KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, Brinquedos, Brincadeiras e a Educação: São Paulo: Cortez, 2000.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lucia Sicoli; PASSOS, Norimar Chiriste. Os jogos e o Lúdico na aprendizagem Escolar. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MARTINS, Maria Aldenôra das Neves Silva. Brincadeira Infantil. Do imaginário ao real – aspectos cognitivos e sociais. 2003. Centro de Ciências Sociais e Aplicadas – Universidade Federal do Rio Grande do Norte – Natal.

MELO, V. Folclore Infantil. Belo Horizonte: Editora Itatiaia Limitada, 1985.

MORIN, Edgar.A cabeça bem feita: repensar a reformar, reformar o pensamento. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

MOYLES, Janet R. Só Brincar? O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002.

MOYLES, Janet R. A excelência do brincar. Porto Alegre: Artmed, 2006.

NOVA, Escola. Grandes Pensadores. Edição Especial 1022 . São Paulo. Fundação Victor Civita, 2015.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na Criança; imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 2 ed. Rio Janeiro: Zahar.

PIAGET, Jean. Psicologia e Pedagogia. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

RIZZI, Leonor, HAYDT, Regina Celia. Atividades Lúdicas na Educação da Criança – 7ª ed. São Paulo: Ática, 1993.

VYGOSTKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Marins fontes, 1998.

VYGOSTKY, L.S; LURIA, A.N; LEONTIEV, A.R. Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem. São Paulo: Icone, 1991.

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

RAFAEL GOMES FELIX DA SILVA

RESUMO

Os jogos e as brincadeiras tornaram-se elementos essenciais para compor a Educação Infantil, eles colaboram diretamente no desenvolvimento social das crianças. Por meio dessas atividades lúdicas, os professores podem proporcionar ambientes acolhedores e prazerosos. Assim sendo, o presente artigo teve como principal objetivo mostrar que os jogos e as brincadeiras são elementos importantes para estimular a aprendizagem das crianças. Nesse sentido, para a fundamentação teórica do estudo, recorre-se aos autores Castro et al (2020), Silva et al (2019) Almeida et al (2017), Teixeira (2017), Gonzaga (2011) e Sarnoski (2014), a fim de enriquecer mais o conteúdo da pesquisa e dar suporte às discussões. Quanto aos procedimentos metodológicos, foi desenvolvida a pesquisa bibliográfica, com abordagem qualitativa. A partir das leituras realizadas, foi possível concluir que a utilização dos jogos e brincadeiras no âmbito escolar são elementos essenciais que auxiliam na construção de valores morais. Por meio dessas brincadeiras, as crianças desenvolvem sua criatividade, memória, autonomia, respeito e estabelecem vínculos afetivos com os educadores e seus colegas. Essa interação

social proporcionada por essas atividades lúdicas colaboram diretamente na formação cidadã das crianças, elas começam a aprender a conviver em sociedade e respeitam as diferenças existentes entre os indivíduos. Desse modo, percebe-se que os jogos e as brincadeiras funcionam como recursos facilitadores para promover o acesso a aprendizagem de forma lúdica.

PALAVRAS-CHAVES: Jogos; Brincadeiras; Aprendizagem; Educação Infantil; Desenvolvimento.

ABSTRACT

Games and joke have become essential elements to compose Early Childhood Education, they directly collaborate in the social development of children. Through these playful activities, teachers can provide welcoming and pleasant environment. Therefore, this article aimed to show that games and joke are important elements to stimulate children's learning. In this sense, for the theoretical foundation of the study, we resorted to the authors Castro et al (2020), Silva et al (2019) Almeida et al (2017), Teixeira (2017), Gonzaga (2011) and Sarnoski (2014), in order to further enrich the research content and support the discussions. As for the methodological procedures, a bibliographical research was developed, with a qualitative approach. From the readings carried out, it was possible to conclude that the use of games and joke in the school environment are essential elements that help in the construction of moral values. Through these games, children develop their creativity, memory, autonomy, respect and establish affective bonds with educators and their fellow. This social interaction provided by these playful activities, directly collaborates in the formation citizen of children, they begin to learn to live in society and respect the differences between individuals. Thus, it is clear that games and jokes work as facilitating resources to promote access to learning in a playful way.

KEYWORDS: Games; Jokes; Learning; Child Education; Development.

