

IV Congresso Internacional de Educação- Violência de gênero, racismo, identidade e preconceito: Novos tempos, velhos desafios da sociedade da desigualdade

UTILIZAÇÃO DE BRINQUEDOS E JOGOS DIDÁTICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: FERRAMENTAS CONTRIBUTIVAS NO PROCESSO ENSINAR&APRENDER

Abilene Azevedo do Carmo Oliveira
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
abileneazevedooliveiracarmo200@gmail.com

Elaine Garcete Barros
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
elaine.garcete@ufms.br

Franchys Marizethe Nascimento Santana
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
franchys.santana@ufms.br

RESUMO

Atualmente ocorre um aumento no interesse em abordagens educacionais que valorizam a ludicidade no ensino. O lúdico envolve atividades e metodologias que são orientadas pelo prazer, imaginação e criatividade, permitindo que as crianças aprendam de maneira mais envolvente e significativa. Essa abordagem reconhece a importância do brincar e da exploração na aprendizagem infantil, além de promover o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais, emocionais e motoras. O objetivo do presente artigo é relatar a importância de utilizar os jogos e brincadeiras do processo ensino-aprendizagem de crianças da Educação Infantil, bem como explicar os conceitos de jogos, brinquedos e brincadeiras e distinguir sobre a metodologia de abordagem desses termos em sala de aula, como ferramenta lúdica no auxílio aos professores. É importante adaptar os brinquedos e as atividades para atender às necessidades específicas de cada criança. A colaboração entre educadores, terapeutas e pais é essencial para garantir que as crianças portadoras de deficiências tenham acesso a brinquedos que apoiem seu desenvolvimento de maneira eficaz e inclusiva. O presente trabalho tem como técnicas de pesquisa, a bibliográfica e também empírica que visa abordar a importância de jogos e brincadeiras na vida escolar na educação infantil. Essas atividades ocupam energia e tempo ao longo da infância, desde já, são de suma importância serem analisadas pelos adultos, e até

mesmo em sala de aula pelo professor. Evidenciamos em nossas vivências pedagógicas que a capacidade do brincar e das brincadeiras é alcançada a partir do diálogo e da interação entre a criança e o mundo. Ao integrar brincadeiras e jogos de forma intencional e adaptada à didática na educação infantil, o professor cria um ambiente de aprendizado estimulante, onde as crianças podem se desenvolver de maneira completa e significativa. Isso contribui para uma educação mais inclusiva, engajadora e eficaz.

Palavras-chaves: Criança. Educação. Imaginação. Lúdico.

ABSTRACT

Currently, there is an increase in interest in educational approaches that value playfulness in teaching. Play involves activities and methodologies that are guided by pleasure, imagination, and creativity, allowing children to learn in a more engaging and meaningful way. This approach recognizes the importance of play and exploration in children's learning, as well as promoting the development of cognitive, social, emotional, and motor skills. The objective of this article is to report the importance of using games and toys in the teaching-learning process of children in early childhood education, as well as to explain the concepts of games, toys and games and to distinguish the methodology of approaching these terms in the classroom, as a playful tool to help teachers. It is important to tailor toys and activities to meet the specific needs of each child. Collaboration between educators, therapists, and parents is essential to ensure that children with disabilities have access to toys that support their development in an effective and inclusive way. The present work has as research techniques, the bibliographic and also empirical that aims to address the importance of games and toys in school life in early childhood education. These activities take up energy and time throughout childhood, since they are of paramount importance to be analyzed by adults, and even in the classroom by the teacher. We have evidenced in our pedagogical experiences that the ability to play and play is achieved from the dialogue and interaction between the child and the world. By integrating play and games in an intentional and didactic way in early childhood education, the teacher creates a stimulating learning environment where children can develop in a complete and meaningful way. This contributes to a more inclusive, engaging, and effective education.

Keywords: Child. Education. Imagination. Playful.

1 INTRODUÇÃO

O tema sobre jogos, brinquedos e brincadeiras tem apresentado vasto crescimento nos últimos anos, principalmente na abordagem de profissionais da área de psicologia e educação física, tem se observado que ainda no jardim de infância, os professores já utilizam brincadeiras, brinquedos ou jogos como recursos didáticos para aprendizagem (Costa, 2017, p. 42).

