EDUCAÇÃO INFANTIL: JOGOS E BRINCADEIRAS CONCEBIDAS COMO RECURSOS PARA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

RILZA MARIA BARROS DE SOUZA

RESUMO
Este artigo resgata a contribuição que a ludicidade pode proporcionar a criança, no desenvolvimento da autonomia, da reflexão e do pensamento crítico. E tem como objetivo analisar como jogos e brincadeiras como facilitador no desenvolvimento cognitivo; operando na promoção do conhecimento, no estímulo ao aprendizado e no processo de socialização da criança, nos anos iniciais. Para tanto, é necessário compreender o significado dos jogos, analisar o papel do educador na mediação e no processo do jogo e compreender os benefícios das atividades no ambiente escolar. No jogo, as crianças desenvolverão algumas habilidades importantes, como atenção, imitação, memória, imaginação e criatividade. Os educadores devem buscar o bem estar das crianças durante o processo de ensino e aprendizagem, resgatando assim o lúdico como instrumento de construção. Para a construção deste artigo foram de fundamental importância os teóricos, Kishimoto (1999), Huizinga (2004), Vygostsky (1987) entre outros. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, promovendo uma argumentação eficiente com embasamento nas teorias especializadas. Além disso, acrescenta-se que a presente pesquisa justifica-se por contribuir para o entendimento sobre a utilização de jogos e brincadeiras e atividades lúdicas na educação infantil.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos. Brincadeiras. Autonomia. Protagonismo. Criatividade.

ABSTRACT
This article redeems the contribution that playfulness can make to the child, in the development of autonomy, reflection and critical thinking. And it aims to analyze how games and games as facilitator in cognitive development; operating in the promotion of knowledge, in stimulating learning and in the process of socialization of the child, in the early years. To do so, it is necessary to understand the meaning of games, analyze the role of the educator in the mediation and process of the game, and understand the benefits of activities in the school environment. In the game, children will develop some important skills, such as attention, imitation, memory, imagination, and creativity. Educators should seek the well-being of children during the teaching and learning process, thus rescuing the playful as a building tool. For the construction of this article were of fundamental importance theorists, Kishimoto (1999), Huizinga (1999), Vygostsky (1987) among others. The methodology used was bibliographic research, promoting an efficient argumentation based on specialized theories. Furthermore, it is added that the present research is justified for contributing towards an understanding about the use of games and games and playful activities in children's education.

KEYWORDS: Games. Just kidding. Autonomy. Protagonism. Creativity.

INTRODUÇÃO

A brincadeira sempre fez parte da vida do ser humano, e quando descoberta é motivada, leva as crianças a terem maior qualidade d compreensão, brincadeiras diárias, os jogos recreativos, favorecem a fantasias, movimentos, suas posições, com várias regras tipos e brincadeiras diferenciando os jogos e outros recursos, que venham de encontro as suas necessidades.

A escolha desse trabalho fundamenta-se na grande relevância que essas atividades têm sobre a aprendizagem dos alunos. Muitos que trabalham com essa área poderá se espelhar nesta pesquisa para ter melhores suportes para o desenvolvimento de seu trabalho com as crianças. A escola deve oferecer oportunidades para a construção do conhecimento através da descoberta e da invenção, elementos estes indispensáveis para a participação ativa da criança no seu meio.

Como questões norteadoras foram levantadas as seguintes questões problematizadoras: Qual a principal causa da ausência da ludicidade por alguns professores em sala de aula? O que o educando tem a dizer sobre atividades desenvolvidas em salas de aula através dos

jogos e brincadeiras? Os pais acreditam no aprendizado dos filhos na escola através das ludicidade

É importante compreender que tanto os jogos, como as brincadeiras são indispensáveis para a aprendizagem. A utilização de recursos pedagógicos possibilita que as crianças se envolvam de maneira positiva, buscando um processo significativo para o cotidiano dela, é onde ela e o seu professor se relacionam de modo prazeroso, reconhecedor e interativo. (Santos, 2016)

O presente estudo é uma revisão sistemática sobre a temática jogos e brincadeira na Educação Infantil, cujo principal objetivo é identificar e analisar a produção de conhecimento sobre o mesmo no contexto infantil, e, de forma específica identificar áreas de conhecimento dos estudos pesquisados, objetivos, estratégias metodológicas utilizados nas pesquisas desenvolvidas na produção, como também, verificar os teóricos mais citados e os principais resultados obtidos.