1. INTRODUÇÃO

O processo de aprendizagem das crianças acontece de maneiras diferentes, devido a este motivo que muitos professores empregam metodologias de ensino acessíveis com o propósito de garantir o acesso à educação de forma satisfatória. O emprego da ludicidade possibilita as crianças um melhor aproveitamento dos conteúdos administrados pelos professores em sala de aula. Desse modo, os jogos e as brincadeiras atuam como excelentes recursos didáticos para serem utilizados no ensino infantil.

Deve-se salientar que o emprego dessas atividades lúdicas no ambiente escolar contribui no desenvolvimento da aprendizagem na “medida em que as crianças experimentam novas sensações e se relacionam umas com as outras” (FREITAS, 2013, p.17). Essa relação com os outros indivíduos permitem o desenvolvimento cognitivo da criança, elas começam a se relacionar com o mundo.

De acordo com Freitas (2013), será através do brincar que as crianças começam a se expressar, ou seja, elas se conectam com outras pessoas, criam víncu-

los afetivos. Assim sendo, este artigo em específico contém o objetivo de discutir a importância da utilização dos jogos e das brincadeiras na educação infantil. Para compreender este tema, recorre-se a alguns autores para explicar os principais aspectos relacionados ao processo de aprendizagem.

Através dos autores Castro et al (2020), Gonzaga (2011) e Sarnoski (2014) foi possível compreender que as instituições escolares juntamente com os professores são elementos primordiais para o estabelecimento da aprendizagem. As relações afetivas construídas nesse ambiente permitem que os professores elaborem atividades lúdicas acessíveis para todas as crianças. As principais atividades utilizadas nas escolas para estimular o ensino infantil são os jogos e as brincadeiras, elas permitem que as crianças comecem a ser mais criativas e responsáveis em suas tarefas do dia a dia.

Nesse sentido, este artigo contém como principal justificativa fornecer informações para os profissionais da Educação sobre a importância de mediar os jogos e as brincadeiras no âmbito escolar. A utilização do lúdico auxilia diretamente no desenvolvimento da interação social das crianças, elas começam a se comunicar com o mundo, e compreendem que existem regras que devem ser seguidas para alcançar novos conhecimentos.

Quanto aos procedimentos teóricos, elege-se a pesquisa bibliográfica desenvolvida com base em material já elaborado (GIL, 2008). Para a abordagem do problema vale-se da pesquisa qualitativa que "busca entender não apenas o fato ou fenômeno estudado, mas também o contexto do qual se desenvolve" (CHAROUX, 2006, p. 38). Dessa forma, a pesquisa busca compreender o fenômeno de aprendizagens, mostrando os caminhos que os educadores devem seguir para alcança-la.

2. DESENVOLVIMENTO DO TEMA

2.1 O PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Primeiramente, é válido expor que o processo de aprendizagens das crianças pode acontecer de várias maneiras. Castro et al (2020), em seu trabalho mencionam que a aprendizagem acontece em diferentes instituições, todas elas são essenciais para a construção humana dos indivíduos.

O compromisso da escola vai além de ensinar conteúdos curriculares, ela traz junto com os seus objetivos a formação de um sujeito crítico, criativo e autônomo. As escolas desde os primórdios da história da educação, são consideradas essenciais para o desenvolvimento do sujeito, da sociedade e da humanidade (CASTRO et al, 2020, p.3).

Sendo assim, conforme Castro et al (2020), percebe-se que a escola funciona como um produto da sociedade, ou seja, é um elemento fundamental na humanidade, por meio dela os indivíduos serão capazes de serem transformados. Será por meio da escola que os professores irão utilizar diversos recursos didáticos para estimular a aprendizagem nos indivíduos. Neste ambiente, será possível estimular diversas atividades lúdicas, cujo principal objetivo é garantir o acesso à educação.

A partir desses apontamentos, nota-se que as instituições escolares se tornam o primeiro local onde os alunos terão

acesso a várias atividades prazerosas, porém para alcança-las será necessário que os professores criem diálogos afetivos com seus alunos. De acordo com Gonzaga (2011), as salas de aulas são espaços que garantem a construção de diversos diálogos, cujo propósito é estimular o desenvolvimento crítico das crianças, por meio deles será possível construir cidadãos críticos e reflexivos.

