

Uma revisão acerca da influência dos jogos e brincadeiras no processo de ensino/aprendizagem de alunos na percepção dos professores

Josinete da Silva Alho

Universidade do Estado do Pará – Pará

Stéfany Raiane Souza de Farias

Universidade do Estado do Pará – Pará

Gileno Edu Lameira de Melo

Universidade do Estado do Pará – Pará

José Robertto Zaffalon Júnior

Universidade do Estado do Pará – Pará

Rosângela Lima da Silva

Universidade do Estado do Pará – Pará

RESUMO

O jogo é visto como fenômeno cultural, mesmo quando não termina permanece conservado em nossas mentes e assim repassados entre as gerações, além do que umas das características básicas em torno do jogo é o fato de que as pessoas a executam por vontade própria, não sendo uma obrigação e precisa ter início, meio e fim, o jogo precisa gerar tensão. O autor supracitado aponta que o jogo tem suas raízes no âmbito primitivo por isso gostamos de brincar, pois ele não tem função apenas de divertimento, brincar é sinônimo de aprender, na qual acaba acontecendo de maneira prazerosa. Ao jogar, trabalhamos principalmente nosso cognitivo, despertando e aflorando habilidades que estão adormecidas na mente, precisando de um estímulo, pois o jogo já nasce no pensamento onde proporciona o descobrimento de si próprio, porém ele necessita ser executado.

Palavras-chave: Desenvolvimento cognitivo, Educação infantil, Jogos de aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

O jogo é visto como fenômeno cultural, mesmo quando não termina permanece conservado em nossas mentes e assim repassados entre as gerações, além do que umas das características básicas em torno do jogo é o fato de que as pessoas a executam por vontade própria, não sendo uma obrigação e precisa ter início, meio e fim, o jogo precisa gerar tensão. O autor supracitado aponta que o jogo tem suas raízes no âmbito primitivo por isso gostamos de brincar, pois ele não tem função apenas de divertimento, brincar é sinônimo de aprender, na qual acaba acontecendo de maneira prazerosa. Ao jogar, trabalhamos principalmente nosso cognitivo, despertando e aflorando habilidades que estão adormecidas na mente, precisando de um estímulo, pois o jogo já nasce no pensamento onde proporciona o descobrimento de si próprio, porém ele necessita ser executado (Huizinga, 2000).



Nesse sentido, Haetinger e Haetinger (2012) relatam que jogos e brincadeiras são fontes de relação com o meio em que vivemos, desde o brinquedo simples ao jogo mais caro passamos a nos relacionar com o homem em sociedade, e no âmbito da educação o jogo tem papel muito importante, pois desenvolve o cognitivo e a afetividade da criança.

Já em relação às brincadeiras, ao longo da história com a execução de pesquisas e estudos, passaram a olhar a atividade lúdica de forma valiosa para a criança, tudo isso por observar seu grande crescimento. Então, ficou nítido que as brincadeiras possuem um importante papel no adquirir do conhecimento e facilitada aprendizagem. No âmbito escolar, será pela brincadeira que os professores irão desenvolver uma percepção e poderão conhecer de forma ampla um pouco mais além das crianças (Jesus, 2010).

Kishimoto (2004) afirma que há variedades de jogos e brincadeiras, como as brincadeiras tradicionais, jogos simbólicos, jogos de regras, jogos motores, brincadeiras cantadas e folclóricas que refletem e englobam todo um cenário histórico e cultural de cada região.

Ao continuar nessa questão de jogo e divertimento, as brincadeiras causam satisfação e sociabilidade entre os envolvidos. De acordo com a Base Nacional Comum Curricular BNCC, Jogos e brincadeiras são atividades executadas em um limite de tempo e em um determinado espaço, os mesmos podem ser caracterizados pela alteração ou criação de regras onde os que irão participar terão que obedecer às mesmas, havendo satisfação ao executar o brincar (Brasil, 2018).

