

## **Ensino e recursos didáticos: os jogos educativos e a aprendizagem nos anos iniciais na escola de E. F. José Pereira Barros.**

**Maria Eudênia de Oliveira Gomes Duarte**

### **RESUMO**

Essa pesquisa trata de uma análise do ensino e os jogos educativos na aprendizagem nos anos iniciais de uma escola da rede municipal e tem como objetivo analisar a utilização dos jogos educativos como instrumento de aprendizagem significativa dos alunos. Metodologicamente, tem-se que a pesquisa é de campo, cujo enfoque é qualitativo. Inicialmente, primou-se pelo levantamento da literatura relacionada ao tema para fundamentar a pesquisa. Em seguida, realizou-se a aplicação de questionários a professores e coordenadores da escola.

**Palavras - chave: Jogos educativos. Situações de aprendizagem. Ensino. Alunos.**

### **SUMMARY**

This investigation addresses an analysis of teaching and educational games in the learning process of the first years of a municipal school and with the objective of analyzing the use of educational games as tools for the significant learning of students. Methodologically, the investigation is field research, with a qualitative approach. Initially, a survey of the literature related to the topic was chosen to support the investigation. Luego, questionnaires were applied to teachers and school coordinators.

**Keywords: Educational games. Learning situations. teaching. students.**

## 1. INTRODUÇÃO

A presente pesquisa trata de uma análise do ensino e os jogos educativos na aprendizagem nos anos iniciais de uma escola da rede municipal e tem como objetivo analisar a utilização dos jogos educativos como instrumento de aprendizagem significativa dos alunos. Para tanto, considera-se a influência que os jogos apresentam no desenvolvimento da criança e no processo ensino e aprendizagem, potencializando resultados importantes quando aplicados adequadamente.

Metodologicamente, tem-se que a pesquisa é de campo, cujo enfoque é qualitativo. Inicialmente, primou-se pelo levantamento da literatura relacionada ao tema para fundamentar a pesquisa e aborda um assunto que proporciona melhores condições de ensino e aprendizagem nos anos iniciais desvelando a sua importância para o desenvolvimento infantil.

Nesse sentido, não há como negar a qualidade do ensino por meio de uma prática pedagógica prazerosa e lúdica. Em que os jogos educativos representam as ferramentas pedagógicas que podem permitir um maior sucesso dentro das salas de aula na efetivação da aprendizagem nos anos iniciais.

Considerando esses pressupostos faz-se a seguinte questão: Como os jogos educativos podem garantir situações significativas de aprendizagem para os alunos?. Como desdobramento da questão norteadora, as perguntas de investigação são: os jogos educativos influenciam na aprendizagem significativa dos alunos?; quando os jogos educativos potencializam a aprendizagem significativa na escola? e como se dar o processo de avaliação da aprendizagem por meio de jogos, considerando a aplicabilidade e resultados?.

Portanto, pretende-se com esse Trabalho de Conclusão de Curso contribuir com reflexões acerca da importância da utilização dos jogos educativos como instrumento de aprendizagem significativa dos alunos, nesse sentido, através da brincadeira pode possibilitar a criança transportar seu mundo real para dentro da escola em uma construção de sentimentos, emoções, desejos, suas relações em sociedade, seus gestos. Fortalecer junto aos professores alfabetizadores a relevância dos jogos nesse processo de alfabetização, pois nesse contexto entendemos que

através da brincadeira é possível desenvolver na criança a coordenação motora, a linguagem expressiva e compreensiva, bem como, a cooperação entre seus pares, a socialização e valores culturais.

## **2. A IMPORTÂNCIA DO JOGO NA APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA**

O jogo é um recurso e instrumento didático facilitador da apropriação do conhecimento. A partir dele, é possível vislumbrar a potencialidade da ação dos jogos didáticos no processo ensino e aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Nesse sentido para discorrer sobre o tema é preciso voltarmos um pouco na história da humanidade no intuito de compreendermos as diferentes formas de concepções sobre o jogo.

Com isso essas relações se fundiram e estes sempre marcaram presença nas diferentes épocas e, sendo objeto de reflexão e estudo, marcando sua importância na construção do ensino ao longo dos tempos, potencializando assim nos dias atuais, uma compreensão melhor dos aspectos históricos dos jogos.