De acordo com Kishimoto (2001, p. 245), “jogos, brinquedos e brincadeiras estão ligados ao desenvolvimento da ciência e tem por objetivo compreender melhor o ser humano, sua individualidade, diversidade, relações que desenvolve e, por consequência, contribui para a construção da sociedade atual”. O tema tem desempenhado papéis fundamentais no desenvolvimento humano e na compreensão de aspectos diversos da vida e da sociedade. Eles

não apenas oferecem entretenimento, mas também promovem a aprendizagem, estimulam habilidades cognitivas, sociais e emocionais, além de ajudar na compreensão de conceitos científicos.

Além disso, a história dos jogos e brinquedos muitas vezes reflete as mudanças sociais, culturais e tecnológicas de uma sociedade, mostrando como as pessoas interagem e se relacionam com o mundo ao seu redor. É incrível como algo aparentemente simples pode ter um impacto tão profundo no desenvolvimento humano e na compreensão da sociedade e do mundo à nossa volta.

Atualmente ocorre um aumento do interesse em abordagens educacionais que valorizam a ludicidade no ensino. O lúdico envolve atividades e metodologias que é orientado pelo prazer, imaginação e criatividade, permitindo que as crianças aprendam de maneira mais envolvente e significativa (Barros et al., 2019).

Essa abordagem reconhece a importância do brincar e da exploração na aprendizagem infantil, além de promover o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais, emocionais e motoras. “A educação infantil é muitas vezes vista como um espaço propício para a implementação dessas abordagens, pois as crianças estão naturalmente mais direcionadas ao brincar e a exploração” (Crepaldi, 2010, p. 188).

De acordo com Carneiro (2003), os pesquisadores dessa abordagem, definem esses termos como sendo atividades características de situações e comportamentos dos indivíduos e grupos em determinado período e contextualização social, podendo também ser considerados sinônimos.

O objetivo do presente artigo é relatar a importância de utilizar os jogos, brinquedos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem de crianças de educação infantil, bem como explicar os conceitos e distinguir sobre a metodologia de abordagem desses termos em sala de aula, como ferramenta lúdica no auxílio para professores.

2 UTILIZAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Há uma divergência no que se refere aos objetivos sobre jogos e brincadeiras, acredita-se que os jogos têm uma infinidade de possibilidades, e depende do tipo de jogo a ser utilizado, sua funcionalidade varia, como por exemplo os jogos de correr e pular que trabalham com o físico, e os que exigem usar as capacidades cognitivas como dama e xadrez, e atualmente os jogos on-line presentes em computadores, celulares e tablets, estão presentes na vida de adultos e crianças, mas leva um questionamento, será que todas essas infinitas possibilidades facilitam ou dificultam a aprendizagem das crianças?

Em busca de compreender melhor o pensamento das crianças, podemos observar na prática com o estágio em docência na Educação Infantil que elas são encantadas pelo brincar, e despertam nas mesmas a curiosidade, em aprender o que é novo. Porém, a tecnologia toma espaço, atenção e tempo, não só das crianças, como dos adultos também, e às vezes o uso desta é utilizado em uma abordagem e sem complementação do professor no conteúdo. Por isso, é importante que os professores e os pais/ responsáveis trabalhem em conjunto no processo de ensino-aprendizagem.

Em suma, os professores realizam da melhor forma a busca de conteúdos atuais e de como passar o conhecimento para as crianças (Kishimoto, 2001), e isso rende bons resultados, mas com o apoio dos pais seria possível ir além. A diminuição das telas, dando acesso a livro, desenhos, jogos e brincadeiras podem modificar a visão da criança sobre o mundo no qual ela está inserida.

O artigo busca uma visão clara sobre como as brincadeiras e jogos podem transformar um momento em conhecimento, porque as crianças de 1 a 2 anos já compreendem e guardam as informações, sua capacidade cognitiva já está desenvolvida a ponto de entender ordens, assim auxiliando a entender jogos e brincadeiras básicos que ajudem no seu desenvolvimento.