Kishimoto (2004) relata que determinados jogos e brincadeiras permanecem iguais, pois não sofrem nenhum tipo de alteração, ou ainda possuindo algumas características do passado, podendo variar de localidade para localidade dependendo de cada expressão cultural que os jogos e brincadeiras originaram e/ou se propaga. A autora ainda ressalta que brincadeiras e Jogos possuem características de acordo com as classes e meios sociais em que os indivíduos viviam, como as brincadeiras folclóricas e cantadas, por isso considera-se que os jogos tradicionais são parte do patrimônio cultural dos povos em determinado tempo da história. Com isso, os mesmos jogos e brincadeiras que os povos de antigamente executavam podem ser vistos até nos tempos atuais, exemplificando os povos da Grécia e do Oriente onde eles tinham como diversão o ato de jogar pedrinhas, pular amarelinha ou empinar pipa, onde pode-se perceber esses gestos ou características parecidas na atualidade podendo destacar que foram passados de geração para geração.

Ao considerarmos a temática em questão e levando em conta os conhecimentos teóricos disponíveis, aliados à nossa experiência como alunas do ensino básico do 5º ao 6º ano e agora como acadêmicas de Educação Física, percebemos um descaso em relação à unidade temática das Brincadeiras e Jogos. Durante nossas vivências foi possível observar que os professores não proporcionam mais aos alunos a oportunidade de vivenciar brincadeiras e jogos, dando ênfase apenas ao esporte, mais especificamente ao futebol ou futsal nas aulas de Educação Física.



Diante dessas questões, percebemos que parte dos professores se limita ao ensino formal, deixando de lado as atividades lúdicas. A realização desta pesquisa contribuirá para futuros estudos selecionados a essa temática, fornecendo subsídios para compreendermos a importância das brincadeiras e jogos na Educação Física e como sua ausência pode afetar o desenvolvimento dos alunos.

Considerando o exposto, vem o seguinte questionamento: mediante as literaturas, como os professores percebem a influência de jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem de alunos da Educação Infantil?

2 OBJETIVO

Com isso o principal objetivo é: analisar a influência de jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem de alunos na percepção dos professores.

3 METODOLOGIA

Este estudo é fruto de uma revisão bibliográfica integrativa, que, segundo Gil (2008), tem o intuito de desenvolver estudos a partir de materiais que já vêm em elaboração, em que permite o pesquisador alcançar muitos conhecimentos e resultados, sem precisar ir à campo.

Esta pesquisa foi construída através da natureza pura, onde de acordo com Gil (2008), trata-se da progressão científica, pois ela não se preocupa diretamente com a prática da pesquisa, ela apenas desenvolve os conhecimentos já aplicados. É um estudo exploratório, que de acordo com Gil (2008), tem como objetivo conhecer especificamente um assunto e se familiarizar com o problema o qual está pesquisando.

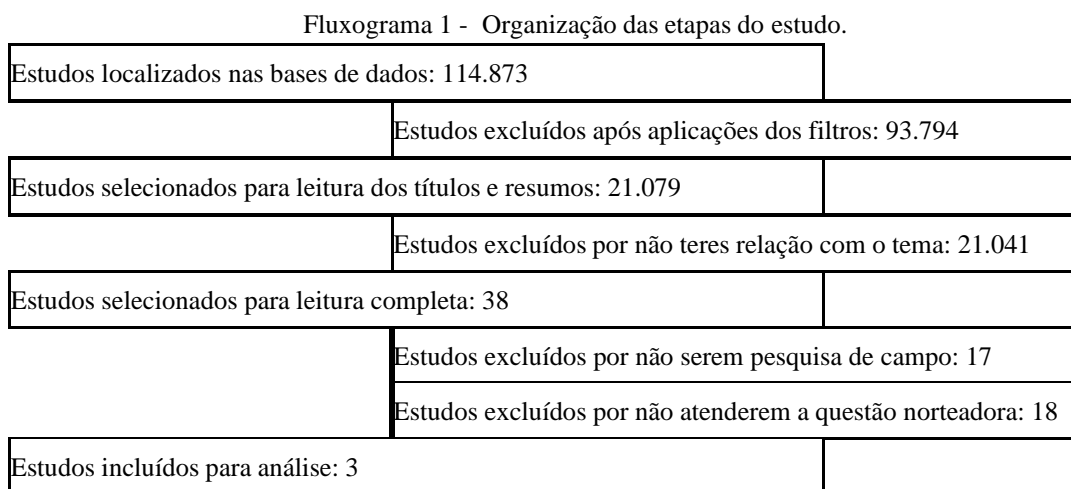
Possui abordagem qualitativa que segundo Teixeira (2011), o pesquisador procura minimizar a distância entre a teoria e os dados, entre o agir e o contexto, da compreensão dos estudos. O trabalho possui a seguinte pergunta norteadora: “como os professores percebem a influência de jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem de alunos da Educação Infantil?”.

