



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
CENTRO DE EDUCAÇÃO
COLEGIADO DO CURSO DE PEDAGOGIA

SANDRA GOMES DE LIMA
MIGUEL BULHÕES PESSOA

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A IMPORTÂNCIA DA
LUDICIDADE NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA**

Maceió

2020

SANDRA GOMES DE LIMA

MIGUEL BULHÕES PESSOA

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A IMPORTÂNCIA DA
LUDICIDADE NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA**

**Artigo Científico apresentado ao Colegiado do
Curso de Pedagogia a distância do Centro de
Educação da Universidade Federal de Alagoas
como requisito parcial para obtenção da nota final
do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).**

Orientador: Prof. Dr. Cezar Nonato Bezerra Candeias

Maceió

2020

**SANDRA GOMES DE LIMA
MIGUEL BULHÕES PESSOA**

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A IMPORTÂNCIA
DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

**Artigo Científico apresentado ao Colegiado do Curso de Pedagogia a distância do
Centro de Educação da Universidade Federal de Alagoas como requisito parcial
para obtenção da nota final do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).**

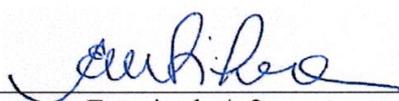
Orientador(a): Prof. Dr. Cezar Nonato Bezerra Candeias

Artigo Científico defendido e aprovado em: 08 de julho de 2020.

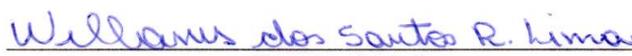
Comissão Examinadora



Examinador/a 1 – Orientador



Examinador/a 2
Elza Maria da Silva



Examinador/a 3
Willams dos Santos Rodrigues Lima

Maceió
2020

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Sandra Gomes de Lima
sandragomesdelima@hotmail.com

Miguel Bulhões Pessoa
bulhoespessoa@bol.com.br

Cezar Nonato Bezerra Candeias
cezarnonato@yahoo.com

RESUMO:

Este trabalho possui o intuito de explanar a respeito da importância de atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras na educação infantil, e demonstrar os efeitos dessa inserção na vida cotidiana da criança. Para tanto, fundamenta-se em aspectos histórico-sociais, pesquisas documentais, referências bibliográficas, análise da lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996 e demais aspectos que permeiam a temática em foco. Desse modo, o objetivo geral da referida pesquisa consiste em analisar os desafios existentes na atualidade para a realização de atividades lúdicas no ambiente educacional, assim como as possibilidades que advêm desses desafios. A metodologia utilizada se deu por intermédio de pesquisa documental e referências bibliográficas, ao passo que a apresentação dos resultados alcançados ocorreu em conformidade com o método qualitativo. No mais, importa enfatizar que os resultados obtidos demonstram que a inserção de atividades lúdicas no contexto da educação infantil colabora, positivamente, para o desenvolvimento das crianças, além de permitir aos educadores um melhor acompanhamento das singularidades de cada sujeito inserido nesta fase de desenvolvimento, ampliando o leque de possibilidades e a inclusão no processo de ensino-aprendizagem.

PALAVRAS- CHAVE: Educação Infantil. Criança. Jogos. Brincadeiras. Lúdico.

1. INTRODUÇÃO

O presente estudo possui o intuito de discorrer a respeito da relevância da inserção dos jogos e brincadeiras na educação infantil como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem. Para tanto, fundamenta-se nos aspectos histórico-sociais que permeiam a temática em questão, assim como em referências pedagógicas e psicológicas, além das demais fontes bibliográficas que abrangem a mesma.

Nesse sentido, é de estrita importância evidenciar que o ato de brincar é característica inerente do sujeito em formação, posto que, de acordo com Wajskop (2011), é no simples ato de brincar que a criança pode se colocar desafios e

questionamentos que vão além daqueles encontrados no seu dia a dia, podendo, inclusive, levantar hipóteses na intenção de entender e solucionar os obstáculos que lhes são propostos naquele dado momento.

Diante dessa perspectiva, a justificativa para a elaboração deste trabalho consistiu no fato de que durante muito tempo da historicidade humana a criança não teve seus direitos e, principalmente, particularidades devidamente reconhecidas fazendo com que até mesmo o acesso à educação fosse limitado e taxativo, quando não inexistente. Assim, busca-se, por intermédio desta pesquisa, discorrer a respeito da valorização da ludicidade como uma das práticas que tendem a contribuir no processo de ensino-aprendizagem das crianças inseridas na educação infantil, fazendo com que essa fase de desenvolvimento seja dotada de um viés democrático e acessível.

Logo, o reconhecimento da infância e das singularidades que essa fase apresenta exige dos educadores novas estratégias para apresentar a criança perspectivas diferentes, considerando um contexto onde o avanço tecnológico e a facilitação do acesso aos mecanismos advindos desse progresso exerce forte influência na vida dos discentes e, associados a um ritmo de vida cada vez mais desenfreado, modificou completamente o cenário das brincadeiras infantis, quando não as extinguiu.

É válido explicitar que no simples ato de brincar a criança aprende a lidar com as novidades que a rodeiam, com o que é tido como diferente; consolidando aspectos da sua personalidade ao recriar cenas cotidianas que, de algum modo, exercem impacto sobre sua formação enquanto cidadão, a exemplo do que ocorre, conforme explana Friedmann (2012), nas brincadeiras de imitação onde, dentre outros aspectos, o infante desenvolve capacidades importantes para a socialização, através da interação, utilização e experimentação de papéis sociais.

O objetivo principal desta pesquisa consiste em analisar os desafios existentes na atualidade para a realização de atividades lúdicas no ambiente educacional, assim como as possibilidades que advêm desses desafios. No mais, os objetivos específicos visam fomentar a análise da ludicidade no contexto histórico da educação, elencar brincadeiras e jogos que podem ser utilizados na sala de aula, evidenciar as prováveis possibilidades para a implementação da ludicidade na educação infantil e os efeitos dessa inserção na vida escolar das crianças.

Dessa maneira, a metodologia utilizada embasa-se em pesquisas de cunho documental e revisões bibliográficas, tendo como método de apresentação o

qualitativo e, não pretendendo, portanto, enumerar quais fatos possuem maior ou menor significância, mas compreende-os em sua totalidade.