Dito isto, compreender a história do jogo e sua importância na aprendizagem é também remeter-se a uma viagem pela história do jogo, o grande filósofo Platão da Grécia Antiga, já dizia que “os jogos educativos deveriam fazer parte dos jogos de esporte estavam em evidência”, dando grande valor moral e educativo.

Segundo Froebel (1782 – 1852, apud Rolo, 2017) a criança deve ser vista como atividade criadora e a melhor forma para tal é usar os jogos. Em seus escritos relata o fato de que um bom educador é aquele que faz do jogo uma arte de ensinar.

Voltando nosso olhar para outros pensadores e suas linhas de pensamentos compreende-se a evolução do jogo como um instrumento importante no desenvolvimento do ensino de crianças. Já no século XX, outros estudiosos desvelam os jogos sensoriais.

Piaget (1896 – 1980), apud Rolo, (2017), considerava os jogos como meio para o desenvolvimento intelectual. À medida que a criança cresce, os jogos tornam-se mais significativos e vão se transformando em construções adaptadas.

Já Vygotsky (1896 – 1934, apud Rolo, 2017) defendia a brincadeira como resultado das influências sociais que a criança vai recebendo através do contato com o meio envolvente.

Os jogos assim como as crianças tiveram ao longo dos séculos vários conceitos que lhes atribuíam seus valores ou não, bem como a percepção acerca da importância dos jogos e brinquedos. Por muito tempo eram dados como supérfluos, sendo vistos como objetos de distração e diversão apenas.

No entanto, devido a uma nova concepção da imagem da criança pela sociedade que o jogo e o brinquedo passam a ter um olhar diferenciado, ganhando um valor educativo significativo.

Sendo assim, o jogo promove a aprendizagem da criança por meio do brincar ajudando em seu desenvolvimento afetivo, físico, intelectual e social. Compreende-se que é através das atividades lúdicas que o educando desenvolve a expressão corporal e oral, relacionando entre seus pares na sociedade que se insere, bem como, na construção do seu próprio conhecimento.

## **2.1 O SURGIMENTO DO JOGO E SUA APLICAÇÃO NA ESCOLA**

A potencialidade dos jogos torna-se um divisor de águas no processo ensino e aprendizagem. Eles são indispensáveis na ação didática do professor. Desso modo, o brincar oferece possibilidades de interação e construção de habilidades essenciais ao conhecimento. E, ainda, contribui de maneira mais nítida, desafiadora e atrativa para o aprendizado da criança.

Segundo Froebel, (2000) os jardins de infância criados no Brasil no século XX divulgaram a pedagogia dos jogos froebelianos, ou seja, prática adotada, por exemplo, no Jardim de Infância do Caetano de Campos, em São Paulo, absorveu a ideia de jogo livre nas brincadeiras cantadas e do jogo orientado, incluindo materiais como bola, cilindro e cubo.

As brincadeiras de roda giram em torno de temáticas variadas como estações do ano, moinho de vento, pombal, ratinho, temporal, mensageiro, moleiro, flores e outras que exigem a movimentação das crianças conforme o tema da música. As

brincadeiras de movimentos incorporando conteúdos escolares são também empregadas pela educação infantil.

O conteúdo das músicas em consonância com os movimentos, facilita o conhecimento espontâneo sobre os elementos do ambiente. O papel educativo do jogo é exatamente esse, quando desenvolvido livremente pela criança, o jogo tem efeitos positivos na esfera cognitiva, social e moral (SOUSA, 2012).

Entre jogos como esses, organizados pelo professor, encontram-se as atividades com dons. Ao inventar os dons seu idealizador Froebel tinha como objetivo oportunizar a criança a exploração de forma livre. Portanto, percebemos o domínio que a criança deve possuir quanto as formas de manipulação dos objetos.

São formas simétricas para o cultivo do belo e outras como o desenvolvimento de habilidades sensório-motoras possíveis a partir da manipulação, observação e atenção, como afirma Deus, (2013) em seu relato sobre o pensamento froebeliana:

Ao transmitir as formas de manipulação dos materiais froebelianos parece que o professor em muitos casos esquece de garantir o ponto mais importante da pedagogia froebeliana, dar um tempo necessário para a livre exploração dos materiais (DEUS, 2013).