Na busca de responder a este questionamento, realizou-se esta pesquisa nos bancos de dados, Google acadêmico, Periódicos Capes e Scie-Lo. Como estratégia de busca foi utilizado os seguintes descritores e operadores booleanos: “importância” AND “brincadeiras” OR “jogos” AND “educação infantil”.

Os critérios de inclusão foram: recorte temporal que foram incluídos trabalhos realizados entre os anos de 2018 a 2023, trabalhos antes dessas datas não foram incluídos, foram utilizados somente trabalhos na Língua portuguesa com frutos de pesquisas de campo. Outro critério de inclusão foi trabalhar com pesquisas voltadas para Educação Infantil. Após o filtro aplicado nos bancos de dados, foram identificados (20.900) no Google acadêmico, (177) no periódico CAPES e (02) na SciELO, nos três bancos de dados foram selecionados 38 artigos sendo resultantes da seleção de texto por título e leitura de resumo, não houve exclusão por duplicidade. Em seguida, 21.041 artigos foram excluídos por não terem relação com o tema,



resultando em 38 artigos para leitura completa, foram excluídos por não serem pesquisa de campo 17 artigos e 18 por não atenderem a questão norteadora, restando apenas 03 para esta pesquisa. Por fim, foi possível construir o fluxograma 1 para que se tenha uma melhor visibilidade das etapas que decorrem o processo desta pesquisa.



Fonte: organização dos autores.

Após a coleta dos dados, procedeu-se à análise utilizando o método de análise de Bardin (2016). Esse método consiste em uma série de etapas que facilitam o direcionamento e a organização do estudo, permitindo visualizar o que deve ser feito ao longo do processo.

A primeira etapa desse método é a organização dos dados. Nessa fase, os dados coletados são organizados de forma a possibilitar uma visualização clara e sistemática de todas as informações obtidas. Isso envolve a categorização dos dados de acordo com as características relevantes e a criação de um sistema de organização que facilite a análise posterior.

Após a etapa de organização, segue-se a fase de codificação. Nessa etapa, os dados são examinados minuciosamente e são atribuídos códigos ou etiquetas a trechos específicos dos dados. Esses códigos representam categorias ou temas que emergem dos dados e auxiliam na identificação de padrões, tendências ou informações relevantes.

Uma vez concluída a codificação, parte-se para a etapa de categorização. Nessa fase, os trechos de dados codificados são agrupados em categorias ou temas semelhantes. Essas categorias representam os principais elementos identificados nos dados e podem ser utilizadas para responder às questões de pesquisa ou para obter insights sobre o fenômeno em estudo.

Por fim, após percorrer as três fases do método de análise de Bardin (2016) - organização, codificação e categorização -, chega-se aos resultados da análise. Esses resultados consistem nas categorias identificadas, nos padrões observados e nas conclusões ou interpretações derivadas dos dados analisados.

Assim, a utilização do método de análise de Bardin (2016) proporciona uma abordagem estruturada e sistemática para a análise dos dados coletados, permitindo uma compreensão mais aprofundada do fenômeno estudado e contribuindo para a confiabilidade e validação dos resultados obtidos.

4 DESENVOLVIMENTO

4.1 RESULTADOS

Quadro 01 - Organização dos resultados obtidos nos artigos.