A hipótese que guiou o estudo foi a de que a integração de atividades lúdicas na educação infantil, a exemplo dos jogos e brincadeiras; contribuem efetivamente para um melhor desempenho dos infantes nas atividades tradicionais¹, à medida que também facilita, melhora e amplia seu processo de autoconhecimento e comunicação com os demais indivíduos dentro e fora da sala de aula.

Para desenvolver a discussão aqui proposta, o presente artigo divide-se em três tópicos principais, abarcando desde o contexto histórico até as formas de inserção da ludicidade no ensino infantil.

2 JOGOS E BRINCADEIRAS: ASPECTOS HISTÓRICOS E CONCEITUAIS

Atualmente é sabido que a ludicidade é inerente ao ser humano, haja vista que, consoante o exposto por Teixeira (2013), os jogos, brinquedos e brincadeiras ocupam um lugar primordial na vida do indivíduo, desde os povos mais antigos até as mais modernas civilizações, mostrando-se essencial na vida e desenvolvimento saudável de crianças e adultos desde os primórdios da humanidade.

Posto isso, entende-se que o ato de brincar, de jogar, de inventar histórias dentre tantas outras formas de adaptação da realidade, sempre se fizeram presentes no progresso civilizatório das sociedades, sendo, portanto, indispensáveis para o pleno amadurecimento do indivíduo, já que durante essas atividades as crianças são capazes de demonstrar suas aflições,

e por meio das atividades artísticas, as crianças podem expressar seus sentimentos, podem revelar conflitos, liberar angústias, ansiedades, emoções... Para o educador atento, a observação e a percepção desses conteúdos serão de grande valia para propor caminhos onde elas encontrarão o entendimento e, quem sabe, soluções para seus conflitos, se for o caso [...] (BACELAR, 2009, p. 80).

A respeito da inerência do brincar e das brincadeiras na vida do ser humano, Carmo (2017) esclarece que tais atividades, do mesmo modo que a prática dessas, não são recentes.

¹ São consideradas atividades tradicionais, por exemplo, o ensino de matemática e português, sem a introdução da ludicidade. Nesse sentido, Santos (2011), define que quando apenas métodos tradicionais são utilizados as aulas são centradas somente no professor.

Logo, cabe levar em consideração que muitos dos brinquedos e brincadeiras conhecidos na contemporaneidade tiveram suas origens ainda nas primeiras civilizações, mas foram transmitidos de geração em geração, tornando-se amplamente conhecidos nos núcleos familiares e sociais, já que o desenvolvimento e a implementação desses no cotidiano é, inclusive, anterior as questões capitalistas e de mercado, pois referem-se a questões emocionas e, em muitos casos, trazem consigo memórias afetivas substanciais para o crescimento saudável, assim como para a resolução de adversidades.

Carmo (2017), destaca que:

a história do brinquedo é tão antiga quanto a história do homem! Muitos brinquedos que existem hoje nasceram nas grandes civilizações antigas, e vários deles permaneceram inalterados ao longo do tempo. Dos homens das cavernas, a bola. Do Egito, herdamos o jogo-da-velha, boneca e as bolinhas de gude. Da China, o dominó, os cata-ventos e as pipas. Da Grécia e da Roma, vieram as cinco Marias, pernas-de-pau e as marionetes (CARMO,2017, p.25).

Em consonância com o trecho supramencionado, importa destacar que a ludicidade implica em atividades democráticas e acessíveis a todos os cidadãos, independentemente de classe social, etnia, razões socioeconômicas ou políticas; pois não se faz necessário a introdução de brinquedos e jogos caríssimos, mas, na maioria dos casos, apenas da imaginação daqueles que estão integrando a brincadeira.

Ao passo que é democrática porque permite adaptações, novas possibilidades e com isso gera a inclusão daqueles que possuem limitações físicas, psicológicas, emocionais ou quaisquer outras, fornecendo estratégias para moldar e recriar a realidade onde essas crianças estão inseridas.

Diante disso, convém evidenciar que, de acordo com Manson (2002), durante o período da Antiguidade Clássica gregos e latinos já demonstravam preocupações sobre o lugar ocupado pelo brinquedo e o brincar na vida da criança e, muito embora as concepções sobre o brincar e o lúdico sofram mutações ao decorrer da história, o referido autor explica que as atividades lúdicas não foram de imediato destinadas à infância e que somente após o século IV essa preocupação passou a existir, definindo que:

em grego, todos os vocábulos referentes às atividades lúdicas estão ligados à palavra criança (país). O verbo paízeim, que se traduz por 'brincar', significa literalmente 'fazer de criança'. [...] Só mais tarde paignia passa a designar indiscutivelmente os brinquedos das crianças, mas são raras as ocorrências. [...] Em latim a palavra ludibrium, proveniente de ludus, jogo, também não está ligado à infância e é utilizado num sentido metafórico. [...] Quanto à

palavra *crepundia*, frequentemente traduzida por 'brinquedos infantis' parece só ter adquirido sentido depois do século IV, e encontrá-loemos frequentemente na pluma dos humanistas renascentista [...] (MANSON, 2002, p. 30).

Além do mais, os principais pensadores do período supradito, a exemplo de Plantão, afirmavam que as crianças, ao menos em seus primeiros anos, deveriam brincar ao ar livre e, para melhorar o seu aprendizado, deveriam ter contato com jogos pedagógicos, independentemente de seu sexo e sob supervisão já nos primeiros anos de educação institucional.

Almeida (2003), destaca que:

na Grécia Antiga, um dos maiores pensadores, Platão (427-348), afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins de infância (ALMEIDA, 2003, p. 119).

Deste modo, a conceituação de infância passou por muitas adversidades até que o infante pudesse ser reconhecido como sujeito de direito e pudesse ter suas necessidades físicas, mentais, emocionais e sociais devidamente reconhecidas, principalmente na educação.

Ariés (1981), discorreu que qualquer um dos papéis que fossem atribuídos à infância eram adaptados às regras de um protocolo social coletivo, onde não haviam singularidades relacionadas a esse grupo, fazendo com que jogos, por exemplo, mobilizassem todos os grupos e classes da sociedade.