O elemento chave das brincadeiras nos primeiros anos de vida é o movimento que se organiza pelo ritmo. A presença de objetos nas brincadeiras vai aumentando à medida que as crianças crescem. Mas as brincadeiras e jogos que envolvem só movimento persistem até o período dos sete anos, com o diferencial de que se tornam mais complexos nas regras que envolvem deslocamentos cada vez maiores no espaço.

Sabendo da importância do brincar na infância, é válido destacar que o mesmo pode ser um recurso significativo a ser inserido no contexto educacional de modo a ser introduzido em sala de aula, a partir de atividades lúdicas pelo professor de educação infantil. Desse modo, é valido destacar que o lúdico é uma ferramenta bastante relevante e que os professores podem utilizá-lo como uma forma de promover o desenvolvimento infantil com mais interação e motivação. As atividades lúdicas devem ser utilizadas em sala de aula pelo educador com o intuído de proporcionar ao aluno uma aprendizagem significativa e aulas mais prazerosas e construtivas.

DESENVOLVIMENTO

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, consequentemente, trabalhá-las de modo não invasivo através do brincar.

Dessa maneira afirma Aranão (2004) é preciso que a criança explore o mundo em que vive e construa seu conhecimento a partir de suas interações com o meio e o professor deve ser o mediador dessa construção, proporcionando aos seus alunos o maior número possível de materiais necessários para enriquecer essas experiências. Então, brincar é a peça fundamental para que a criança consiga atingir seu pleno desenvolvimento, seja ele psíquico, motor ou emocional, portanto, desenvolva-se integralmente.

As brincadeiras são linguagens não verbais, nas quais as crianças mostram como ela interpreta e enxerga o mundo, brincar é um direito de todas as crianças do mundo. É uma atividade de grande importância para a criança, pois a torna ativa, criativa e lhe dá oportunidade de relacionar-se com os outros, também a faz feliz e, isso passa a ser mais bondosa, a amar o próximo, ser solidária.

O Referencial Curricular Nacional Para a Educação Infantil - RCNEI (BRASIL, 1998, p. 58) demonstra a necessidade de valorizar os jogos e brincadeiras na Educação Infantil, denominado como atividades lúdicas, visto que “as crianças podem incorporar em suas brincadeiras conhecimentos que foram construindo”. O brincar, portanto, ensina regras, linguagens, desenvolve diferentes habilidades e competências que são de muita relevância para o processo de ensino e aprendizagem. Assim sendo, é de primordial importância à inserção do lúdico no cotidiano infantil, pois possibilita que a criança conheça, compreenda, construa conhecimentos e se desenvolva de forma saudável e harmoniosa.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil devem assegurar que a criança disponha de experiências diversificadas com linguagens variadas, assim sendo capaz de criar a sua própria visão do mundo a qual ela vive, sendo a cultura o seu ponto de partida para se chegar a tal construção contando com os sons, a forma em que o outro fala, e como ele se comporta nessa sociedade. A valorização dos jogos, brinquedos, brincadeiras e a cultura da criança é a questão

central do processo de construção integral da criança através das interações.

Ainda de acordo com o documento Brincadeira e Interações nas Diretrizes Curriculares para a Educação Infantil, ao aprender a brincar, a criança cria e recria a maneira como brinca, podendo inventar suas próprias regras, tomando decisões, expressando sentimentos e valores, conhecendo si mesma e os outros, o mundo e o universo em que vive. É por meio desta simples ação de brincar que estará experimentando, lendo e explorando o mundo através da fala, dos movimentos, dos gestos, das marcas, dos desenhos, que proporcionam cada vez mais atraentes descobertas (BRASIL, 2010).

A Base Nacional Comum Curricular especifica que o "brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças" (BRASIL, 2018, p. 37).

Dessa forma, é possível observar na criança por meio da brincadeira e da interação entre os pares, as emoções, as frustrações e como acontece a resolução de conflitos.

As ideias de aprendizagem e desenvolvimento são elementos chave dos discursos que estão associados à compreensão dos jogos e brincadeiras com valor educativo. E amparado neste princípio que o documento reforça, insiste nos ganhos advindos do trabalho sistematizado e organizado das atividades lúdicas nas instituições de educação infantil.