Autor / Ano	Título	Objetivo	Resultados
Corasari, Vagula e Nascimento (2018)	A importância do brincar na educação infantil: Eixo e movimento.	Compreender a importância do brincar na educação infantil e suas contribuições para o desenvolvimento da criança.	No artigo analisado, a pesquisa mostrou contribuições relevantes na prática do brincar para o desenvolvimento e aprendizagem da criança. O mesmo evidenciou que os professores dão importância mais especificamente às brincadeiras cantadas que trabalham em eixo- movimento, e a escola pesquisada por sua vez disponibiliza espaços propícios para essa ação.
Nascimento (2019)	A importância do brincar na educação infantil.	Apresentar como ocorre a interação do brincar durante a educação infantil em uma escola de Sinop- Mato Grosso.	Constatou-se que nesta pesquisa foi extraída a importância do brincar, proporcionando, um grande desenvolvimento em vários aspectos das crianças na imaginação, na vida social e entre outros, percebeu-se também que ao concluir um planejamento pedagógico usando o brincar como recurso, proporciona uma maneira de aprendizado, onde a vida da criança se transforma em algo grandioso com muitos benefícios que levarão para a vida adulta. Nesse sentido notou-se muito nos alunos a afetividade, interação consigo mesmo e para com os colegas, as atividades desenvolvidas contribuíram demais levando às crianças a obtenção de aprendizagem.
Leonardelli, Conti e Barbosa (2021)	Jogos e Brincadeiras na educação infantil como resgate da Identidade Cultural na Infância	Verificar como é a percepção e o trabalho dos professores com as Brincadeiras na educação infantil no cotidiano da sala de aula.	Identificou-se que a partir desta pesquisa foi constatado que brincadeiras e jogos são essenciais na vida escolar de uma criança, pois diversas habilidades são desenvolvidas no ato de brincar. Nesse sentido, em relação aos professores muitos são conhecedores da importância do brincar na vida dos alunos, porém eles continuam a utilizar o ensino tradicional deixando assim o brincar esquecido.

Fonte: autoria própria

4.2 DISCUSSÃO

Na pesquisa realizada de Corasari, Vagula e Nascimento (2018), evidenciou-se a importância do brincar como uma eficiente estratégia educacional. Os professores demonstraram conhecimento dessa eficiência e utilizaram atividades como brincadeiras em suas aulas, principalmente as brincadeiras cantadas



que trabalham o eixo-movimento.

A escola decidiu promover espaços para a execução dessas brincadeiras e jogos, uma vez que, quando bem elaborados pelos professores, eles auxiliam no desempenho psicomotor, social e na aprendizagem, proporcionando um momento de diversão em que as crianças desenvolvem uma boa relação entre si. As brincadeiras e seus movimentos podem ser utilizados pelos professores em sala de aula para tornar o aprendizado mais dinâmico e interativo, ajudando a manter a atenção dos alunos.

Além disso, Parick (2003) afirma que o professor deve ser o mediador de atividades que despertem o interesse dos alunos, construindo atividades lúdicas que estimulem sua curiosidade e criem um vínculo emocional com as crianças, aumentando o interesse dos alunos em aprender.

Diante disso, Lima e Pessoa (2020) detalham que o brincar não é apenas um ato de diversão, mas possui vários benefícios tanto para o desempenho escolar quanto para o desenvolvimento social. No entanto, eles ressaltam que algumas escolas enfrentam dificuldades em oferecer espaços adequados para as brincadeiras.

De acordo com Magalhães, Santos e Silva (2013), as brincadeiras e jogos, especialmente no ensino infantil, não devem ser utilizados apenas como momentos de lazer. O estudo aponta que o aspecto lúdico das brincadeiras é indispensável na prática do ensino para a educação infantil e deve estar incluído no currículo escolar, permitindo que a criança se socialize com os adultos.

Em relação ao estudo de Nascimento (2019), ele aponta que na fase em que a criança brinca, ela dá a possibilidade de experimentar momentos de sua vida com afeto e tranquilidade, que permite emergir a vontade de se comunicar, desenvolver diálogos e despertar a sua criatividade de acordo com que elas vão se descobrindo, causando assim a possibilidade de manifestar seus sentidos de afeto, cognitivo e social, ações estas que poderão acompanhá-las ao longo da vida, além dessas características o brincar aflore a coordenação motora. Em uma das respostas a professora citou que a brincadeira é importante para que elas possam repassar suas atividades de forma que a criança venha a alcançar os objetivos das mesmas de maneira mais flexível e dinâmica, pois ao mesmo tempo que o aluno brinca, ele obtém aprendizagem.