Pode-se depreender que as crianças e jovens apenas reproduziam as atividades de adultos, tidos como uma fonte a mais de renda e executando tarefas impróprias para sua faixa etária. Nesse contexto, Ariés (1981) destaca, ainda, que:

adultos, jovens e crianças se misturavam em toda atividade social, ou seja, nos divertimentos, no exercício das profissões e tarefas diárias, no domínio das armas, nas festas, cultos e rituais. O cerimonial dessas celebrações não fazia muita questão em distinguir claramente as crianças dos jovens e estes dos adultos. Até porque esses grupos sociais estavam pouco claros em suas diferenciações (ARIÉS, 1981, p.156).

Ainda em conformidade com Áriés (1981), nos séculos posteriores, mais precisamente nos XIV, XV e XVI, distinções entre adultos e crianças eram praticamente inexistentes. As crianças, por sua vez, eram tratadas, basicamente, como adultos em formação; faltando-lhes proteções e garantias. Sendo assim, o

lúdico, no contexto da Idade Moderna², não era apreciado como ferramenta de importância significativa para o progresso da infância, mas, tão somente, como uma espécie de válvula de escape do cotidiano exaustivo.

Do ponto de vista de Brougère (2003),

o jogo tem no período da Idade Moderna uma conotação de frivolidade, em forte oposição ao trabalho, como atividade de relaxamento. Inca prática infantil, o jogo mantém a característica de futilidade um novo interesse a partir de uma reavaliação da infância. Quando ele será associado à categoria da seriedade sobre outras bases (BROUGÈRE, 2003, p. 4).

Nesse sentido, em concordância com Almeida e Rodrigues (2015), é possível apreender que durante a Idade Média a criança não era detentora de direitos que fossem capazes de assegurar sua existência e dignidade, sendo, nessa conjuntura, inserida no meio adulto muito precocemente, tendo que realizar atividades não condizentes com sua faixa etária e prejudiciais ao seu progresso enquanto indivíduo.

Ainda segundo as autoras supracitadas, por causa da maneira como a criança era tratada e percebida no período histórico em foco, o lúdico não era exposto perante a sociedade e apresentava caráter muito competitivo, visto que os adultos, à época, tendiam a ser bastante repressivos. E acrescentam que:

[...] Perante a tal repreensão os jogos que surgiram nesse período vieram acompanhados de um forte espírito de competição, uma vez que, as crianças “imitavam” o adulto desde bem novos. É somente no final do século XVIII então que a criança passa a ter mais importância perante a sociedade (ALMEIDA; RODRIGUES, 2015, p. 4).

Levando em consideração esses aspectos, Gomes (2005) enfatiza o porquê que esses tipos de atitudes são tão prejudiciais para o desenvolvimento da criança, demonstrando a indispensabilidade do brincar, do correr e da prática de demais atividades voltadas para esse segmento. Posto que apenas no final do século XVIII é que a criança passar a possuir alguns reconhecimentos e, apenas nos períodos seguintes da historicidade humana, passa a ter, de fato, o direito de ser criança e de curtir essa fase da vida da melhor maneira para que desenvolva aspectos essenciais como a empatia e o respeito ao próximo, consoante pode ser observado no trecho seguinte:

[...] não podemos mais achar que essa é uma situação “normal”. Meninos e meninas submetidos a qualquer trabalho está sendo privados de um direito fundamental: o direito de ser criança. O direito de correr, pular, brincar de

² Do final do século XV até o século XVIII

boneca, soltar pipa, jogar futebol, nadar. O direito de viver experiências lúdicas, tão importantes no processo do desenvolvimento físico, mental, social e emocional (GOMES, 2005, p. 92).

Nesse contexto, é de fundamental importância salientar que em consonância com Santos (1997), o brincar para a criança é o mesmo que viver, pois, através dessa prática tão simples e natural o sujeito não somente desenvolve a comunicação como também demonstra aspectos de sua realidade que, facilmente, podem passar despercebidos por seus responsáveis.

Sendo assim, a inserção e apresentação da criança ao mundo lúdico dar-se-á praticamente de modo natural, visto que um simples brinquedo, por exemplo, passa a ser detentor de maior destaque na vida da criança quando essa deposita no objeto valores afetivos e memórias específicas.

3. JOGOS E BRINCADEIRAS: DISTINÇÕES E CONCEITOS

Segundo Wajskop (2011), a brincadeira tende a ser um espaço bastante privilegiado de interação e confronto de diferentes crianças e pontos de vistas, não se confundindo, portanto, com os jogos pedagógicos já que para a execução do ato de brincar não se faz necessária, obrigatoriamente, a presença de um adulto para explicar as regras ao passo que a maioria dos jogos mencionados sim.

Desse modo, as crianças participantes podem antes, durante ou após essas brincadeiras definirem as regras do grupo, a fim de que a mesma se enquadre da melhor forma, para a participação de todos que estão introduzidos; exercitando a autonomia dos envolvidos. Esse exercício de autonomia possibilita que os responsáveis, sejam educadores, pais ou quaisquer outros que possuam o poder familiar; observem os aspectos da vida do infante que podem passar despercebidos, mas que ainda assim são geradores de algum incômodo ou desconforto para a criança.

Por esses motivos que na educação é imprescindível a utilização dos jogos e brincadeiras, tendo em conta que o brincar já consiste em atividade inerente da criança e, além disso, ainda amplia o leque de possibilidades e métodos no sistema educacional infantil trabalhando pontos que ultrapassam a passagem de conhecimento, mas contribuem efetivamente para a formação do indivíduo também em outras esferas. Nesse sentido,

[...] o tripé da educação: educar, cuidar e brincar. É notável a deficiência na consistência e vivência desse tripé, pois nos dias de hoje ainda falta em alguns educadores à sensibilidade para compreender que no momento em que as crianças estão brincando elas estão literalmente aprendendo a lidar com suas limitações e eliminações, a respeitar o outro e viver em sociedade. [...] a ludicidade aguça o direito a infância, e tenta dar oportunidade a criatividade e espontaneidade das crianças (LACERDA, 2001, p.3).

O brincar não extingue a educação tradicional³ e vice-versa, mas a adapta, sendo benéfica para os professores, uma vez que amplia as possibilidades dentro do processo de ensino-aprendizagem ao passo que desenvolvem a empatia e a sensibilidade; e, no que concerne à infância, contribui para que os indivíduos que estão nesta fase de desenvolvimento possam ter suas particularidades identificadas, reconhecidas e respeitadas no meio ambiente escolar.