Ensinar e aprender faz parte de todos os momentos da vida, desde quando um bebê nasce, já aprende com a mãe e com o resto da família a se alimentar e falar, assim sendo seu desenvolvimento, da mesma forma, os familiares também entram em processo de ensinamento e aprendizado, criando e educando da melhor forma.

As crianças possuem métodos e percepções diferentes dos adultos, tudo está envolto do brincar, então, o presente trabalho pode despertar um novo olhar em professores de ensino básico, tanto da pré-escola ao ensino fundamental a optar por formar diferentes e didáticas da aplicabilidade de repassar conteúdos na prática, ou seja, usando para isso, os jogos, brinquedos e brincadeiras, já que é o intuito de demonstrar qual a importância de incluir esses métodos de ensino em sala de aulas para crianças.

2.1 Histórico de jogos, brinquedos e brincadeiras na infância

Os jogos, brinquedos e brincadeiras na infância têm uma longa história e variam significativamente de acordo com a cultura, o tempo e o local (Ferreira, 2019, p. 58). Em uma visão geral ao longo dos anos, podemos observar uma amostra e muitas outras brincadeiras que existiram e ainda existem em diferentes partes do mundo (Quadro 1).

QUADRO 1 – IDADE AO LONGO DOS ANOS E RELAÇÃO COM OS TIPOS DE BRINCADEIRAS

Idade ao longo dos anos	Brincadeiras
Idade Antiga e Idade Média (Antes do Século XV)	Pega-Pega. Esconde-Esconde. Bola ao Cesto (ou Bola ao Alvo).
Séculos XVIII e XIX	Pular Corda. Jogo da Batata Quente. Amarelinha.
Século XX	Pião. Cabra-cega. Queimada (ou Dodgeball).
Até os dias de hoje	Vídeo Games e Jogos Eletrônicos. Brincadeiras Digitais. Futebol, basquete, natação etc. Brincadeiras de Simulação. Brinquedos Tecnológicos.

Fonte: Adaptado de Barbosa, Bublitz, Gomes (2015).

Vale ressaltar que os jogos, brinquedos e brincadeiras são uma parte essencial do desenvolvimento infantil, capazes de promover habilidades sociais, cognitivas e físicas. Elas também refletem a cultura e os valores de uma sociedade e podem ser uma fonte de diversão e aprendizado para as crianças.

Podemos observar que algumas brincadeiras utilizadas antigamente quase não a notamos mais, isso se deve ao fato principalmente da tecnologia ser inserida e avançar a cada dia mais, e até mesmo uma simples brincadeira de boneca, que até então era usada pela criança como instrumento (brinquedo) de ser cuidada pela “mamãe”, hoje podemos notar uma gama de bonecas falantes, que se alimentam e fazem necessidades fisiológicas.

2.2 Uso de jogos didáticos na educação infantil

O uso de jogos didáticos na educação infantil é uma abordagem pedagógica eficaz para promover o aprendizado de forma lúdica e envolvente (Gomes, 2021). No quadro 2 podemos observar alguns benefícios e estratégias relacionadas ao uso de jogos na educação infantil:

QUADRO 2 – BENEFÍCIOS E ESTRATÉGIAS DO USO DE JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Benefícios	Estratégias
Motivação e engajamento	Selecionar jogos apropriados para a faixa etária
Desenvolvimento de habilidades sociais	Devem ser relevantes para os temas e objetivos de aprendizado da sala de aula
Estímulo ao raciocínio lógico	Introduza uma variedade de jogos para manter o interesse e a curiosidade das crianças

Desenvolvimento da coordenação motora	Professores e educadores podem criar jogos adaptados ao conteúdo específico que estão ensinando
Aprendizado autônomo	Observar as crianças enquanto jogam pode fornecer insights valiosos sobre seu progresso e compreensão do conteúdo
Reflexão sobre consequências	Promova a cooperação entre os alunos durante os jogos, incentivando-os a trabalharem juntos para alcançar um objetivo comum
Reforço de conteúdo	Após o jogo, promova discussões sobre o que foi aprendido, como estratégias foram utilizadas e como os conceitos se aplicam ao mundo real

Fonte: Elaborado pelas autoras (2023).