Segundo Peranzoni, et al. (2012), “embora prevaleça uma nítida preferência pelos jogos livres, os jogos educativos continuaram presentes nos anos 20, durante a expansão do movimento escolanovista, amparados por alguns teóricos da referida escola”. Observemos o comentário da autora abaixo, sobre o jogo na educação:

Hoje, se o processo de industrialização e urbanização roubam o espaço das brincadeiras infantis. O crescimento das ciências da educação aponta para a importância do jogo, especialmente para a educação e o desenvolvimento da criança. (KISHIMOTO, 1993, p. 129).

No Brasil, a penetração dos ideais escolanovistas, embora iniciada no período imperial com a instalação das primeiras escolas infantis, teve seu ponto alto nos anos 20 e 30. Nos anos 20 ocorreram as principais reformas educativas como fruto de novo ideário, entre elas a do Ceará, de 1923; Minas, 1927, Distrito Federal, 1928, e São Paulo, 1920.

Em 1929, o centro publicou pesquisas sobre interesses e preferências de crianças entre 10 e 14 anos, com destaque para os brinquedos.

## **2.2 O JOGO NO ENSINO FUNDAMENTAL**

O jogo como recurso lúdico no ensino de crianças, tem se mostrado preponderante na construção do conhecimento. Ele possibilita infinitas vivências através do concreto e favorece ao aluno a apropriação de habilidades que interferem diretamente de forma significativa em sua aprendizagem.

Segundo Bruner, (1986), o jogo está ligado à etapa de imaturidade e permite resistir à frustração de não ser capaz de obter um resultado, o que é importante quando se aprende. Ou seja, quando a própria atividade se torna um fim em si mesma, o jovem não precisa alcançar a finalidade externa e sente satisfação com a própria ação; mas, além disso, esse exercício servirá como preparação e como treinamento para a atividade posterior.

Segundo Vygotsky, (1989), o jogo o jogo aproxima-se da arte, tendo em vista a necessidade de a criança criar para si o mundo às avessas para melhor compreendê-lo, atitude que também define a atividade artística.

Enquanto para Gonçalves (1999), o jogo é algo mais importante do que a simples diversão e interação, pois o jogo revela uma lógica diferente e racional, uma subjetividade tão necessária para a estruturação da personalidade humana quanto a lógica formal das estruturas cognitivas.

Para Beuclair, (2001) O jogo carrega em si um significado muito abrangente. Ele tem uma carga psicológica, porque é revelador da personalidade do jogador (a pessoa vai se conhecendo enquanto joga), o jogo tem também uma carga

antropológica, porque faz parte da criação cultural de um povo resgate e identificação com a cultura.

Kishimoto, (1995), traz a seguinte contribuição: Tais jogos, embora recebam a mesma denominação, têm suas especificidades. Por exemplo, no faz-de-conta, há forte presença da situação imaginária: no jogo de xadrez, regras padronizadas permitem a movimentação das peças. Brincar na areia, sentir o prazer de fazê-la escorrer pelas mãos, encher e esvaziar copinhos com areia requer a satisfação da manipulação do objeto. Já a construção de um barquinho exige não só a representação mental do objeto a ser construído, mas também a habilidade manual para o operacionalizá-lo.

Dito isto, Kishimoto, (1995), nos remete a uma reflexão aprofundada de situações corriqueiras do cotidiano, quando afirma:

O que dizer de um jogo político quando se imagina a estratégia e a astúcia de parlamentares e empresários negociando vantagens para conseguir seus objetivos. Ou de uma partida de basquete em que a estratégia do armador é a responsável pela vitória, ou de um jogo de baralho em que o objetivo maior é o dinheiro a ser ganho na partida (KISHIMOTO, 1995, p. 1-7).

São várias especificidades que marcam situações como a disputa de uma partida de xadrez, um gato que empurra uma bola de lã, um tabuleiro com peões e uma criança que brinca com uma boneca. Ou seja, na partida de xadrez, há regras externas que orientam as ações de cada jogador, Tais ações dependem, também, da estratégia do adversário. (KISHIMOTO, 1995).

Kishimoto, (1996), ao contextualizar acerca do jogo, completa: “assumir que cada contexto cria sua concepção de jogo não pode ser visto de modo simplista, como mera ação de nomear. Contudo, empregar um termo não é um ato solitário. Subentende todo um grupo social que o compreende, fala e pensa da mesma forma”.

Nesse sentido, segundo o autor, considerar que o jogo tem um sentido dentro de um contexto significa a emissão de uma hipótese, a aplicação de uma experiência

ou de uma categoria fornecida pela sociedade, veiculada pela língua enquanto instrumento de cultura dessa sociedade.