3.1. JOGOS E BRINCADEIRAS: FUNÇÕES E TIPOS

Sabe-se que por intermédio das atividades lúdicas, mais precisamente dos jogos e brincadeiras, torna-se possível estimular a criança inserida na educação infantil de diversas formas, buscando fomentar aspectos de sua personalidade, perceber suas dificuldades e, conseqüentemente, trabalha-las de modo não invasivo através do brincar.

Conforme já explanado as brincadeiras e os jogos acompanham a evolução das sociedades e, sendo assim, com o passar dos anos muitos segmentos dessas categorias, principalmente no contexto tecnológico, tendem a se tornar obsoletos, mas também há àqueles que possuem caráter atemporal e são passados de geração em geração.

À vista disso, cabe frisar que o brincar propriamente dito independe da aquisição de brinquedos extremamente caros ou de uma vida luxuosa, já que a brincadeira pode ser algo extremamente simples, apesar de complexa, levando em consideração que essa deriva da imaginação do infante e dos estímulos advindos do meio ambiente onde o mesmo está ou esteve inserido ao decorrer de sua vida.

No ambiente escolar, os jogos pedagógicos ou até mesmo aqueles praticados livremente, sem muitas regras e com uma supervisão mais leve, são indispensáveis no processo de ensino-aprendizagem e desde que suas categorias e subtipos sejam observados cuidadosamente podem tranquilamente fazer parte das aulas de

³ Compreendida como aquela em que o professor é o único responsável pela transmissão dos conteúdos em sala de aula.

matemática, literatura, história, artes, dentre outras matérias que tendem a se tornar mais atrativas para os alunos da educação infantil mediante à introdução dos jogos.

Do ponto de vista de Kishimoto (1994):

O jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como o jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-los dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola (KISHIMOTO, 1994, p.13).

Nesse contexto, brincando o sujeito pode adentrar em sua própria realidade e até mesmo modificá-la quantas vezes julgar necessário, fornecendo aos profissionais e seus responsáveis, ferramentas para a compreensão acerca de determinadas personalidades que podem não ter sido devidamente reconhecidas, mas que interferem na socialização da criança. Nesse contexto, por exemplo:

A brincadeira, como atividade dominante da infância tendo em vista as condições concretas da vida da criança e o lugar que ela ocupa na sociedade é, primordialmente, a forma pela qual esta começa a aprender. Secundariamente, é onde tem início a formação de seus processos de imaginação ativa e, por último, onde ela se apropria das funções sociais e das normas de comportamento que correspondem a certas pessoas (WAJSKOP, 2011, p.40).

Para mais, uma infância onde não se brinca não é vivida em todas as suas possibilidades, pois, na contemporaneidade é essencial que haja o devido entendimento a respeito do fato de que as atividades realizadas sem o determinante obrigacional possuem caráter edificador para o exercício saudável da autonomia, da convivência na sociedade e, sem sombra de dúvidas, da aprendizagem.

3.1.2. Tipos de jogos

Segundo Leal; et. Al (2005), os jogos pedagógicos podem ser classificados como jogos de estratégia, de ação, lógicos, aventura, treino e prática, simulação, adivinhação, passar tempo e de aprender. Isto posto, é relevante para este estudo observar as características de algumas das divisões supracitadas, dando ênfase àquelas que melhor se aplicam à educação infantil, a exemplo dos jogos de estratégia, simulação e adivinhação, dividindo-os da seguinte forma:

- Jogos de Estratégia

Os jogos de estratégia estão direcionados tanto ao desenvolvimento, quanto ao uso do aluno em si. Sinteticamente, a criança precisa estar atenta para empregar mecanismos estratégicos a fim de solucionar determinado problema e ganhar o jogo, o exemplo mais utilizado é o do cubo mágico. Nessa conjuntura, Cinoto (2012), define que o cubo mágico é um quebra-cabeça em formato de cubo e que possui seis cores, vinte e seis peças e mais de quarenta e três quintilhões de formas para ser montado corretamente, estimulando o ato de pensar na criança.

- Jogos de Simulação

O mais conhecido jogo de simulação é, sem sombra de dúvidas, a famosa brincadeira de “faz de conta”, onde a criança recria aspectos da sua vida a partir da sua própria perspectiva, moldando a realidade onde está inserida e adaptando-a as novas perspectivas. Através desse jogo tão simples, prática e com praticamente nenhum custo financeiro; os educadores e responsáveis podem captar singularidades que cercam a existência do indivíduo em formação e adaptar conteúdos, inclusive.

- Jogos de Adivinhação

Para o jogo de adivinhações são necessários ao menos dois participantes. Assim como os acima mencionados, o jogo de adivinhação pode ser feito tanto na escola, quanto em casa, além de poder ser praticado por crianças e adultos de forma conjunta, sendo necessário, para tanto, observar apenas a faixa etária dos envolvidos para a formulação das adivinhas. Este tipo de jogo estimula o raciocínio lógico, aumenta o vocabulário e, normalmente, crianças e adultos se divertem bastante.

Pallottini (2000), recomenda ao professor que, antes de iniciar as adivinhações, pergunte as crianças o que elas entendem a respeito desse tema e que, após ouvir a explicação das crianças, o docente explique de maneira didática o sentido da palavra adivinhar e demonstre charadas conhecidas em larga escala, como a tradicional “o que é? O que é? Que dá um pulo e se veste de noiva?” dentre tantas outras.

3.1.2. Tipos de brincadeiras

Tendo em vista os aspectos atuais a respeito da infância e da associação dessa ao mundo tecnológico, serão abordadas, em contrapartida, dois tipos de brincadeiras bastante tradicionais e que além do desenvolvimento mental também estimulam, de algum modo, a movimentação das crianças, sendo elas a amarelinha e o esconde-esconde.

- Amarelinha

Recomenda-se a participação de duas ou mais crianças⁴, sob a supervisão de um adulto⁵. Quanto ao mais, a amarelinha pode ser desenhada no chão com um giz de quadro ou gizes de cera e, normalmente, possui o formato de uma cruz, mas isso não é um padrão absoluto já que existem pessoas que preferem apenas desenhos os quadrados no solo, sem formato específico.