Segundo Huizinga (2004, p.10) as crianças e os animais brincam porque gostam de brincar, e é precisamente em tal fato que reside sua liberdade, para expressar seus sentimentos, suas ações diante das atividades proposta pelo professor. O aluno que tem liberdade para em sala de aula se expressar, se desenvolve mais porque consegue conciliar seu conhecimento com o conteúdo que o professor propor para ele, sem ter medo até mesmo de errar, ele se sente tranquilo e seguro. E em relação ao aluno tímido através dos jogos ele consegue comunicar mais, pois o jogo faz com que ele sinta prazer.

O ato de brincar acontece em determinados momentos do cotidiano infantil, neste contexto, Oliveira (2000) aponta o ato de brincar, como sendo um processo de humanização, no qual a criança aprende a conciliar a brincadeira de forma efetiva, criando vínculos mais duradouros. Assim, as crianças desenvolvem sua capacidade de raciocinar, de julgar, de argumentar, de como chegar a um consenso, reconhecendo o quanto isto é importante para dar início à atividade em si.

Para Silva e Gonçalves (2010) o brincar e o jogar são momentos sagrados na vida de qualquer indivíduo. É com a prática dos jogos e das brincadeiras que as crianças ampliam seus conhecimentos sobre si, sobre os outros e sobre o mundo que está ao seu redor, desenvolvem as múltiplas linguagens, exploram e manipulam objetos, organizam seus pensamentos, descobrem e agem com as regras, assumem papel de líderes e se socializam com outras crianças, preparando-se para um mundo socializado.

Kishimoto (1999, p. 4) diz que "o brinquedo supõe uma relação com a criança e uma abertura, uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização". Assim sendo, o brinquedo é o objeto pelo qual a criança utiliza para brincar e é através dele que ela imagina uma situação de seu cotidiano, age sobre o mesmo representando cenas de faz de conta transformando seu mundo imaginário em realidade, manipulando-os de maneira a atender as suas especificidades.

Neste sentido, o brinquedo sempre chamou atenção da criança independente do tamanho ou da qualidade. Enquanto objeto, ele é sempre suporte de brincadeira, e a brincadeira nada mais é do que ação que a criança desenvolve ao realizar as regras do jogo, ou seja, mergulhar na ação lúdica. É por meio da brincadeira que a criança pode desenvolver a sua própria liberdade e sua expressão, bem como sua criatividade ao manipulá-los. É na interação com os próprios brinquedos e o meio que as crianças vão construindo os seus conhecimentos, ou seja, através das atividades lúdicas dentro das suas variedades, elaborando e reelaborando.

Vygotsky (1998) ainda chama atenção para o fato de que, para a criança com menos de três anos, o brinquedo é muito sério, pois ela não separa a situação imaginária do real. Já na idade escolar, o brincar torna-se uma forma de atividade limitada que preenche um papel específico em seu desenvolvimento, tendo um significado diferente do que tem para uma criança a Educação Infantil.

Em Homo Ludens, Huizinga (2004) argumenta que "o jogo puro e simples é o princípio vital de toda a civilização, é uma função da vida". Os jogos são utilizados desde os primórdios da sociedade, tanto quanto diversão, como aprendizagem e enriquecimento intelectual, principalmente a Matemática que desempenha papel decisivo em nosso cotidiano nos ajudando a resolver problemas, criando soluções para os mesmos

O jogo tem sido estudado e discutido continuamente por diversos autores. No entanto, discutir e definir o conceito de jogo constitui um exercício mais complexo do que aparenta devido à diversidade de experiências que parecem com esse nome. A denominação jogo pode variar muito de acordo com cada sociedade. Em se tratando de jogo para um contexto educacional voltado para o desenvolvimento da criança, levam-se em consideração os conceitos de alguns autores. O jogo, de acordo com Rizzi; Haidt (2001, p.175) "é uma atividade física ou mental organizada por um sistema de regras e lúdica, pois se joga pelo simples prazer de realizar esse tipo de atividade. Jogar é uma atividade natural do ser humano".