Desse modo, percebe-se que o professor contém um papel muito importante dentro de sala de aula, cabe a esse profissional estimular aulas com debates com o objetivo de contribuir na formação cidadã dos alunos. Ademais, por meio desses debates será possível desenvolver um vínculo afetivo entre as crianças. A autora Sarnoski (2014) menciona que o professor é o componente mais importante para desenvolver essa afetividade entre seus alunos:

[...] a afetividade na educação constitui um importante campo do conhecimento que deve ser explorado pelos professores desde as séries iniciais, uma vez, que por meio dela podemos compreender a razão do comportamento humano, pois, a afetividade é uma grande aliada da aprendizagem. (SARNOSKI, 2014, p.2).

Ao estabelecer essa afetividade o processo de ensino aprendizagem se dará de forma mais prazerosa, os alunos começam a sentir confiança na figura docente e compartilha suas dúvidas com a turma. Através dessa afetividade, os alunos serão capazes de aprender diversos conhecimentos que irão facilitar seu desempenho escolar (SARNOSKI, 2014). Ou seja, o vínculo afetivo permite que as crianças compartilhem suas experiências de vida, ao compartilhar suas experiências, novas aprendizagens serão consolidadas pelos alunos.

Vale ressaltar que as crianças precisam ser reconhecidas e elogiadas dentro do âmbito escolar. Sarnoski (2014) comenta que o fortalecimento

[...] das relações afetivas entre professor e aluno contribui para o melhor rendimento escolar, destacando assim que a

afetividade não se dá somente por contato físico: discutir a capacidade do aluno, elogiar seu trabalho, reconhecer seu esforço e motivá-lo sempre, constituindo assim formas cognitivas de ligação afetiva, sem deixar de ressaltar que o contato corporal também é uma manifestação de carinho (p.6- 7).

Sendo assim, observa-se que a construção da afetividade é uma das estratégias essenciais para contribuir no processo de aprendizagem, por meio delas as crianças se sentem motivadas a aprender os conteúdos lecionados pelo professor. Ao buscar Vygotsky (1998 apud CONCEIÇÃO et al (2019), entende-se que quando o professor participa do processo de mediação de conhecimentos, o aluno se torna mais "criativo, questionador e também ativo neste processo, do qual surgirão novos conhecimentos" (p.2).

Esses questionamentos serão fundamentais para compreender as principais dificuldades de aprendizagens que os alunos enfrentam a partir desse movimento os professores começaram a conhecer a história de vida de cada aluno. Os autores Marchelli e Dias (2008), em sua pesquisa mencionam que os professores devem ter acesso às histórias de vida do aluno para compreender como se dá a aprendizagem deles.

Sabe-se que muitas dificuldades de aprendizagens podem estar relacionadas

com fatores externos, ou seja, fora no âmbito escolar, por isso torna-se importante o estabelecimento do vínculo afetivo. Por meio da afetividade, os professores criam laços que permitem preparar aulas que possam contemplar as dificuldades dos alunos. O conhecimento da história de vida do aluno, de acordo com Marchelli e Dias, (2008), permite ao professor elaborar aulas mais chamativas que possam auxiliar na formação da criança.

Para criar essas aulas é necessário que o professor domine algumas metodologias de ensino, muitos recorrem ao lúdico, como mencionado anteriormente, para estimular o processo de aquisição a novos conhecimentos. Vale salientar, que antes de utilizar a ludicidade como ferramenta pedagógica, é fundamental que os professores e os alunos já tenham construído a afetividade para facilitar o processo de ensino aprendizagem. De acordo com Oliveira (2014), o ensino lúdico está relacionado aos jogos e brincadeiras, que são considerados atividades prazerosas que contribuem para estimular novos conhecimentos nas diversas áreas do saber.

Ao buscar Rodrigues (2007, p.115 apud OLIVEIRA, 2014), compreende-se

que essas atividades podem ser realizadas através de "festas, teatro, literatura, desenhos, jogos, danças, brinquedos e brincadeiras". Cabe ao professor escolher a melhor atividade para ser empregada em sala de aula, devido a este motivo que é importante que esses profissionais conheçam às histórias de vida de cada aluno, por meio delas ele será capaz de identificar quais atividades irão funcionar em determinada turma.

Com o autor Rodrigues (2007 apud OLIVEIRA, 2014), foi possível conhecer várias atividades que envolvem o emprego da ludicidade, a seguir será discutido especificamente sobre a importância da utilização de jogos e brincadeiras na educação infantil, evidenciando as principais contribuições que essas atividades podem propiciar as crianças.