Em uma das pontas, há a palavra céu e na outra, inferno. Mas, na atualidade esse último termo vem sendo substituído pelo “chão”. Seguidamente, tem-se a área de descanso, denominada de asas, o único lugar onde é permitido repousar e equilibrar-se sobre ambos os pés.

Smole, et. Al (2000), sublinha que pular amarelinha não é uma tarefa fácil para as crianças, pois para conseguir esse feito as mesmas terão que coordenar muitas ações ao mesmo tempo, quais sejam: jogar a pedra ou o giz, pular com uma perna só, ir e voltar, não pisar na linha e, além de tudo isso, seguir a sequência numérica. Desse modo, ainda consoante o referido autor, o lecionador deve levantar algumas problematizações para instigar o aluno, como, por exemplo: “quantos números tem a amarelinha?”, “quais números estão depois do 2 e do 5 e antes?” “dentre outras que podem ser elaboradas de acordo com a necessidade da turma.

- Esconde-Esconde

Brincar de esconde-esconde é possível se há duas ou mais crianças dispostas a participar. Basicamente, o objetivo é de que após um sorteio, uma dessas crianças feche os olhos e conte de um até dez para que as outras possam se esconder.

⁴ A brincadeira de Amarelinha pode ser realizada apenas com uma criança, mas, com o intuito de incentivar o processo de socialização e o trabalho em equipe, recomenda-se a inserção de duas ou mais.

⁵ A fim de evitar acidentes.

No término da contagem, a criança que contou deve sair a procura dos colegas que estavam integrando o jogo, em um tempo pré-determinado. Ao final da atividade, aquele que conseguir encontrar todos os demais participantes em menor tempo e for o responsável menos vezes pela contagem, é o ganhador.

Freire (2011), relaciona o esconde-esconde com o desenvolvimento da construção da imagem corporal do ser humano, pois, nessa brincadeira é possível observar que as crianças inseridas na educação infantil, por exemplo, apresentam dificuldades para ocultar-se posto que seria necessário um conhecimento maior de si mesma e dos demais. Ainda, segundo o autor:

As crianças mais novas, que possuem uma imagem corporal pouco desenvolvida, não conseguem ocultar-se por que, para tanto, precisam ter um certo nível de consciência do próprio corpo. Porém, o que é mais importante observar é que essa imagem depende fundamentalmente da relação que ela é capaz de estabelecer com os objetos e as outras pessoas. Na verdade, a criancinha que brinca de esconde-esconde conhece pouco, não só a si mesma, mas também o outro. Esconde apenas o rosto: como não vê o pegador, julga que também ele não a vê (FREIRE, 2011, p. 28).

A introdução do esconde-esconde no âmbito da educação infantil abre um leque de possibilidades, visto que a brincadeira em si oferece uma série de mecanismos de observação para os profissionais da educação, tendo em conta que através da mesma pode-se apreender aspectos importantes a respeito da autoimagem do sujeito em formação, bem como de sua socialização.

No que tange, a realização dessa atividade a recomendação é de que ela seja realizada em ambiente externo e sob a supervisão do professor responsável, a fim de evitar possíveis adversidades, machucados ou quaisquer outras lesões.

4. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO – APRENDIZAGEM

De acordo com o que já foi exposto ao decorrer deste trabalho, compreende-se que a brincadeira acompanha o desenvolvimento das civilizações humanas, chegando, inclusive, a possuir caráter indispensável para um desenvolvimento saudável.

Por esses motivos, a inserção do lúdico no âmbito escolar, sobretudo na educação infantil, possibilita uma melhor adequação do processo de ensino-aprendizagem, porque ao aprender enquanto brinca tanto a criança, quanto o educador, participam ativamente das atividades ao passo que exploram novas

possibilidade e constroem, no dia a dia, uma relação aluno-professor onde ambos os sujeitos figuram de modo ativo.

Nessa situação, o docente consegue avaliar as particularidades existentes em cada criança e, desta forma, fazer determinadas adaptações para que o mesmo possa participar efetivamente do processo educacional de maneira inclusiva. Do ponto de vista de Bacelar (2009):

Nessa perspectiva, tanto o potencial expressivo dos educandos, quanto o dos educadores, são plenos de significados peculiares sobre a experiência vivida por parte de cada qual. Então, a relação vai se construindo de maneira mais consistente e criativa, se é dado o espaço para a expressão e a compreensão dessas subjetividades, respeitando-se as características individuais de cada educando. Estarmos atentos à subjetividade da criança ajuda a entender o seu processo de desenvolvimento e das relações com o meio e com as pessoas a sua volta e, assim, poderemos tanto nos fazer entender, como entendê-las melhor (BACELAR, 2009, p. 79).

Para mais, a utilização de jogos e brincadeiras na educação infantil deve ser repensada a fim de adaptar-se ao contexto no qual vão ser inseridas, com o objetivo de evitar desdobramentos negativos, aliando-se ao ensino tradicional⁶ e as singularidades de cada um dos sujeitos que integram esse meio.

Além do mais, se o brincar, os brinquedos e os jogos são inerentes ao ser humano, nada mais justo do que se utilizar daqueles como vetores para a aplicação e consolidação de uma educação de qualidade e, verdadeiramente, inclusiva; principalmente nos lugares onde a presença do Estado é praticamente inexistente.

Nesse sentido, destaca-se que:

a ludicidade pode ser utilizada como forma de sondar, introduzir ou reforçar os conteúdos, fundamentados nos interesses que podem levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. Assim, o lúdico é uma ponte para auxiliar na melhoria dos resultados que os professores querem alcançar (BRASIL, 2007).

Nessa situação, para o sucesso do processo de ensino-aprendizagem o professor deve observar a forma como ele os utiliza na prática. Para Libâneo (1994), o processo em si se dá mediante encadeamento de ações que visam verificar a aplicação e conseqüente consolidação do conhecimento adquirido.

A ludicidade, nesse processo, não configura impedimento para o pleno desenvolvimento das demais atividades tradicionais, pois essas não apenas podem,

⁶ Entende-se por ensino tradicional aquele onde não há a inserção de atividades lúdicas e o professor é o centro do processo de ensino-aprendizagem.

como devem ser complementares, aumentando o leque de possibilidades e demonstrando que a educação, sempre que necessário, deve dispor de ferramentas e mecanismos distintos para alcançar a todos que dela necessitam.