Classificou Piaget, (1998), os jogos de acordo com a evolução das estruturas mentais: o jogo na pré-escola corresponde ao período sensório-motor e período pré-operatório, correspondente aos jogos de exercício (0 a 2 anos) e jogo simbólicos (2 a 7 anos), o que corresponde ao ensino fundamental observa-se então os jogos de regras (a partir de 7 anos). Nos jogos de regras existe o prazer do exercício, o lúdico do simbolismo, a alegria do domínio de categorias espaciais e temporais, os limites que as regras determinam, a sociabilização de condutas que caracterizam a vida adulta.

Em seus estudos, Vygotsky, (1998) estabelece que o jogo de regras aparece posteriormente ao jogo de papéis, uma vez que as regras regulam o comportamento da criança, exigindo maior ou menor atenção ao processo das atividades, diferenciam de acordo com a idade Fato esse que se identifica em o que já é possível em crianças maiores, no estágio final de educação infantil (5 anos em diante).

No jogo de regras o resultado da atividade é alcançado apenas pelo cumprimento das normas do jogo e, uma vez que tais normas estão à disposição de todos os participantes, envolverá competição, perdedores e ganhadores. Nesse aspecto, vai implicar numa autonomia sobre seu comportamento e uma autoavaliação da criança em relação aos demais envolvidos no jogo.

As regras pressupõem relações sociais ou interpessoais. Elas substituem o símbolo, enquadrando o exercício nas relações sociais. As regras são, para Piaget, a prova concreta do desenvolvimento da criança. Percebe-se, pelo exposto, que a brincadeira e o jogo são atividades de caráter lúdico que pouco se diferenciam, exceto no jogo de regras, onde o objetivo, e conseqüentemente, o prazer, estão no cumprimento das regras do jogo.

No entanto, pressupõe que através da ação didática, onde o jogo é o recurso em uso, o aluno desenvolve sua aprendizagem, por meio de um processo de interesse, onde a ludicidade ganha destaque no ensino proposto.

### 3. METODOLOGIA

Os jogos na praxis do professor gera motivação e incentivo ao desenvolvimento de habilidades essenciais à aprendizagem da criança, despertando seu interesse e contribuindo para seu crescimento como um todo, seja cognitivo, afetivo e motor.

A pesquisa foi realizada com professores dos anos iniciais da escola de ensino fundamental da rede municipal, onde os professores comentaram seu ponto de vista sobre os jogos educativos, a partir da entrevista realizada, relataram que:

“O jogo é extremamente essencial para permitir que as aulas sejam mais proveitosas e prazerosas”. (Professor informação verbal, nº 01).

“São jogos elaborados para ensinar sobre determinado assunto, expandir conceitos, reforçar desenvolvimento e conhecimento sobre um evento histórico ou cultural, que tem como um dos objetivos passar algum fundamento ético ou valores de vida. Em suma, desenvolver as habilidades para facilitar e encurtar caminhos para a aprendizagem”. (Professor informação verbal, nº 02).

“É uma ferramenta fundamental para o desenvolvimento das habilidades, auxiliando de maneira lúdica no processo de ensino e aprendizagem em qualquer nível de ensino”. (Coordenador informação verbal, nº 03).

Portanto, o jogo educativo é primordial para a construção do conhecimento, sendo imprescindível a ludicidade no desenvolvimento de vários aspectos cognitivo, motor e afetivo.

Revelaram que a escola oferece vários tipos de jogos, que acreditam ser recursos didáticos, grande auxiliador no cotidiano da sala de aula para que se transmitam noções de conhecimentos de todas as disciplinas. Para ilustrar, enumeraram alguns que a escola dispõe: jogos concretos como de memória, alfabeto móvel, leitura, tangran, material dourado, diversos dominós, ábaco, tabuleiros, bingo, jogo das sílabas, etc. Além de Jogos motores, cognitivos, memórias, raciocínio lógico, corporais e dentre outros.

Portanto, o jogo educativo é primordial para a construção do conhecimento, sendo imprescindível a ludicidade no desenvolvimento de vários aspectos cognitivo, motor e afetivo.

Vale salientar que utilizam os jogos da seguinte forma:

“Na maioria das vezes são utilizados com crianças que tem dificuldade em avançar em seus níveis de aprendizagem, trabalhando individualmente ou em agrupamentos, dependendo do objetivo proposto para o momento”. (Professor informação verbal, nº 04).