Desta forma, através do jogo a criança busca o prazer e, o jogo é causa de prazer porque da ilusão, satisfaz imediatamente os desejos infantis. Ele permite esforço e conquista, por isso é motivo de prazer. O jogo também pode ser considerado como um fenômeno cultural, presente na vida de diversas civilizações do mundo antigo e contemporâneo. Por isso o jogo pode ser definido como ação ou efeito de jogar e tem como pressuposto o divertimento para se ter a essência e o prazer em sua prática. O jogo também é considerado como uma das principais atividades do ser humano por ser de caráter espontâneo e de livre escolha. Por meio dos jogos com regras, segundo Piaget (1978), as atividades lúdicas atingem um caráter educativo, tanto na formação psicomotora, como também na formação da personalidade das crianças. Assim, se formam os valores morais como honestidade, fidelidade, perseverança, hombridade, respeito ao social e tantos outros.

As regras apresentadas em determinado jogo ou brincadeira, auxiliam o indivíduo a compreender as regras da realidade, do convívio em sociedade, o faz de conta desperta a criatividade, a criança pode ser tudo, desde que a sua imaginação seja estimulada. Segundo Friedmann (2012), os jogos de regras desenvolvem aspectos morais, sociais, cognitivos, políticos e emocionais, constituindo um conteúdo natural que incentiva as crianças a cooperar para elaborar regras. Ademais, propicia a criança o papel de agente ativo no seu processo de ensino-aprendizagem. Assim, os alunos contribuem para a construção e aquisição de novos conhecimentos.

Para Vygotsky (1998) existem regras que norteiam a evolução do brincar, como por exemplo, a imaginação e a criatividade, quando se trata de manipular e explorar objetos que se transformar em brinquedos. As crianças enquanto brincam, passam a assumir alguns papéis diferenciados, que transformam a brincadeira em uma maneira de reproduzir ações e características que observam no cotidiano e que, fazem parte da realidade em que vivem.

A escuta infantil e muito importante, porque as crianças assim como os adultos, são atores sociais, protagonistas e autores da sua própria vida. É por meio da observação e da escuta que o professor tem a chance de conhecer e dar visibilidade as crianças as múltiplas formas de se relacionar, expressar é viver o mundo. Escutar é respeitar as crianças, é estar junto, é pedir licença, é brincar junto e propor atividades que as crianças gostem. Estar mais perto das crianças para ouvir e perceber o desenvolvimento de cada uma, e garantir a apropriação da sua fala, e valorizar seus desejos, de acordo com Ostetto (2017). É deixar que elas mostrem, ensinem, sem que sejam necessárias tantas perguntas, portanto, evitar interferir e sempre corrigir.

Alem do mais, garantir a acessibilidade de espaços e tempos deve ser um dos objetivos da proposta pedagógica da instituição de educação infantil, assim como as condições para o trabalho coletivo, o espaço do brincar deve proporcionar acessibilidade ao reconhecimento de suas especificidades etárias e as singularidades individuais e coletivas, possibilitando ao aluno o acesso as diversas linguagens, bem como o direito de ter amigos e de brincar para que haja a troca de experiências.

É preciso criar contextos lúdicos como brinquedoteca, cantinho do conto, jogos matemáticos, entre outros, para se trabalhar com materiais pedagógicos variados e adaptados

às necessidades das crianças com deficiência e buscar despertar a curiosidade nelas para que se interessem pelo que está sendo apresentado, promovendo um espírito verdadeiramente inclusivo, que é o que se espera que todas as comunidades e da sociedade em geral. Torna-se necessário desenvolver habilidades para despertar nas crianças deficientes o gosto de participar das atividades realizadas desenvolvidas no ambiente escolar, e que se torne prazerosa essa participação de todos por uma inclusão de qualidade.

Para trabalhar a totalidade do aluno deve-se diversificar o maior numero de experiências possíveis mesclando atividades de cunho cooperativo quanto competitivo. Desta forma as aulas não terão apenas aspectos educador do corpo, mas também terão a função de desenvolvimento afetivo- -social, pois numa sociedade que torna a criança individualista as aulas de educação física trarão relacionamentos com diferentes comportamentos melhorando a convivência e tornando-a mais agradável (VANDELÃO, 2004).

Segundo Silva et al (2010) o trabalho em equipe é mais produtivo, além de ter o seu caráter vantajoso e eficiente ao se comparar com o trabalho individualizado. Soler (2011) afirma que os jogos cooperativos apresentam características libertadoras, libertam da competição, da eliminação, libertam para criar, além de libertar de agressões físicas, pois diminui as pressões existentes em competições.