Dessa forma, cria-se um ambiente extremamente estimulante para a curiosidade e a criatividade da criança; incentivando o uso de sua imaginação, seja por meio de dramatizações ou nas demais brincadeiras que envolvam montagens, desenhos, adivinhações, desde que todas essas alternativas sejam devidamente acompanhadas por adultos responsáveis.

Afinal de contas, a brincadeira é uma forma de aprendizado e, como tal, necessita de profissionais especializados para garantir a segurança dos infantes envolvidos e fazer adaptações sempre que necessário, pois segundo Wajskop (2011), é por meio do ato de brincar que a criança inicia seu processo de aprendizagem. O autor acrescenta, ainda, que:

a brincadeira, como atividade dominante da infância tendo em vista as condições concretas da vida da criança e o lugar que ela ocupa na sociedade é, primordialmente, a forma pela qual esta começa a aprender. Secundariamente, é onde tem início a formação de seus processos de imaginação ativa e, por último, onde ela se apropria das funções sociais e das normas de comportamento que correspondem a certas pessoas (WAJSKOP, 2011, p.40).

No mais, cabe aos profissionais da educação, mais precisamente aos professores, considerar que a criança precisa ser estimulada para sentir vontade pelo aprender. Por isso, o corpo docente deve elaborar seu planejamento anual buscando meios para que os discentes possam e queiram estar na sala de aula.

Outrossim, levando em consideração que na educação infantil não há, ainda, uma noção concreta acerca da significância do processo de ensino-aprendizagem é imprescindível que os infantes consigam se identificar no ambiente onde serão inseridos; visando soluções alternativas para que os obstáculos sejam superados sadiamente e com o mínimo de sequelas através do brincar.

Nesse contexto:

[...] As ações realizadas pelas crianças no desenvolvimento do brincar proporcionam o primeiro contato com o meio, e as sensações que produzem constituem o ponto de partida de noções fundamentais e dos comportamentos necessários à compreensão da realidade [...] (AGUIAR, 2006, p. 23).

Todavia, algo ainda muito recorrente é o fato de que muitos educadores ainda se sentem receosos para inserir atividades lúdicas em seu planejamento. Obviamente,

esse comportamento é altamente compreensível porque durante muito tempo a educação institucional não oferecia caminhos diferenciados para a mesma temática ou para o mesmo grupo de sujeitos, por mais que essas coletividades sejam formadas por pessoas diferentes, prejudicando a inclusão dos discentes.

Outros dificultadores consistem na infraestrutura da esfera de ensino-aprendizagem e os pais, que muitas vezes, vêm técnicas diferentes com maus olhos já que a educação foi por muito tempo sinônimo de autoritarismo e metodologias engessadas. Logo, aliar diversão e educação pode ser entendido, praticamente, como algo afrontoso e desnecessário, já que via de regra, a escola não é lugar para “brincadeiras”.

A esse respeito, Dohme (2003), destaca que:

separar o aprender do brincar tem a anuência da maioria dos pais, sendo que alguns se afligem quando seus filhos trazem para casa indícios de que brincaram na escola, sem se preocuparem em procurar saber se isto foi uma estratégia de ensino, ou prazeroso na vivência da criança (DOHME, 2003, p. 11)

Nessa conjuntura, compete a própria instituição e aos técnicos responsáveis pela mesma elucidar que a brincadeira e os jogos são muito importantes e não se referem apenas a um momento de lazer, fato que também o é, mas quando aplicados corretamente proporcionam resultados que em algumas situações e casos específicos jamais seriam alcançados por intermédio do ensino tradicional.

Serafim e Souza (2011), põem em evidencia que no momento atual, em meio a tantas inovações, a sociedade requisita que a educação prepare a criança para o enfrentamento das diversas e novas situações que surgem a cada dia, não podendo mais ser tida apenas como canal de passagem de informações, mas, acima de tudo “deixar de ser sinônimo de transferência de informações e adquirir caráter de renovação constante” (SERAFIM; SOUZA, 2011, p. 20). Brincando a criança edifica pontos indispensáveis para a vivência no convívio social, como a solidificação de bons relacionamentos com os demais, sobretudo, consigo mesma.

Posto isso, o êxito dos procedimentos usados no processo de ensino-aprendizagem está diretamente associado a obtenção ou não do conhecimento transmitido, desde que essa seja capaz de apreciar o desenvolvimento em conjunto e não apenas o acadêmico; observando todo o enquadramento pretendido a cada nível de ensino, quais sejam os aspectos físicos, intelectuais, sociais, bem como valores

de conduta, a exemplo da empatia, pois, educar vai muito além dos estigmas sociais impostos à escola e ao aluno.

Assim, Almeida (2003), dispõe que:

[...] 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, 2003, p. 11).

Em vista disso, o papel dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento e aplicação do processo pedagógico se estende para diversas ramificações educacionais, fazendo com que mesmo os conteúdos tradicionais⁷ possam ser explicados de uma maneira lúdica, desde aprender a escrever até a contar.

No tocante aos sujeitos que integram esse conjunto, incumbe salientar que do mesmo modo que as demais instituições sociais, a escola também foi fundamentada para atender aos princípios de mercado e, por esse motivo, muitas vezes acaba focando apenas nos resultados.

Contudo, o verdadeiro e mais significativo resultado do processo de ensino-aprendizagem consiste na possibilidade de acompanhamento da criança, na identificação de suas dificuldades e, conseqüentemente, com a inclusão efetiva no ambiente escolar.

4.1 A LUDICIDADE NAS ESCOLAS BRASILEIRAS: JOGOS E BRINCADEIRAS

De acordo com o artigo 29 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996⁸, a Educação Infantil compõe a primeira etapa da educação básica, devendo, para isto, contribuir efetivamente para o desenvolvimento integral da criança que possuir até cinco anos de idade em seus aspectos físicos, sociais, psicológico e intelectual.

Todavia, é notório que os percalços enfrentados pela educação brasileira ao longo de sua existência, a exemplo de problemas estruturais, desvio de verbas ou, infelizmente, pelas discrepâncias regionais existentes; não contribuem para que a finalidade da educação infantil seja de fato cumprida. Nesse segmento, é válido levar em consideração que em muitos casos, a inserção do lúdico no planejamento anual não ocorre, dado que a prioridade, em algumas escolas públicas, principalmente, passa a ser fornecer o mínimo necessário para o andamento básico do ano letivo.