“Nos momentos sobre educação de regras e concentração, em aulas que necessitam utilizar o lúdico para assimilar com maior clareza os conteúdos previstos”. (Professor informação verbal, nº 05).

“Utilizo como vivência e complementação antes de aplicar as aulas, para uma melhor fixação dos conteúdos estudados, intercalando entre a teoria e a prática”. (Professor informação verbal, nº 06).

“Isso varia de acordo com o contexto da temática em estudo, alinhando de acordo com a proposta do planejamento, a necessidade da turma e com a BNCC”. (Professor informação verbal, nº 07).

Dessa forma os professores utilizam uma diversidade de jogos didáticos considerando as diversas maneiras de desenvolvê-los, atendendo um contexto de especificidades das turmas, do que precisa ser planejado e executado, de acordo com o que se pretende alcançar, com o objetivo de aperfeiçoar o ensino com clareza, contribuindo para um processo de aprendizagem prazerosa e significativa.

Nesse sentido destacam que os jogos influenciam na aprendizagem dos alunos, porque:

“Dependendo do objetivo que se almeja alcançar na aplicação do jogo, ele estimula e desenvolve vários aspectos cognitivo, motor, afetivo e social através da ludicidade e da troca de experiência”. (Coordenador informação verbal, nº 08).

“Na minha experiência como alfabetizadora me fez perceber que quando há algo lúdico envolvido, a criança tem mais atenção e aprende com mais facilidade”. (Professor informação verbal, nº 09).

“A ludicidade através dos jogos pedagógicos é uma prática além de ser atrativa para os envolvidos é uma forma gostosa de aprender, a forma divertida de atuar com os jogos ou qualquer metodologia diferenciada sai da mesmice das atividades rotineiras e isso beneficia todo processo do ensino aprendizagem, driblando caminhos

mais curtos para o ato de aprender de forma prazerosa e significativa”. (Professor informação verbal, nº 10).

“Além se socializarem existe uma troca experiências e o aluno tem o exemplo na prática”. (Professor informação verbal, nº 11).

“Porque os jogos fomentam a curiosidade e o interesse em aprender algo, e a percepção das crianças no processo educacional”. (Coordenador informação verbal, nº 12).

“Hoje o aluno é protagonista da sua própria aprendizagem, não existe aprendizagem significativa sem ludicidade”. (Professor informação verbal, nº 13).

Destacando que, sobre os objetivos alcançados nas atividades propostas se relatou que:

“Em algumas atividades é alcançado a proposta do planejamento, onde o ensino prevalece quando há interação com todos no lúdico e nem sempre é como desejamos, mas, na maioria das vezes sempre alcançamos nossos objetivos, sendo um grande motivo para comemorar, observamos a evolução dos alunos quando relatam o que aprenderam com determinado jogo, os resultados são visíveis e prazerosos nas atividades previstas”. (Professor informação verbal, nº 06).

Também investiguei sobre a avaliação, como se aplica ao utilizar um jogo didático, relataram que:

“Observo e analiso o que acontece com o aluno desde o início dos jogos até o final. O que eles aprendem de concreto e o que eles levam para sua rotina”. (Professor informação verbal, nº 07).

“É sensacional, o dinamismo com jogos é bastante significativo, a participação e o respeito às regras, oportunizando um aprendizado satisfatório”. (Professor informação verbal, nº 08).

“O jogo didático é um recurso que, se bem explorado traz bastante benefícios e aprendizagens para a turma, um aprendizado é diferenciado, com a utilização dos jogos o conteúdo é assimilado de maneira mais nítido, com maior significado para a criança.” (Coordenador informação verbal, nº 09).

“Quando é aplicado o jogo o resultado é bem positivo em todos os aspectos, desde que haja um planejamento prévio do que se quer alcançar com determinado jogo desenvolvido”. (Professor informação verbal, nº 10).

Portanto percebemos que a avaliação acontece de forma contínua e que através da utilização dos jogos didáticos o desenvolvimento cognitivo é um processo que envolve os alunos auxiliando em todos os momentos do seu cotidiano, almejando um ensino e aprendizagem de forma atrativa e com significado.

Essa pesquisa almeja propiciar reflexões diante do trabalho desenvolvido, contribuindo na prática de professores e gestores educacionais, possibilitando tomadas de decisões assertivas acerca da importância do trabalho com jogos educativos. Desencadeando em um processo concreto, motivador que estimula a aprendizagem do aluno com resultados promissores e efetivos.