Assim, o estudo mostra que as professoras reconhecem o valor das brincadeiras e as utilizam como instrumentos pedagógicos em suas atividades para alunos da educação infantil. Isso facilita o desenvolvimento das crianças e contribui para um bom desempenho na comunicação entre elas e com aqueles que estão em seu meio social. Brincar estimula o raciocínio, a criatividade e o desenvolvimento emocional, proporcionando aprendizado e benefícios ao longo da vida do aluno. Durante a observação da escola para a pesquisa, as práticas das brincadeiras foram bem preparadas e, por meio delas, os alunos interagiram melhor e construíram conhecimento. Além disso, as brincadeiras oferecem metodologias flexíveis para o professor, permitindo que ele faça ajustes caso o resultado esperado não seja alcançado na atividade planejada.



Bueno (2010) enfatiza que as atividades lúdicas presentes nas brincadeiras e jogos oferecem benefícios, estimulando um olhar crítico das crianças e promovendo maior desenvolvimento e conhecimento da realidade. O autor destaca também a importância de um planejamento adequado por parte do professor para o sucesso da atividade. Com base na pesquisa realizada, fica evidente que professores e coordenação buscam valorizar a ação do brincar, porém, é necessário que eles tenham conhecimento sobre como realizar tais atividades.

No artigo dos autores: Leonardelli; Conti e Barbosa (2021), eles trabalham a questão de como o brincar influencia na aprendizagem dos alunos durante a educação infantil, de como desenvolve a psicomotricidade, os aspectos da imaginação e criatividade, principalmente no desenvolvimento cognitivo.

Nesse sentido podemos perceber no artigo a grande relevância das brincadeiras e jogos na vida das crianças, quando trabalhadas como recursos pedagógicos, incluindo as brincadeiras que fazem parte da cultura, como também quaisquer outras. A partir disso, Farias (2022), concorda que o brincar e o jogar aprimoram as habilidades das crianças, como: habilidades motoras e cognitivas, a autora ainda ressalta que o brincar vem se revelando numa ferramenta poderosa para a aprendizagem.

Santos (2016), também afirma que, ao trabalhar a ludicidade, brincadeiras e jogos na educação infantil apresentam grande desenvolvimento cognitivo dos alunos, estimulando o poder da criatividade e a interação do aluno, inclusive as crianças que estão nessa fase também estão aprendendo a se relacionar com o mundo.

Em relação à percepção dos professores referente às brincadeiras e jogos no processo de ensino e aprendizagem, constatou-se que os professores têm conhecimento da importância do brincar no ambiente escolar, porém, não o usam como recurso pedagógico, preferem utilizar o ensino formal, no entanto, como o educador tem o conhecimento de que o brincar desenvolve os aspectos sociais, cognitivos, afetivos e físicos, eles precisam ser inovadores e críticos, pois as crianças aprendem melhor brincando e jogando.

Santos (2016) afirma que os professores precisam se reinventar, organizar brincadeiras que propiciem a aprendizagem desses alunos. Os jogos e brincadeiras devem fazer parte de seu planejamento, outra abordagem do autor é a questão de que os professores devem apresentar aos pais a importância de ambos na vida das crianças, como ferramenta de ensino.

Martins, Vieira e Oliveira (2006), corroboram a partir do resultado de suas pesquisas, que tem o objetivo de caracterizar as concepções dos professores de Educação Infantil em relação à importância do brincar no processo da educação.