⁷ Português, Matemática, Ciência, dentre outros.

⁸ Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

Contudo, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil⁹ estabelecem em seus princípios que:

As propostas pedagógicas de Educação Infantil devem respeitar os seguintes princípios: Éticos: da autonomia, da responsabilidade, da solidariedade e do respeito ao bem comum, ao meio ambiente e às diferentes culturas, identidades e singularidades. Políticos: dos direitos de cidadania, do exercício da criticidade e do respeito à ordem democrática. **Estéticos: da sensibilidade, da criatividade, da ludicidade e da liberdade de expressão nas diferentes manifestações artísticas e culturais. (Grifo nosso)** (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2009, p. 18)

Cabe ressaltar que ainda segundo as Diretrizes Curriculares da Educação Infantil – DCNEI, os eixos estruturantes da educação infantil são as interações e as brincadeiras, pois por intermédio dessas ações são garantidas diversas experiências, em distintas áreas, capazes de estimular o desenvolvimento psicomotor, social e a autonomia da criança, conforme pode ser observado:

Promovam o conhecimento de si e do mundo por meio da ampliação de experiências sensoriais, expressivas, corporais que possibilitem movimentação ampla, expressão da individualidade e respeito pelos ritmos e desejos da criança;
 Favoreçam a imersão das crianças nas diferentes linguagens e o progressivo domínio por elas de vários gêneros e formas de expressão: gestual, verbal, plástica, dramática e musical;
 Possibilitem às crianças experiências de narrativas, de apreciação e interação com a linguagem oral e escrita, e convívio com diferentes suportes e gêneros textuais orais e escritos;
 Recriem, em contextos significativos para as crianças, relações quantitativas, medidas, formas e orientações espaço temporais;
 Ampliem a confiança e a participação das crianças nas atividades individuais e coletivas;
 Possibilitem situações de aprendizagem mediadas para a elaboração da autonomia das crianças nas ações de cuidado pessoal, auto-organização, saúde e bem-estar;
 Possibilitem vivências éticas e estéticas com outras crianças e grupos culturais, que alarguem seus padrões de referência e de identidades no diálogo e conhecimento da diversidade [...] (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2009, p. 26).

Posto isso, a Base Nacional Curricular Comum – BNCC, define que um dos direitos de aprendizagem da criança é brincar, posto que o acesso a esse direito implica diretamente no modo como se dá o desenvolvimento previsto na educação infantil, já que através dessa prática, executada cotidianamente e de modos distintos, bem como em espaços, tempos e com parceiros, adultos e crianças, diferentes; aumentam a criatividade e as experiências emocionais, além de outros benefícios,

⁹ Resolução nº5, de 17 de dezembro de 2009

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (BNCC, 2019).

Dessa maneira, acentua-se que a introdução de jogos e brincadeiras na educação infantil não possui como meta a substituição do ensino tradicional, mas, tão somente, a adequação desse para os sujeitos que se encontram inseridos nesse meio. Ao passo que também não constitui como finalidade, transformar o ato de brincar em mero processo educacional e banhá-lo em formalidade. Para Wajskop (2011):

a criança desenvolve-se pela experiência social, nas interações que estabelece, desde cedo, com a experiência sócio histórica dos adultos e do mundo por eles criado. Dessa forma, a brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sociocultural dos adultos (WAJSKOP, 2011, p.32).

Em um jogo, por exemplo, é muito provável que a criança aprenda e desenvolva técnicas de convivência para lidar melhor com as outras pessoas, já que necessita observar e cumprir as regras que advêm do próprio jogo e aquelas que forem inseridas pelo grupo para fins de adaptação de todos os envolvidos, da melhor forma possível. Brincando, os sentidos da criança são melhores desenvolvidos e suas habilidades, quando identificadas e trabalhadas corretamente, também o são. Nesse contexto,

brincando, a criança desenvolve os sentidos, adquire habilidades para usar as mãos e o corpo, reconhece objetos e suas características, textura, forma, tamanho, cor e som. Brincando, a criança entra em contato com o ambiente, relaciona-se com o outro, desenvolve o físico, a mente, a autoestima, a afetividade, torna-se ativa e curiosa (SIAULYS, 2005, p.10).

Na escola do século XXI, onde a maioria das crianças e de seus familiares estão fortemente voltadas para as novas tecnologias de comunicação, a exemplo dos mecanismos ofertados com a ascensão da rede mundial de computadores; tornar-se-á ainda mais importante que o sistema de educação não se preocupe isoladamente com questões conteudistas, mas que busque apresentá-las de maneira inovadora e cativante, pois, “é necessário pensarmos a educação como um caleidoscópio, e perceber as múltiplas possibilidades que ela pode nos apresentar, os diversos olhares que ela impõe, sem, contudo, submetê-la à tirania do efêmero” (SILVA, 2001, p.37).

No mesmo sentido, Siaulys (2005), realça o modo como a inclusão ocorre de maneira natural durante o ato de brincar. Para a autora,

o brincar alegre e motiva as crianças, juntando-as e dando-lhes oportunidade de ficar felizes, trocar experiências, ajudarem-se mutuamente; as que enxergam e as que não enxergam, as que escutam muito bem e aquelas que não escutam, as que correm muito depressa e as que não podem correr. (SIAULYS, 2005, p. 9)

Com base no trecho acima, percebe-se que brincando a criança evolui, pratica sua autonomia, empatia, aprende a coexistir e a lidar com as frustrações que com certeza irão ocorrer, além de viver com pessoas diferentes das que, costumeiramente, está habituada, seja através de suas próprias brincadeiras ou daquelas que compartilha com seus colegas, levando em consideração o ensinamento de Freire (1996) que expõe:

Como prática estritamente humana jamais pude entender a educação como experiência fria, sem alma, em que os sentimentos e as emoções, os desejos, os sonhos devessem ser reprimidos por uma espécie de ditadura racionalista. Nem tampouco jamais compreendi a prática educativa como uma experiência a que faltasse rigor em que se gera a necessária disciplina intelectual (FREIRE, 1996, p. 146).

