticando, do momento e do local. Pois, em cada região, seus povos e sociedades têm culturas e costumes diferentes.

A autora esclarece que o animal usa o seu instinto biológico para lidar com o objeto e a criança tem consciência de seus atos, ela escolhe em brincar ou não. Desde a antiguidade os brinquedos já faziam parte do cotidiano do ser humano. Eram inventados e usados com o objetivo de levar para seus usuários momentos de descontração, e assim esperava-se que os mesmos se tornassem atrativos e divertidos.

Com o passar dos anos e sofrendo a influência de outros países, os brinquedos foram sendo transformados e melhorados, surgiram assim os jogos de mesa e de montar, como por exemplo: o lego, brinquedo este que encanta e cativa todas as crianças, estimulando a criatividade com o seu uso. Mas é claro que ainda alguns brinquedos antigos ainda são encontrados e vistos entre as crianças, como por exemplo: as pipas. (LIRA, 2009)

Os recursos disponíveis naquelas épocas eram bastantes escassos e limitados, e a criação de novos brinquedos esbarravam nesses poucos recursos, deixando assim para seus inventores e fabricantes poucas opções de criar, inovar e aperfeiçoar novos brinquedos.

Embora estes brinquedos, sendo fabricados de maneira manual e artesanal, os fabricantes utilizavam os materiais encontrados e retirados da natureza como: a madeira, as pedras, o ferro, o barro, a palha, os tecidos, os ossos, o couro, a pele dos animais as penas de pássaros e outros.

A história do brinquedo é vasta e multiforme, estando sempre associada à criança, contrapondo com o adulto onde prevalece a lógica do trabalho. Podemos considerar o brinquedo como um importante transmissor de crenças, valores e atitudes [...], (CAETANO, 2004, p. 18)

Com o passar dos tempos e com a chegada de novas tecnologias, foram surgindo novas ideias e novas fontes de recursos auxiliaram o novo sistema de fabricação de brinquedos. Com o surgimento de novas máquinas e equipamentos mais modernos, muitos foram os investimentos feitos na área de produção.

Os brinquedos pedagógicos são aqueles feitos de madeira, plástico ou tecido e que contribuem para o desenvolvimento da criança de forma lúdica e recreativa.

E hoje, as empresas e fabricantes tem o privilégio de produzir inúmeros tipos de brinquedos em grande escala, e todo dia é fabricado um brinquedo diferente. A maioria dos brinquedos artesanais deram lugares aos brinquedos eletrônicos, aos industrializados, brinquedos pedagógicos e tantos outros mais.

O brinquedo [...] é sempre suporte de brincadeira, e a brincadeira nada mais é do que ação que a criança desenvolve ao realizar as regras do jogo, ou seja, mergulhar na ação lúdica. (BUENO, 2010, p. 26).

Aquelas crianças, filhas de pais com um poder aquisitivo maior, de uma classe social mais elevada, podiam adquirir os melhores brinquedos que eram fabricados, e quando surgia alguma novidade elas também tinham o privilégio de possuir esses brinquedos.

Já as crianças vindas de famílias mais humildes, com menor poder aquisitivo, possuíam brinquedos mais rústicos e artesanais, onde os mesmos eram fabricados com materiais mais inferiores, mais simples, menos valorizados e mais baratos.

Cada tipo de brinquedo surgiu em um local diferente, em povos diferentes. E muitos desses povos criavam e inventavam seus próprios brinquedos, contribuindo assim para uma diversidade e muitas outras maneiras de se brincar. Há relatos de

que alguns brinquedos que foram criados a muitos tempos atrás se perpetuam até os nossos dias atuais.

Em síntese, a partir de nossa pesquisa na obra de Kishimoto (1993), foi possível constatar que o Jogo, o Brinquedo e a Brincadeira fazem parte da vida da criança desde o seu nascimento.

Nos primeiros anos de vida ela brinca com pessoas que vivem à sua volta e com objetos disponíveis usando a percepção do tato através do toque. E com o passar do tempo essa percepção vai mudando conforme a idade e ela passa a usar a imaginação.

Tabela representativa das palavras: Jogo, Brinquedo e Brincadeiras, contidas no artigo científico quanto ao número de palavras existentes em cada página.

TABELA 1 – Incidências conceituais

JOGO – BRINQUEDO – BRINCADEIRAS - EDUCAÇÃO			
		QUANTIDADE	PÁGINA
	JOGO	72	1,2,4,8,9,11,12,13,14,16,17,19,20.
	BRINQUEDO	74	1,2,4,8,9,11,12,13,14,15.
	BRINCADEIRAS	60	1,2,4,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19.

Fonte: Autoria Própria

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi importante a realização desse trabalho científico. Porque desde a escolha do tema: Jogos, Brinquedos, Brincadeiras e Educação, tivemos um aprendizado muito significativo durante toda a sua elaboração. Trabalhamos na coleta de dados, na

revisão de obras literárias, artigos científicos, livros, revistas, sites especializados e outras fontes de informações.

Assim foi possível justificar que esta pesquisa contribuiu grandemente para o bom desenvolvimento do trabalho e com foco naquilo que o tema propôs. Tivemos a permissão de aprofundarmos nas discussões de autores e escritores de diversas obras literárias.