Então, as autoras obtiveram como resultado a questão dos professores entrarem em consenso sobre a relevância do brincar, no entanto somente teoricamente eles reconhecem que a prática de trabalhar jogos e brincadeiras está vinculada ao conhecimento, pois nem sempre são usados em suas aulas. Foi abordado também a dificuldade do professor em relação à execução de brincadeiras em suas aulas, pois há todo um



contexto que precisa ser analisado como a falta de estruturas nas escolas, como salas pequenas, sem locais propícios para então realizar as atividades. Com isso foi possível constatar nesta pesquisa assim como nas anteriores que os professores são cientes de que o brincar e o jogar proporcionam aprendizado para as crianças, no entanto eles não implementam em suas aulas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo teve como objetivo analisar a influência de Jogos e Brincadeiras no processo de ensino aprendizagem de alunos na percepção dos professores. Com isso notou-se o quanto é importante a execução de jogos e brincadeiras nesse processo de ensino aprendizagem na vida das crianças de educação infantil, pois os estudos mostram que ambos têm papel fundamental no desenvolvimento físico, motor, social, emocional e cognitivo.

Considerando os aspectos abordados é importante relatar que os professores reconhecem que o ato de brincar como ferramenta de ensino aprendizagem influenciam com que os alunos consigam absorver de forma mais prazerosa e mais eficiente os conhecimentos, no entanto este estudo também mostra que a maior parte dos docentes não usam como ferramentas de ensino para suas aulas, isso acontece devido à falta de estrutura de muitas escolas, a falta do planejamento do professor e principalmente pelo fato destes professores não saberem identificar o que os jogos e brincadeiras estão trabalhando nas crianças, ou seja a falta de planejamento do professor e falta de qualificação acabam deixando a questão do brincar a desejar, mesmo sendo conscientes que é importante para o ensino aprendizagem dessas crianças.

Portanto diante desta temática foi possível um estudo abrangente sobre a unidade temática Brincadeiras e Jogos no qual podemos ver a importância que elatem na vida das crianças, seria interessante mais pesquisas de campo voltada a essa área, pois de acordo com nossos estudos vimos a escassez desses trabalhos. Outro ponto essencial, seria trabalhar dentro desta temática a formação e o pape do professor relacionados ao jogar e ao brincar como ferramenta de aprendizagem.



REFERÊNCIAS

- AZEVEDO, Cristiane Aparecida; ALMEIDA, Millene Stefani de. Jogos e brincadeiras como recurso pedagógico no contexto escolar. 2014. 40 f. Monografia (Especialização) - Curso de Pedagogia, Universidade de São Sebastião do Paraíso Minas Gerais, São Sebastião do Paraíso Mg, 2014. Cap. 35.
- Bardin L. Análise de conteúdo. Edição revista e ampliada. São Paulo: Edições 70 Brasil [1977] 2016.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.
- BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF 1997.
- BUENO, Elizangela. JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ensinando de forma lúdica. 2010. 43 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2010.
- CAROLINE, Thais Rodrigues Candido. A importância de Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil. Saberes Docentes em Ação: Saberes docentes em ação, Maceió Alagoas, v. 5, n. 1, p. 1-12, nov. 2021.
- BROCK, Avril et al. Brincar: Aprendizagem para vida. Rio Grande do Sul: Penso, 2011. 17
- COSTA, Ramires; WEYMAR, Andrize Krause; SILVA, Marina Pereira da; MARQUES, Rafaela Cestito Pereira; ALVES, Danielli. Educação física na educação infantil: O papel do professor de educação física. In: CONGRESSO ARGENTINO DE EDUCACIONAL FÍSICA Y CIENCIAS,12., 2017, Ensenada. Memórias acadêmica compartilmos lo que sabemos. Ensenada: Unlp- Fahce, 2017.
- DANIELA HEATNGER. Jogos, recreação e lazer. Curitiba, 2012.
- DANTON, Gian. Metodologia científica. Minas Gerais: Virtual Books, 2002.
- FARIA, Caroline de Souza. Jogos e Brincadeiras na educação infantil. Territórios, São Paulo, v. 4, n. 8, p. 1-383, ago. 2022.
- FRANCO M.F. et al Jogos para favorecer a aprendizagem. São Paulo, outubro de 2018.
- FREIRE, João Batista. Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física. São Paulo: Scipione, 2011.
- FRIEDMANN, Adriana. O Desenvolvimento da Criança Através do Brincar. São Paulo: Moderna, 2006.
- GIL, Antônio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- GONÇALVES, Emerson; COMPIANE, Maurício. Pesquisa-ação: Constructos formativos para o fazer docente. In: BATISTA, Michel. MAGALHÃES JÚNIOR, Carlos Alberto. Metodologia da pesquisa em educação e ensino de ciências. 2º ed. Ponta Grossa- PR: Atena, 2023.
- HARTMANN, W. Brinquedos e jogos nas escolas do ensino básico na Áustria. In NETO, Carlos (Org.). Jogo e desenvolvimento da criança. Lisboa: FMH, 1997.



HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O Jogo como Elemento na Cultura* (1938). São Paulo: Perspectiva, 2008.

JESUS, Ana Cristina Alves de. *Como aplicar jogos e brincadeiras na educação infantil*, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação*. 12 ed. Petrópolis: Vozes, 2004.

LEONARDELI, Poliana Bernabé; CONTI, Marcilene; BARBOSA, Valeria. *Jogos e brincadeiras na educação infantil como resg Kiri-Kerê - Pesquisa em Ensino*, [S.L.], n. 6, p. 39-59, 30 nov. 2021. Universidade Federal do Espírito Santo. <http://dx.doi.org/10.47456/krkr.v1i6.28513>

LIMA, Sandra Gomes de; PESSOA, Miguel Bulhões. *Jogos e brincadeiras na educação infantil: a importância da ludicidade no processo de desenvolvimento da criança*. 2020. 25 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Estudo A Distância, Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2020.

MAGALHÃES, Eliana Alves; SANTOS, Marília José dos; SILVA, Débora Regina Machado. *A utilização dos jogos é das brincadeiras na educação infantil para o desenvolvimento da criança*. *Revista Interação*, São Paulo, v. 12, n. 2, p. 65-80, ago. 2013.

MARTINS, Gabriela dal Forno; VIEIRA, Mauro Luís; OLIVEIRA, Ana Maria Faraco de. *Concepções de professores sobre brincadeira e sua relação com o desenvolvimento na educação infantil*. *Interação em Psicologia*, Curitiba, p. 273-285, jul. 2016.

MORATORI, Patrick Barbosa. *Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?* 2003. 33 f. TCC (Graduação) - Curso de Introdução A Informática na Educação, Universidade Federal do Rio de Janeiro Instituto de Matemática Núcleo de Computação Eletrônica Informática na Educação. Rio de Janeiro, 2003.

NASCIMENTO, Cristiane Aparecida Facções do. *A importância do brincar na educação infantil*. *Rep'S Revista Even Pedagóg*, [S.L.], p. 195-204, ago. 2020. Universidade do Estado do Mato Grosso - UNEMAT. <http://dx.doi.org/10.30681/2236-3165>.

OLIVEIRA, Maria auxiliadora de Oliveira. *Jogos e brincadeiras no cotidiano dos anos iniciais como ato de educar*. Caicó-RN, 2016.

Ramos, J. J. *Os exercícios físicos na história e na arte*. São Paulo: Ibrasa. 1982.

SANTANA, A. S; NASCIMENTO, M. B. C. *Ludicidade como prática pedagógica na educação básica: a perspectiva dos professores de uma escola básica*. In: *Aracaju*, 217,1-18.

SANTOS, Leandro Gabriel dos. *A importância do brincar para o desenvolvimento cognitivo da criança na educação infantil pré- escolar sob a percepção de professores*. *Projeção e Docência*, Distrito Federal, v. 7, n. 2, p. 23-34, 2016.

SARUBBI, Renan Petry. *A importância da educação física no ensino fundamental*. 2019. 30 f. TCC (Graduação) - Curso de Educação Física, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019.



SAYÃO, Infância, prática de ensino de educação física e educação infantil in: vaz, A. F; SAYÃO, D.T; e PINTO F.M. (org.) Educação do corpo e formação de professores: reflexão sobre a prática de ensino de educação física Florianópolis Ed.da UFSC. 2002.

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

TEIXEIRA, Elizabeth. As três metodologias: acadêmica, das ciências e da pesquisa. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2011.

VOLPATO, Gilson. Método Logico para redação científica. 2 ed. São Paulo: Best Writing.