Nas situações trabalhadas até o momento atual, depreende-se que os jogos e as brincadeiras passam a ser utilizados pelos professores não apenas na tentativa de facilitar o conteúdo e torna-los mais interessantes para aqueles que o recebem, mas, acima de tudo, com o intuito de humanizar o ato de educar, procurando compreender tanto os conteúdos; quanto os sujeitos que ali se encontram.

5. CONSIDERAÇÕES

Este estudo discorreu a respeito da importância do lúdico, com foco nos jogos e brincadeiras na educação infantil, assim como seus efeitos no processo de ensino-aprendizagem, tendo como fundamento os contextos que cercam à infância passando brevemente pelos períodos mais antigos até chegar na contemporaneidade.

Nessa situação, constatou-se, através de pesquisas documentais, referências bibliográficas e aspectos histórico-sociais, que a inserção da ludicidade no contexto escolar desperta na criança a curiosidade a respeito dos assuntos abordados no ensino tradicional, além de ampliar a inclusão em sala de aula. Por conseguinte, a confirmação da hipótese levantada se dá devido ao fato de que o brincar é atividade inerente ao ser humano e, assim sendo, não é empecilho para o pleno desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem. Pelo contrário, por intermédio

das pesquisas bibliográficas realizadas, foi possível constatar que ao decorrer da historicidade o aprender e o brincar chegaram a caminhar juntos algumas vezes.

Nos dias atuais, a inserção do brincar na sala de aula amplia o leque de possibilidades que podem ser trabalhadas pelo professor, especialmente no que concerne à educação infantil, pois é nesse período onde começam a ser introduzidas mudanças significativas na vida do infante, a exemplo do início da vida escolar. No ato de brincar, a criança demonstra para o lecionar ou demais responsáveis suas incertezas, aptidões e dificuldades, permitindo, portanto, um trabalho mais direcionado para as suas singularidades.

As brincadeiras e jogos demonstrados foram selecionados com o objetivo de incentivar não apenas o exercício mental, mas também fomentar a sociabilidade, a criatividade, o raciocínio, o respeito, o fortalecimento de vínculos e, sobretudo, o senso de coletividade e o desenvolvimento de valores como a empatia e o senso de justiça social; fazendo com que a escola seja verdadeiramente um ambiente inclusivo e apto a lidar com o diferente.

No mais, não se pode desconsiderar que, embora sejam muitos os benefícios da inserção lúdica no contexto da educação infantil, os educadores e as crianças precisam lidar com os desafios cotidianos que cercam esse cenário, tais como a estrutura precária da escola em algumas regiões do país, das condições socioeconômicas e do despreparo do sistema educacional para lidar com alunos que precisam de abordagem distinta.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, O. R. B. P. Reelaborando conceitos e ressignificando a prática na educação infantil. 2006. **Tese (Doutorado em Educação)** – Natal: Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2006. Disponível em: <<https://repositorio.ufrn.br/jspui/handle/123456789/14116>>. Acesso em: 15 nov. 2019.

ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2003.

ALMEIDA, I. N. S; RODRIGUES, L. A. O lúdico como recurso didático-pedagógico no desenvolvimento da criança na educação infantil. **Humanidades e Inovação**, Palmas, ano 2. Disponível em: <<file:///C:/Users/manue/Downloads/66-Texto%20do%20artigo-305-1120150831.pdf>>. Acesso em: 07 jan. 2020.

ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. 2ª edição. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1981.

BACELAR, V. L. E. **Ludicidade e Educação Infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009.

BRASIL, Ministério da Educação. **Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. 2ªed. Brasília - DF: MEC, 2007. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/ensifund9anobasefinal.pdf>> Acesso em: 17 nov. 2019.

_____. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm>. Acesso em: 08 jan. 2020.

_____. Ministério da Educação; Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Nacionais Curriculares para a Educação Infantil**. Brasília – DF: MEC, 2010.

_____. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília – DF: MEC, 2019.

BROUGÉRE, G. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2003.

CARMO, J. José, **a bola e a história do brinquedo**. Curitiba: Pimpão Livros e Materiais Pedagógicos Ltda, 2017.

CINOTO, R. **Método de Camadas**. Disponível em: <<http://www.cinoto.com.br/website/index.php/1passo-127>>. Acesso em: 20 nov. 2019.

DOHME, V. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. Rio de Janeiro - Petrópolis: Vozes, 2003.

FREIRE, P. **Educação como prática da liberdade**. 22. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, J. B. **Educação de Corpo Inteiro: teoria e prática da educação física**. São Paulo: Scipione, 2011.

FRIEDMANN, A. **Brincar na Educação Infantil: observação, adequação e inclusão**. São Paulo: Moderna; 2012.

GOMES, P. S. **O combate ao trabalho infantil no Brasil: conquistas e desafios**. São Paulo: LTR, 2005.

LACERDA, J. H. V. **LUDICIDADE: Jogos e brincadeiras na educação infantil**. 2001.

LEAL, T; Et. Al. **Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando?)**. Recife: Autêntica, 2005

LIBÂNEO, J. C. **O processo de ensino na escola**. São Paulo: Cortez, 1994.

MANSON, M. **História dos Brinquedos e dos Jogos. Brincar através dos tempos**. Lisboa - Portugal: Teorema, 2002.

PALLOTTINI, R. **O LIVRO DAS ADIVINHAÇÕES: SUGESTÕES PARA O PROFESSOR.** Moderna, 2000.

SANTOS, S. M. P. dos (Org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.** Petrópolis, RJ: vozes, 1997.

SANTOS, W. S. **Organização Curricular Baseada em Competência na Educação Médica.** *Revista Brasileira de Educação Médica.* Rio de Janeiro, v. 35, n. 1, p. 86-92, 2011.

SERAFIM, M. L; SOUZA, Robson Pequeno. **Multimídia na Educação: o vídeo digital integrado ao contexto escolar.** Eduepb, 2011.

SIAULYS, M. **Brincar para todos.** Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial, 2005.

SILVA, M. L. **A urgência do tempo: novas tecnologias e educação contemporânea.** Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

SMOLE, K. S.; et. Al. **Coleção matemática de 0 a 6 anos: brincadeiras infantis nas aulas de matemática.** Porto Alegre: Artmed, 2000.

TEIXEIRA, S. R. O. **Jogos, brinquedos, brincadeira e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento.** 2ª Ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2012.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola.** 9ª ed. São Paulo: Cortez, 2011.