O uso de jogos na educação infantil pode trazer uma série de benefícios para o desenvolvimento das crianças, estimulando habilidades cognitivas, sociais e emocionais de forma lúdica e divertida, essa visão que o quadro acima nos demonstra, vale ressaltar que o uso dessas ferramentas na educação infantil deve ser complementar ao ensino tradicional e supervisionado por educadores capacitados, para garantir que os objetivos educacionais sejam alcançados de maneira eficaz.

Alguns exemplos de jogos didáticos na Educação Infantil são o quebra-cabeça; jogos de encaixe; jogo da memória; tabuleiro; caça-palavras; forca; simulações. Esses jogos e brincadeiras promovem o desenvolvimento da coordenação motora e habilidades de resolução de problemas, além de estimular a coordenação motora fina e a compreensão de formas e padrões, auxiliam no desenvolvimento da memória e cognição, fomentam o pensamento estratégico e lógico, contribuem para o desenvolvimento da leitura e vocabulário e permitem que as crianças explorem conceitos em um ambiente virtual, respectivamente (Barbosa, Bublitz, Gomes, 2015).

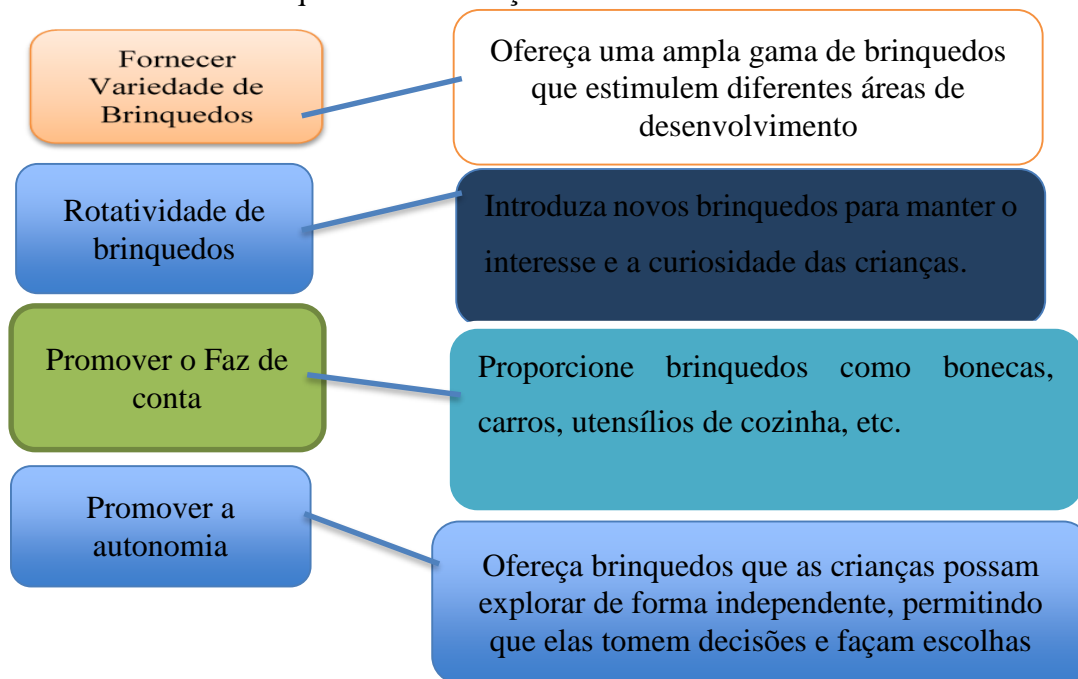
2.3 Uso de brinquedos na educação infantil

O uso de brinquedos na educação infantil desempenha um papel crucial no desenvolvimento físico, cognitivo, emocional e social das crianças. Eles proporcionam uma maneira lúdica e envolvente de aprender e explorar o mundo ao redor. Para Oliveira (2002), dentre os benefícios e estratégias para incorporar brinquedos na educação infantil destacam-se: Estimulação Sensorial e Motor; Desenvolvimento da Criatividade e Imaginação; Aprendizado

Social e Emocional; Desenvolvimento Cognitivo; Aprendizado do Mundo Real; Promoção do Desenvolvimento Emocional.