2.2 UTILIZAÇÃO DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS N A EDUCAÇÃO INFANTIL

Os jogos e as brincadeiras são excelentes recursos didáticos para compor as salas de aulas na educação infantil. Esses elementos já aparecem logo nos primeiros meses de vida da criança, de acordo com Almeida et al (2017). Quando as crianças iniciam seu processo de interação com os demais indivíduos, elas já começam a manifestarem "o desejo de reprodução da realidade ou intenção de imitar as pessoas de seu meio e o faz através de brincadeira" (ALMEIDA et al, 2017, p.33).

Esse desejo de reproduzir uma determinada realidade irá atuar no processo de aprendizagem dos alunos. Os autores Almeida et al (2017) informam que as brincadeiras se constituem como elementos culturais, onde cada cultura terá suas próprias brincadeiras, e com o passar do tempo elas serão modificadas conforme as gerações forem ganhando características novas.

Ao buscar Almeida (2005), compreende-se que as brincadeiras podem conter regras, e pode ser uma atividade realizada em individual ou em coletivo, as-

sim como os jogos, "na brincadeira a existência das regras não limita a ação lúdica, a criança pode modifica-la, ausentar-se quando desejar, incluir membros, modificar as próprias regras, enfim existe maior liberdade de ação para as crianças" (p.5)

Essa liberdade permite que as crianças e os professores possam manipular as brincadeiras para que elas se tornem mais prazerosas e lúdicas. Os autores Alves e Bianchin (2010) mostra que Piaget defende a aplicação dessas atividades lúdicas, pois elas são "o berço das atividades intelectuais da criança" (p.284). Ou seja, por meio das brincadeiras as crianças adquirem habilidades fundamentais para sua convivência em sociedade, elas aprendem a respeitar o outro.

Vygotsky (1997 apud ALMEIDA et al, 2019) mencionam que as brincadeiras possuem três características básicas essenciais, são elas: a imaginação, a imitação, e a regra. Esses elementos fazem com o que as crianças comecem a desenvolver sua percepção em relação ao mundo, e entendem que a vida contém suas regras de convivência. De acordo com Teixeira (2017), será a partir das brincadeiras que as crianças irão desenvolver novas habilidades fundamentais para elas se comunicarem com o mundo.

Na brincadeira a criança constrói experiências concretas que vão lhe permitir relacionar-se com o mundo, tomar decisões, desenvolver a autonomia e a responsabilidade frente as questões que a envolve (p.96).

Sendo assim, observa-se que as brincadeiras são componentes importantes para garantir que a criança atinja sua autonomia e responsabilidade. Quando a criança adquire essas características, ela começa amadurecer sua mente (TEIXEIRA, 2017), e se torna um indivíduo crítico. Kishimoto (2003) menciona que a brincadeira é uma atividade rica, pois propicia momentos de desafios, a partir desse movimento a criança começa a amadurecer e aprende novos conceitos essenciais para sua vida.

Já os jogos são recursos indispensáveis para auxiliar no processo de aprendizagem do aluno. Segundo Silva et al (2019), os jogos possuem a característica de serem livres, podem conter regras, mas no final seus resultados não são certos. Esses resultados obtidos permitirão que os professores realizem sua intervenção com o objetivo de entender as principais dificuldades de aprendizagem que o aluno ainda pode possuir.

Assim como as brincadeiras, os jogos também estimulam a construção da criatividade, autonomia e responsabilidade, devido a este motivo que eles são muito utilizados como apoio pedagógico dentro das salas de aulas (SANTOS; PEREIRA, 2019). Ademais, os jogos são elementos fundamentais para garantir a construção da auto-estima das crianças, essas atividades fazem com que os alunos ganhem mais confiança e esse movimento contribui no desenvolvimento da aprendizagem (BUENO, 2010).

Ao buscar Kishimoto (1993, p.15 apud BUENO, 2010, p.25), compreende-se que 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, por-

que “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.

Nesse sentido, assim como o ato de brincar, pode-se perceber que os jogos possuem a principal finalidade de desenvolver a convivência entre as crianças, por meio deles será possível estabelecer vínculos afetivos essenciais para a formação cidadã desses alunos. Em seu trabalho, Oliveira (2014) menciona que os jogos se constituem em uma atividade “desinteressada espontânea e livre [...] o jogo deve ser prazeroso, sem obrigação e não deve ser forçado” (p.22).