Os "jogos cooperativos são uma abordagem filosófica pedagógica criada para promover a ética da cooperação e a melhoria da qualidade de vida para todos, sem exceção" (SOLER, 2011, p.23). Se atentar ao momento de fala, ouvir a opinião do outro, estabelecer propostas e acordos de execução são habilidades que podem ser desenvolvidas com o auxílio dos jogos cooperativos que serão utilizados na carreira escolar como no convívio social.

Conforme Brotto (1999), os jogos cooperativos foram criados para amenizar o espírito de competitividade, fazendo com que as crianças, através do brincar sem medo de errar ou perder, consigam desenvolver suas habilidades com mais segurança e assim perdendo seus medos de fracassar. Tanto na brincadeira como na vida social, terá mais segurança para enfrentar os desafios que possivelmente vierem a aparecer no decorrer de suas vidas.

A utilização da cooperação no processo de ensino aprendizagem através de Soler (2011) fala que as crianças educadas na cooperação, na aceitação e no sucesso têm uma chance muito maior de desenvolver uma saudável autoimagem, uma adequada autoestima, da mesma forma como crianças nutridas com dietas balanceadas têm uma maior chance de desenvolver corpos fortes e saudáveis.

Dessa forma, os jogos cooperativos se mostram como uma alternativa eficaz para que seja estimulado o trabalho em grupo e a participação dos alunos pensando no outro, de maneira com que todos possam ter as mesmas condições de realizar as atividades e se sentirem incluídos, sendo uma excelente estratégia no contexto escolar.

O papel do professor é proporcionar situações de brincar livre e dirigido no espaço educativo, tentando atender as necessidades de aprendizagem das crianças. A postura do professor deve ser de mediador e observador nesse processo de aquisição de conhecimento. Passado esta etapa de mediador-observador, o professor tem um papel ainda mais importante, que é o de diagnosticar o que a criança aprendeu. Ele deve manter e ampliar essa aprendizagem estimulando sempre para um novo ciclo, uma nova etapa.

Na hora dos jogos e brincadeiras o professor deve desenvolver o pensamento crítico a criatividade, a comunicação e a colaboração. O professor na educação atual não é o de determinar o que o aluno deve pensar, mas sim, desenvolver no aluno a capacidade de pensar por si mesmo. Mas antes de pensar que o lúdico é uma ferramenta de ensino e aprendizagem é necessário que parem de pensar que o lúdico é apenas uma diversão nas horas livres ou um passatempo, e passar a ser encarado como uma ferramenta de muita importância no ensino-aprendizagem.

Assim, o professor tem o papel de compor e difundir as brincadeiras na vida e durante o processo de desenvolvimento das crianças. Quem define, de modo geral, os objetivos da brincadeira é o professor, e já configura a conclusão na qual chegará à criança, fazendo uso e oferta aos alunos de objetos definidos, materiais apropriados, jogos, brinquedos, dentre outros. Dentre as atividades lúdicas que podem ser propostas pelo professor, é possível destacar a pintura, os jogos de tabuleiro,

as oficinas, os circuitos lúdicos, as gincanas, as brincadeiras como adivinhação e esconde-esconde, fantoches, quebra-cabeças, massinha, esculturas, mímica e dança.

A aprendizagem depende da motivação e do interesse que se tem sobre um determinado assunto, quando o educador consegue instigar a curiosidade e a vontade da criança em realizar uma atividade, ele proporciona uma aula mais interessante, participativa e atrativa fazendo com que a aprendizagem ocorra de maneira leve e mais fácil para seus alunos.

Desse modo, o brincar contribui para a criança exteriorizar seu potencial criativo, estabelecendo relação entre o concreto e o lúdico.

Por meio da brincadeira, a criança aprende valores: sócio cultural, morais, prática da vida cotidiana, interpreta e reinterpreta o mundo em sua volta. Funciona como uma forma de adaptação para a vida adulta.

Oliveira (2000) considera que é preciso que o professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa. Nessa perspectiva não se devem confundir situações nas quais se objetivam determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explícitas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e destituídos de objetivos imediatos pelas crianças. Pode-se, entretanto, utilizar os jogos, especialmente aqueles que possuem regras, como atividades didáticas. É preciso, porém, que o professor tenha consciência que as crianças não estarão brincando livremente nestas situações, pois há objetivos didáticos em questão.

Por meio das brincadeiras os professores podem observar e construir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem.