As estratégias para incorporar brinquedos na Educação Infantil com respectivos exemplos de brincadeiras estão demonstradas na Figura 1.

Figura 1 – Como inserir brinquedos na Educação Infantil



Fonte: Elaborado pelas autoras (2023).

Os brinquedos de acordo com a figura acima devem ser vistos como ferramentas educativas que proporcionam oportunidades ricas de aprendizado, contribuindo para o desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil. A inserção de brinquedos na Educação Infantil é uma estratégia valiosa para promover a aprendizagem lúdica e o desenvolvimento integral das crianças.

Além disso, é importante citar que incorporar brinquedos educacionais e introduzi-los ajuda a desenvolver habilidades específicas, como quebra-cabeças, blocos de construção, jogos de encaixe, entre outros. E incentivar a resolução de problemas como os brinquedos de quebra-cabeças e jogos de construção que desafiam as crianças a pensar de forma crítica e a resolver problemas (Corsino, 2006).

Figura 2 - Exemplos de Brinquedos na Educação Infantil



(a) Blocos de Construção; (b) Quebra-Cabeças; (c) Massinha de Modelar. Fonte: Cordazzo; Vieira (2007).

Os blocos de construção, quebra-cabeças e massinha de modelar são recursos pedagógicos valiosos na educação infantil, pois oferecem uma ampla gama de benefícios para o desenvolvimento das crianças.

2.4 Utilização de brinquedos na educação de crianças com deficiências

A utilização de brinquedos na educação especial é fundamental para promover o desenvolvimento e a aprendizagem inclusiva. É importante adaptar os brinquedos e as atividades para atender às necessidades específicas de cada criança. Abaixo estão algumas diretrizes e considerações importantes de acordo com Kishimoto (2007):

1. Escolha de Brinquedos Adequados:

- Opte por brinquedos que possam ser facilmente manipulados e que sejam seguros para a criança.
- Considere brinquedos que estimulem os sentidos, como texturas variadas, sons e cores contrastantes.

2. Adaptação de Brinquedos:

- É possível adaptar brinquedos convencionais para torná-los acessíveis, como adicionar alças, superfícies táteis, ou modificar o tamanho e a forma.

3. Estimulação Sensorial:

- Brinquedos sensoriais, como bolas texturizadas, brinquedos musicais e tapetes de atividades, podem ser especialmente benéficos para crianças com deficiências sensoriais.

4. Estimulação Motora:

- Brinquedos que incentivem o movimento e a coordenação, como bolas macias, triciclos adaptados, e brinquedos de empilhar, são ótimas opções.

5. Comunicação e Interação:

- Brinquedos que incentivem a interação, como jogos de mesa e quebra-cabeças colaborativos, podem ajudar a promover habilidades sociais e de comunicação.

6. Incentivo à Expressão Artística:

- Forneça materiais de arte adaptados, como pincéis e lápis de fácil aderência, para promover a criatividade e a expressão.

7. Tecnologia Assistiva:

- Explore brinquedos e dispositivos tecnológicos projetados para crianças com deficiências, como tablets com aplicativos educacionais acessíveis.

8. Inclusão de Todos na Brincadeira:

- Promova atividades que permitam a participação de todas as crianças, independentemente de suas habilidades. Isso pode envolver a adaptação de regras ou o uso de brinquedos inclusivos.

9. Avaliação Contínua:

- Observar e avaliar como a criança está respondendo aos brinquedos e atividades, e assim podemos fazer os ajustes necessários conforme ela se desenvolve (Barbosa, Bublitz, Gomes, 2015, p.188).

A colaboração entre educadores, terapeutas e pais é essencial para garantir que as crianças portadoras de deficiências tenham acesso a brinquedos que apoiem seu desenvolvimento de maneira eficaz e inclusiva (Amarante, 2023).