Com este apontamento de Oliveira (2014), observa-se que é necessário que os professores motivem as crianças a participarem dos jogos. Não pode ser uma atividade forçada, deve ser prazerosa para instigar o conhecimento e a interação entre os alunos. Os autores Silva et al (2019), por sua vez, permite que as crianças explorem o ambiente em que elas estão inseridas, esse movimento proporciona o envolvimento e o entusiasmo para adquirir novos conhecimentos.

Porém, deve-se ressaltar que os professores devem reconhecer quais tipos de jogos serão aplicados em cada turma, Silva et al (2019), em seu artigo menciona que essas atividades devem obedecerem a “uma classificação específica de acordo com a finalidade e a idade da criança” (p.3824). Nem todos os jogos e brincadeiras podem funcionar da mesma forma com todas as crianças, por esse motivo que os professores devem estudar o ambiente em que seus alunos estão inseridos, para em seguida aplicar essas atividades.

O educador ao optar pelas atividades que envolvam brincadeiras deve considerar a necessidade de um ambiente amplo e adequado, e deve considerar também se elas estão de acordo com os objetivos propostos e, ainda certificar-se que este brinquedo atende a necessidade de cada criança na sua respectiva faixa etária (SILVA et al, 2019, p.3826-3827).

Desse modo, compreende-se que o educador deve sempre conhecer o ambiente e seus alunos para aplicar essas atividades que envolvem a ludicidade. A participação do professor nos jogos e brincadeiras, de acordo com Santos e Pereira (2019), irá valorizar a realização da atividade, os alunos se sentem motivados a participar. Essa motivação faz com que as crianças fiquem interessadas em aprender os conteúdos da disciplina administrada pelo educador que aplica as atividades lúdicas.

Assim sendo, observa-se que os jogos e as brincadeiras estão ocupando espaços muito importantes na Educação Infantil, essas atividades atuam diretamente no desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e motor (COTONHOTO et al 2019).

São considerados entre pedagogos, professores e psicólogos como importantes instrumentos de motivação para o desenvolvimento da linguagem oral, escrita, raciocínio lógico- matemático, entre outras capacidades (COTONHOTO et al, 2019, p.38).

O emprego dessas atividades permite o estabelecimento de diálogos entre o professor e o aluno. Os autores Silva et al (2019) comentam que o uso dos jogos e brincadeiras “oportuniza a interação, auxilia na formação de caráter e personali-

dade, na construção da cidadania, e etc". Desse modo, pode-se perceber que existe muitos benefícios quando se trabalha com essas atividades lúdicas nas escolas.

A utilização dos jogos e brincadeiras, ainda de acordo Silva et al (2019), contribui diretamente no desenvolvimento muscular, psicomotor, concentração, linguagem e várias outras habilidades que podem ser construídas na educação infantil. Já Silva (2014) menciona que a utilização das brincadeiras propicia momentos valiosos para as crianças, contribuindo diretamente na construção da visão de mundo, esse movimento será essencial para a inserção da criança na sociedade.

Ademais, de acordo com Piaget (1974), quando a criança faz uso dos jogos e brincadeiras na educação infantil, ela desenvolve a linguagem oral, pensamento associativo, constrói suas habilidades auditivas e sociais. Dessa maneira, entende-se que ao ensinar os conteúdos através da ludicidade, os alunos contêm uma maior possibilidade de adquirir o aprendizado nas disciplinas (MIRANDA et al, 2014).

Com estes apontamentos desses autores citados anteriormente, observa-se que o brincar deve ser valorizado, e são uma das atividades mais importantes que devem ser incentivadas durante a infância. Por meio da brincadeira, as crianças aprendem a organizar seus pensamentos e desenvolvem suas estruturas cognitivas, físicas, afetivas e sociais.

Quando as crianças brincam, elas desenvolvem mais confiança em si mesma. Essa confiança será essencial para o estabelecimento das relações interpessoais com os demais colegas e educadores na instituição escolar. As atividades lúdicas são excelentes recursos pedagógicos para desenvolver os valores morais para as crianças aprender a conviver na sociedade.