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Mediante os resultados alcançados na pesquisa tem por foco principal uma análise da influência do jogo educativo no processo de ensino e aprendizagem de alunos em escola da rede pública municipal, dos anos iniciais do ensino fundamental.

No desenvolvimento da pesquisa, foi proposto uma visão do ensino através da utilização de jogos educativos como recurso didático no desenvolvimento da aprendizagem. E, percebeu-se o quanto o jogo influencia na transformação do aprendizado da criança.

Tendo em vista a realização de um trabalho por meio de pesquisa bibliográfica e de campo. Este, construiu ao pensamento registrado nos textos, onde consideramos o jogo um recurso a ser utilizado pelo professor. Isso foi possível através das informações de estudiosos que privilegiam a ação pedagógica aplicada tendo o jogo como um referencial didático na ação docente.

Seguindo nessa linha, observou-se que a utilização do jogo como instrumento mediador da construção do conhecimento. Torna-se um recurso valioso, quando é demonstrado sensibilidade e abertura por parte do professor na mediação desse

recurso em suas aulas. Nesse sentido, esse estudo possibilitou compreender como surgiu o jogo e sua aplicabilidade nos anos iniciais do ensino fundamental, como podemos apreciar no primeiro capítulo deste trabalho.

Salientando que, através da ação metodológica, foi possível constatar a eficácia da utilização dos jogos educativos. Ele, nos anos iniciais do ensino fundamental promove a aprendizagem dos discentes. Principalmente quando se tem total apoio para a utilização desses recursos, na prática, em sala de aula, pois contribui de forma satisfatória no desenvolvimento dos aspectos cognitivo, motor, afetivo e social do indivíduo.

Para incentivar a metodologia através dos jogos e obter a aprendizagem por meio da ludicidade foram potencializadas ações orientadas que possibilitaram um despertar para a aprendizagem e uma forma divertida de atrair a atenção e a participação da criança.

Um fator curioso revelado na pesquisa, foi de que, mesmo comprovado através de estudos a eficácia dos jogos educativos para a aprendizagem significativa. Este ainda são reveladas situações de resistência por parte de alguns educadores que veem o jogo apenas como um passa tempo. Fortalecendo assim, a ideia que o tema abordado traz um estudo promissor que desvela sua importância na transformação e quebra de estigmas ainda vigentes na área educacional.

Cabe, portanto, ao professor querer inovar e criar dentro dos conteúdos jogos atraentes e instigantes para ajudar no processo ensino e aprendizagem. Resaltando ainda, que por meio do jogo, progredimos no nosso contexto cultural e social, proporcionando ao educador uma visão ampla que o faça ir além, em busca de uma educação de qualidade.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

BEAUCLAIR, João. **Reflexões e proposições sobre o brincar: múltiplas idéias, exercício em redes de saberes contextuais**. 2001. Disponível em: <https://www.recantodasletras.com.br/artigos/248472>. Acesso em: mai 2022.

BRUNER, J. (1986). **Actual minds, possible worlds**. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

DEUS, Ana Patrícia Afonso Rei. **Relatório de Estágio Profissional**. Lisboa, 2013. Disponível em: <https://www.webartigos.com/artigos/o-faz-de-conta-segundo-vygotsky/123299>. Acesso em: jun 2022.

GONÇALVES, J.E. **Jogos: como e porque utiliza-los na escola** [on line]. 1999. Disponível em: . Acessado em: 29 ago 2021.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. Pro-posições Vol. 6 Nº 2 [17],46-63. Junho1995.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação** (Cortez, 1996).

Peranzoni, Vaneza Cauduro; et al. **Ludicidade: um resgate na história do brincar**. 2012. Disponível em: <https://efdeportes.com/efd167/ludicidade-um-resgate-na-historia-do-brincar.htm>. Acesso em: 25 abr 2021.

PIAGET, J. **A Psicologia da Criança**, Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998

ROLO, Diana Patrícia da Silva. **Prática de Ensino Supervisionada em Educação Pré-escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico**. Bragança, 2017.

SOUSA, Polyana dos santos. **A Relevância do Uso de Jogos e Brincadeiras como Recurso Pedagógico para o Desenvolvimento da Criança**. 2012.

VYGOTSKY, L. S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento**. In: **A formação social da mente**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1989. 168p. p.106-118.