Espera-se que esse trabalho seja mais um incentivo para levar a ludicidade para dentro da sala de aula. Contando com a compreensão, a dedicação e a responsabilidade de educadores, professores, alunos e sociedade, todos empenhados em fazer a cada dia uma escola mais dinâmica, mais agradável, com mais ludicidade e envolvimento de todos em busca dos objetivos.

Só assim teremos uma sala de aula mais participativa, interativa e adequada, auxiliando as crianças no seu desenvolvimento cognitivo e afetivo com os demais colegas de sala e do ambiente escolar.

REFERÊNCIAS

ALBERGUINE, M.R.S. A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL. Monografia

apresentada ao Curso de Pós- Graduação – Especialização em Educação Infantil e Anos Iniciais: Perspectivas Contemporâneas, ofertado pelo Centro Universitário Filadélfia - Unifil.

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica**: técnicas e jogos pedagógicos. 9ª ed., São Paulo, Edições Loyola, 1998. p. 59-62.

BEZERRA, S.L.J. **A importância da intervenção do professor nas brincadeiras nas crianças da creche**. Trabalho de conclusão Curso de Graduação de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, Guarabira-PB, p.6-21.2011.

BÖHM, OTTOPAULO **JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO**- Universidade Comunitária da Região de Chapecó - UNOCHAPECÓ - 2015

BRASIL, **Lei de Diretrizes e B. Lei nº 9.394/96**, de 20 de dezembro de 1996.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular**: versão preliminar segunda versão. Brasília: MEC, 2016. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/relatorios-analiticos/bncc-2versao.revista.pdf> Acesso em: 25 mar. 2020.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. Coleção: Questões da nossa época, nº 43. São Paulo: Corte.

BUENO, Elizangela. **Jogos e Brincadeiras na educação infantil**: ensinando de forma lúdica. Londrina – PR, 2010.

CAETANO, Ricardo Jorge Bastos. **Jogos, Brinquedos E Brincadeiras Dos Nossos Avôs**: Um Estudo Do Género. Coimbra, 2004. Disponível em: . Acesso em: 09/12/2014.

CANÁRIO, Rui. **A escola tem futuro? Das promessas às incertezas**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

CUNHA, Nylse Helena Silva, **Brinquedoteca**: Um mergulho no brincar. 3ª Ed. São Paulo: Vetor, 2001.

FANTIN, M. **Jogos e brinquedos e brincadeiras**: A cultura lúdica na educação infantil. In: Síntese da qualificação da educação infantil. Florianópolis, SC: Prefeitura Municipal de Florianópolis. Secretaria Municipal de Educação, 2000.

Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortês, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 3ª Ed. São Paulo: Cortez 1993.

LIMA, Alidiane Barbosa De. **O Lúdico Na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos E Brincadeiras No Cotidiano Escolar.** João Pessoa- Pb,2019. P. 41 Monografia (Curso De Licenciatura Plena Em Pedagogia) Universidade Federal da Paraíba.

LIRA, Aliandra Cristina Mesomo. **Brinquedo:** História, Cultura, Indústria e Educação. PPGE/ME FURB ISSN 1809– 0354 v. 4, nº 3, p. 507-525, set./dez. 2009.

MARCILIO, M. L. **A lenta construção dos direitos da criança brasileira.** Século XX. Revista da USP, São Paulo, v. 37, n. mar – mai, p. 46-57, 1998.

MEDEIROS, M.E. **JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.** Trabalho apresentado Especialização em Psicopedagogia com Ênfase em Educação Infantil. INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA – ISE, ALTA FLORESTA p.9-43, 2008.

MESZÁROS, István. **A educação para além do capital.** 2.ed. São Paulo: Boitempo, 2008

Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.** Brasília, 1998.

NALLIN, Claudia Góes Franco. **Memorial de Formação:** o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Campinas, SP : [s.n.], 2005.

OLIVERIRA, Dalila. **Educação Básica:** gestão do trabalho e da pobreza. A centralidade na educação básica. 2.ed. Petrópolis-RJ: Vozes, 2010

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia.** Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

RODRIGUES, S.L. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização.** Dissertação de mestrado apresentado à Comissão Examinadora da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, DF, p.12-8, 2013.

SANTOS, C.S. **A importância do lúdico no processo ensino aprendizagem.** Universidade federal Santa Maria, curso de pós-graduação a distância, Santa Maria, RS, p.9-50, 2010.

SANTOS, Luciana Alves Dos. **As Brincadeiras no Âmbito Escolar**: um estudo sobre o papel do brincar no desenvolvimento cognitivo de crianças da educação infantil de uma escola privada do Paraná. Brasília: 2008

SANTOS, M.F.M. **JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Curso de Pedagogia a Distância do Centro de Educação, Rio Grande do Norte, Currais Novos - RN, p.6-20,2016.

SARMENTO, M. J.; PINTO, M. (Coords.) (1999) **Saberes sobre as crianças**, Universidade do Minho, p. 9-22, Braga.

Segundo a Lei de Diretrizes e Bases (LDB), lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília, DF, dez. 1996.

VARONELI, M.L. **A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS E JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. Graduando do curso de Pedagogia, da Faculdade de Ciências Humanas da Associação Cultural e Educacional de Garça, SP, p.1-5, 2007.

VIGOTSKI, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VIGOTSKI, L. S.; LURIA A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 5ª ed. São Paulo: Ícone, 1994.

WALLON, Henri. O brincar. In: _____ **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.