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O presente trabalho tem como técnicas de pesquisa, a revisão bibliográfica para abordar a importância de jogos, brinquedos e brincadeiras na vida escolar na educação infantil. Que tem por objetivo verificar o quanto avançamos sobre o tema. Na realização foi consultando livros e revistas, e através de análises de documentos e artigos dando subsídios concretos para a elaboração. Foram utilizados materiais publicados entre os anos 2000 e 2023, selecionados a partir dos objetivos propostos do estudo. Os artigos foram obtidos a partir de buscas nas plataformas do Google Acadêmico, a base da Science direct e Scielo, usando as seguintes palavras chaves: Crianças, Professor, Didática, Jogos, Brinquedos, Brincadeiras. Além da pesquisa empírica, em uma abordagem após relatos de experiências da vivência em estágio na Educação Infantil (realizada pelas autoras).

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os jogos, brinquedos e brincadeiras influenciam na evolução do desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança, ajudando a expandir habilidades que envolvem

pensamento investigativo e lógico, criatividade, abstração, linguagem, atenção, resolução de problemas, entre outras, como mencionado nos tópicos anteriores (Almeida, 2008 apud Silva, 2011, p.12). Essas atividades ocupam energia e tempo ao longo da infância, desde já, são de suma importância serem analisadas pelos adultos, e até mesmo em sala de aula pelo professor. Evidenciamos em nossas vivências pedagógicas que a capacidade do brincar e das brincadeiras é alcançada a partir do diálogo e da interação entre a criança e o mundo (Kishimoto, 2007).

A didática refere-se às estratégias e métodos de ensino utilizados pelo professor para transmitir conhecimentos e promover o aprendizado. Na educação infantil, a metodologia deve ser lúdica, envolvente e adaptada às necessidades e interesses das crianças, conectando a abordagem lúdica, isso é, o professor pode incorporar brincadeiras e jogos como parte integrante da didática. Isso torna o processo de aprendizado mais envolvente e divertido para as crianças, incentivando sua participação ativa (Vygotsky, 2007).

Podemos observar que os jogos, brinquedos e as brincadeiras que são inventadas e realizadas por esses instrumentos que desenvolvem a criatividade da criança, traz consigo um fomento a imaginação, ofertando um espaço onde as crianças podem se expressar e se sentirem felizes e principalmente “crianças”.

Piaget (1977) traz a importância do contato com as crianças, mas que deixemos elas aprenderem e desenvolverem, para que tenham autonomia, assim, quando crescerem tenham a capacidade de pensar e criar suas próprias artes, pensamentos e conhecimentos.

Algumas atividades acompanhadas no estágio foi “Ninguém é Igual a Ninguém” Respeitando as Diferenças no qual a professora pede para que as crianças façam um desenho da sua casa, o local que mais gosta de ficar em casa e o local que não gosta de ficar, isso faz com que elas conheçam e memorizem não apenas a sua casa, como o local que ela se sente bem.

Na outra atividade trabalhou o A, E, I, O, U e a união entre as letras, as crianças aprenderam e conseguiram ler OI, EI, OU, etc. Estudando o número cinco, atividade de colorir, reconhecer e ligar os animais a quantidade exata. Regras de convivência no que se ensina as regras básicas de como conviver com o outro, como respeitar os colegas por suas diferenças.

Foi trabalhado nomes e formas geométricas, optando por utilizar caixas de papelão para que as crianças tocassem e distinguíssem cada uma das quatro formas geométricas levadas para apresentar, sendo elas: quadrado, retângulo, triângulo e círculo.

É ótimo estar entre as crianças, elas são instrumentos de curiosidade de qualquer conteúdo que a professora está ensinando, a motivação que influencia a pesquisar novos métodos de ensino, por mais que ela já tenha seu plano de aula elaborado, acaba que sobrando um tempo de sua aula onde ela pode usar para desenvolver outras atividades, exemplo disso é a leitura de contos e fábulas lidas para as crianças aos finais de aulas.