CONCLUSÃO

Com base nas leituras realizadas, conclui-se que que as instituições escolares são ambientes essenciais que contribuem no processo de aprendizagem das crianças. Para garantir o acesso à educação de forma igualitária, cabe ao professor elaborar estratégias de ensino que contemplem as dificuldades de aprendizagens de cada aluno.

Devido a este motivo que é necessário que os educadores criem laços afetivos com as crianças, os autores Gonzaga (2011), Dias e Marchelli (2008) e Sarnoski (2014) comentam que o estabelecimento de diálogos com os alunos são elementos primordiais para começar o processo de ensino de aprendizagem dos conteúdos da disciplina. Esses diálogos também contribuem na construção de vínculos afetivos entre o professor e o aluno.

Esses vínculos afetivos, são muito importantes para compreender a realidade de cada aluno, os professores serão capazes de analisar o ambiente de cada criança e entender quais atividades lúdicas podem funcionar. Com o material bibliográfico consultado e considerando a percepção dos autores Silva et al (2019),

Almeida et al (2017), Teixeira (2017), Alves e Bianchin (2010) e Almeida (2005), observa-se que os jogos e as brincadeiras demonstraram ser elementos essenciais para a formação das crianças.

Essas atividades lúdicas atuam em vários campos, ajuda na memória, linguagem oral, atenção, criatividade e colabora diretamente no processo de aprendizagem dos conteúdos administrados pelos educadores. Em síntese, percebe-se que o emprego do lúdico em sala de aula torna-se um grande facilitador de aprendizagem. A ludicidade também deve ser entendida como uma prática, no qual os educadores precisem ter o conhecimento de quais metodologias de ensino irão aplicar para proporcionar certos conhecimentos.

Por meio dos jogos e brincadeiras, os professores estarão proporcionando um ambiente acolhedor, onde as crianças podem expressar livremente sua criatividade e se comunicar com os demais colegas. Essas atividades são vistas como lazer, devem ser prazerosas e ao mesmo tempo deve possuir características de recreação já mencionadas ao longo do artigo.

Quando as crianças são expostas a essas atividades, elas se tornam indivíduos críticos e reflexivos. Porém, para isso acontecer é necessário que os professores contenham uma formação pedagógica eficiente para conduzir os jogos e as brincadeiras no âmbito escolar. Ou seja, eles devem conhecer todas as fases de desenvolvimento que as crianças passam, esse conhecimento irá permitir que os educadores elaborem suas aulas de acordo com a faixa etárias de seus alunos.

REFERÊNCIAS

ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. O jogo como recurso de aprendizagem. Rev. Psicopedagogia, [s. l.], v. 27, n. 83, p. 282-287, 2010.

ALMEIDA, M. T.P. O brincar na educação Infantil. In: Revista Virtual EF Artigos. Natal/RN Vol. 03. Número 01. maio, 2005.

ALMEIDA, Valdirene Rodrigues de; ALMEIDA, Irene Rodrigues de; MARTINS, Maria Madalena. Jogos e brincadeiras na educação infantil. Revista Eletrônica da Faculdade de Direito de Alta Floresta, [s. l.], v. 6, n. 2, p. 32-43, 2017.

BUENO, Elizangela. Jogos e brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica. 2010. Trabalho de conclusão de curso (Conclusão do curso de Pedagogia) - Universidade de Estadual de Londrina, Londrina, 2010.

CASTRO, Maickelly Backes; NEHRING, Cátia Maria; FRANTZ, Walter. O papel do professor no processo do ensino e da aprendizagens de sujeitos. In. XXV Jornada de Pesquisa, Unijuí, 2020.

CONCEIÇÃO, Elizete de Fátima Veiga da; SIQUEIRA, Liz Behr; ZUCOLOTTO, Marcele Pereira da Rosa. Aprendizagem mediada pelo professor: uma abordagem vygotskyana. Research, Society and Development, [s. l.], v. 8, n. 7, p. 1-13, 2018.

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto; MISSAWA, Daniela Dadalto Ambrozine. A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica. Revista Construção Psicopedagógica, São Paulo, v. 27, n. 28, p. 37- 47, 2019.

CHAROUX, O. M. G. Metodologia: processo de produção, registro e relato do conhecimento. 3. ed. São Paulo: DVS Editora, 2006.

FREITAS, Ana Flávia Florentino. A importância do brincar na educação infantil.