CONCLUSÃO

Com este estudo evidenciou-se a crescente necessidade de inserção dos jogos e brincadeiras na escolarização das crianças, por meio deles é possível construir aprendizagens mais significativas e conectadas aos anseios e necessidades das crianças. Podemos deixar aqui como sugestão para os futuros pesquisadores, o ato de explorar a utilização dos e brinquedos e quais são os mais utilizados pelas crianças em sala de aula.

A produção de conhecimento acerca da brincadeira é importante e se faz necessária para que os profissionais que estão envolvidos com a educação infantil possam estimular esse comportamento e pode propiciar um ambiente em que o brincar seja feito de forma enriquecedora. Quanto mais permitir que o aluno faça uso de sua experiência direta, com seu objeto de estudo, tanto melhor aprenderá a aprender, quanto mais possa participar da organização e da coletividade escolar, mais poderá enfrentar a solução de problemas em relação à tomada de decisões e a colaboração com os outros e o brincar proporciona isso para a criança.

Além da interação, a brincadeira, o brinquedo e o jogo proporcionam, é fundamental como mecanismo para desenvolver a memória, a linguagem, a atenção, a percepção, a criatividade e habilidade para melhor desenvolver a aprendizagem. Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de concentrar-se, dentre outras habilidades. Nessa perspectiva, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos vêm contribuir significantemente para o desenvolvimento das estruturas psicológicas e cognitivas da criança.

Conforme exposto, o brincar deve ser visto como algo encantador e mágico e, principalmente, relevante na formação do sujeito, como por exemplo: é fundamental que o ato de brincar seja realizado constantemente, pelo professor, quanto pelo aluno, e, que por meio desta prática o professor apresente aos seus alunos o valor da atividade lúdica no aprender.

Os profissionais que estão dispostos a trabalhar com a educação infantil, deverão ter a consciência do verdadeiro sentido das atividades lúdicas proporcionando, o brincar sendo o foco da sua proposta pedagógica porque ele vai além de ocupar o tempo das crianças precisa ser desenvolvidos com afetividade, carinho e sensibilidade utilizando, o lúdico a maior fonte do ensino da aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Referencial Nacional para a Educação Infantil. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998, vol. 13.

BRASIL. Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Infantil/ Ministério da Educação. Secretária de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, SEB, 2010.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: BNCC. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=7960 1-anexo-texto-bncc-reexportado-pdf-2&category_slug=dezembro-2017pdf&Itemid=30192 Acesso em: 26 mar. 2024.

BROTTO, Fabio Otuzi. Jogos Cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. Disponível em: http://www.aprendizagemsignificativa.com.br/artigoos/jogos_cooperativos_original.pdf . Acesso em: Acesso em: 26 mar. 2024.

FRIEDMANN, Adriana. O brincar na Educação Infantil: Observação, adequação e inclusão. São Paulo: Moderna, 2012.

HUIZINGA, J.Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura: São Paulo: Perspectiva,2004.

KISHIMOTO, T. M. O Jogo e a Educação Infantil. p. 105-128. Artigo, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 1999.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

OSTETTO, Luciana Esmeralda. Universidade e educação infantil: desenhando percursos, (con)fiando histórias. In: _____. Registros na educação infantil: pesquisa e prática pedagógica. São Paulo: Papirus, 2017. Disponível em: <https://static.fecam.net.br/uploads/1535/arquivos/1643439_Ostetto.pdf>. Acesso em: 12 mar. 2024.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. 3ªed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia C. Atividades lúdicas na educação da criança. São Paulo: Editora Ática, 2001.

SANTOS, M.F.M. Jogos E Brincadeiras Na Educação Infantil. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Curso de Pedagogia a Distância do Centro de Educação, Rio Grande do Norte, Currais Novos - RN, p.6-20, 2016.

SILVA, T.A.C.; GONÇALVES,K.G.F. Manual de Lazer e Recreação: o mundo lúdico ao alcance de todos. São Paulo: Phorte Editora, 2010.

SOLER, R. Brincando e Aprendendo com os Jogos Cooperativos. Rio de Janeiro: 3ªedição: Sprint, 2011

VANDELÃO, Erléia Patrícia Lima. A contribuição dos jogos cooperativos no desenvolvimento socioafetivo de crianças de 07 a 10 anos de idade: um relato de experiência. Monografia. Faculdade Dom Bosco. Curitiba. 2004, p.38-39.

VYGOTSKY, L.S. A Formação Social da Mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6ª ed. São Paulo. Martins Fontes, 1998.