Trabalhos como esses são importantes ferramentas para auxiliar o nosso pensar e agir na vida pedagógica, entender o processo infantil e em como podemos fazer progredir é prazeroso, e aplicar nossos conhecimentos na prática é estimulador. A abordagem desse tema é conceitualmente aplicada, no entanto o conhecimento e saberes de diferentes autores e o quanto a tecnologia avança junto em todas áreas nos faz refletir que é primordial manter atualizados de novas aplicações de brincadeiras aplicadas a práticas pedagógicas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As crianças são os principais protagonistas do processo educacional. Elas têm características, interesses e necessidades únicas que devem ser considerados ao planejar atividades e escolher abordagens didáticas. O professor desempenha um papel crucial na facilitação do aprendizado. Ele deve ser um observador atento das crianças, compreendendo suas individualidades e adaptando sua abordagem para atender a cada uma delas. Os jogos, brinquedos e brincadeiras são ferramentas poderosas na educação infantil. Permitem que as crianças aprendam de forma natural, explorando, experimentando e interagindo com o ambiente ao seu redor. Além disso, promovem habilidades sociais, cognitivas e motoras.

Ao integrar estes de forma intencional e adaptada à didática na educação infantil, o professor cria um ambiente de aprendizado estimulante, onde as crianças podem se desenvolver de maneira completa e significativa. Isso contribui para uma educação mais inclusiva, engajadora e eficaz.

Nessa perspectiva, do ponto de vista autoral, ao utilizar em alinhamento os jogos, brinquedos e as brincadeiras no processo ensino-aprendizagem têm-se uma ferramenta valiosa, capaz de promover um ensino de qualidade, prazeroso e eficaz. Por isso, é fundamental que cada vez mais, devemos estudar essa metodologia para ser aplicada nas salas de aula.

REFERÊNCIAS

AMARANTE, A. S. 2019. 49 f. Jogos, brinquedos e brincadeiras na educação infantil: possibilidades de desenvolvimento e aprendizagens. **Trabalho de Conclusão de Curso (Pedagogia)** - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia, 2019.

BARBOSA, M. C. S. Resenha do livro de Kishimoto, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, Cortez, 1997, 183 p.

BARBOSA, A. C. A.; BUBLITZ, K. R.; GOMES, V. R. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**. Centro Universitário Leonardo da Vinci - UNIASSELVI, 2015, 188 p.

BARROS, M. G. F. B.; MIRANDA, J. C.; COSTA, R. S. Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. **Educação pública**, v. 19, ed. 23, p. 1-5, 2019.

CARNEIRO, M. A. B. **Brinquedos e Brincadeiras**: formando ludoeducadores. São Paulo: Articulação Universitária, 2003.

CORSINO, P. **O Cotidiano na Educação Infantil**. MEC, 2006.

COSTA, R. C. O jogo didático Desafio Ciências – sistemas do corpo humano como ferramenta para o ensino de Ciências. 2017. 42 f. **Trabalho de conclusão de curso** - Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2017.

CREPALDI, R. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2010. 188 p.

FERREIRA, D. M. R. **Um breve resgate histórico sobre os brinquedos e brincadeiras ao longo do tempo**. 2019, p.58.

FERREIRA, A. B. H. **Mini Aurélio Escolar Século XXI**: o minidicionário da língua portuguesa. 4 ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2003

GOMES, C. F. Brincando na educação infantil– ensinar e aprender com retóricas lúdicas. **Série-Estudos**, v. 26, n. 56, p. 117-130, 2021.

KISHIMOTO, T. M. Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis. **Educação e Pesquisa**, v. 27, p. 229-245, 2001.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 10. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

OLIVEIRA, S. M. L. **A legislação e as políticas nacionais para a educação infantil: avanços, vazios e desvios**. In: MACHADO, M. L. A. (Org.). **Encontros e desencontros em educação infantil**. São Paulo: Cortez, 2002.

PIAGET, J. (1977). **O pensamento e a linguagem na criança**. São Paulo: Martins Fontes.

RUIZ, J. A. **Metodologia Científica**: guia para eficiência nos estudos. São Paulo, Atlas, 180 p, 2013.

SILVA, A. G. da. **Concepção de lúdico dos professores de Educação Física infantil**. Universidade Estadual de Londrina, Londrina: SC, 2011.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação social da mente**. Tradução de José Cipolla Neto; Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afecheto; 7. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.