

A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO COMO FERRAMENTA NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS NA INFÂNCIA

PLAYER'S CONTRIBUTION AS A TOOL IN THE CHILDREN'S CHILDHOOD TEACHING PROCESS

Cristiana Aparecida Esteves e Fabrícia Guedes Ribeiro* Geovana Maria dos Santos
Gomes **

Resumo

Este artigo tem como objetivo geral em investigar a relevância do lúdico no desenvolvimento e no processo de ensino aprendizagem da criança na infância. As brincadeiras infantis têm função importantíssima na vida de uma criança. Ao brincar, a criança explora, sente, reflete e age sobre a realidade sociocultural na qual vive, incorporando e, ao mesmo tempo, reconstruindo regras e papéis sociais. Com base no exposto justifica-se a iniciativa de realizar este trabalho, devido à relevância do tema e por entender a importância de conhecer sobre essa temática em função das indagações feitas sobre a necessidade do lúdico no desenvolvimento infantil, entendendo que as mesmas levam a uma aprendizagem significativa. Desse modo, levantou-se a seguinte questão: Qual a relação do lúdico no desenvolvimento e no processo de ensino aprendizagem da criança na infância? A metodologia utilizada quanto aos meios foi em uma revisão de literatura consultando livros, revistas científica e artigos de autores renomados como: Kishimoto, Ferreira, Darido e Rangel, Catunda, Gallahue & Ozmun, dentre outros. Os achados encontrados evidenciam que o professor deve encontrar formas de ministrar suas aulas com ludicidade de forma que os seus alunos possam ter um desenvolvimento, gosto em aprender.

Palavras chave: Lúdico. Aprendizagem. Professor.

*Acadêmicas do 7º período do curso de Pedagogia da Faculdade Presidente Antônio Carlos de Teófilo Otoni – FUPACTO. Email: cristianaesteves@hotmail.com e fabriciagr.ity@gmail.com

** Professora na Faculdade Presidente Antonio Carlos – Teófilo Otoni. Especialista em Educação Infantil e Inspeção e Prática de Supervisão Escolar.

Abstract

This article has the general objective of investigating the relevance of playfulness in the development and teaching process of child learning in childhood. Children's games play an important role in a child's life. When playing, the child explores, feels, reflects and acts on the socio-cultural reality in which he lives, incorporating and, at the same time, reconstructing social rules and roles. Based on the above, the initiative to carry out this work is justified, due to the relevance of the theme and for understanding the importance of knowing about this theme due to the questions asked about the need for playfulness in child development, understanding that they lead to a meaningful learning. Thus, the following question was raised: What is the relationship of playfulness in the development and teaching process of child learning in childhood? The methodology used for the means was in a literature review consulting books, scientific magazines and articles by renowned authors such as: Kishimoto, Ferreira, Darido and Rangel, Catunda, Gallahue & Ozmun, among others. The findings found show that the teacher must find ways to teach his classes with playfulness so that his students can have a development, I like to learn.

Keywords: Playful. Learning. Teacher.

1 Introdução

Sabe-se que a Educação Infantil é o período de desenvolvimento das capacidades da criança e de preparação para o futuro e o brincar é importante nesta fase, pois, permite a criança a aprender a lidar com as emoções, a descobrir o mundo.

A criança estabelece interações com o meio físico e com os objetos desse meio, essas interações são importantes porque contribuem para o desenvolvimento do pensamento.

As brincadeiras infantis têm função importantíssima na vida de uma criança. Através das atividades lúdicas, elas podem desenvolver o seu potencial, suas habilidades, seu pensamento, sua criatividade. Ao brincar, a criança explora, sente, reflete e age sobre a realidade sociocultural na qual vive, incorporando e, ao mesmo tempo, reconstruindo regras e papéis sociais.

Com base no exposto justifica-se a iniciativa de realizar este trabalho, devido à relevância do tema e por entender a importância de conhecer sobre essa temática em função das indagações feitas sobre a necessidade do lúdico no desenvolvimento infantil, entendendo que as mesmas levam a uma aprendizagem significativa.

Neste sentido o objetivo geral desse trabalho consiste em investigar a relevância do lúdico no desenvolvimento e no processo de ensino aprendizagem da criança na infância. Tem como objetivos específicos: Relatar sobre as habilidades motoras; Discorrer sobre a importância do lúdico na educação e seu aprendizado através dos jogos; Compreender que o professor deve ser o orientador, aquele que propõe as atividades e media o processo, interagindo, encorajando e valorizando o aluno no grupo.

Assim, o problema levantado neste artigo é o seguinte: - Qual a relação do lúdico no desenvolvimento e no processo de ensino aprendizagem da criança na infância?

A construção desse trabalho faz primeiramente uma breve análise das habilidades motoras e em seguida discorre sobre a importância do lúdico relatando sobre o brincar na educação e sua aprendizagem através dos jogos e ainda, relata sobre o professor como mediador da aprendizagem.

Para tanto, levantou-se as seguintes hipóteses: O lúdico precisa ser visto como parte fundamental para o desenvolvimento das crianças e deve estar presente nas aulas e podem ser apresentadas através dos jogos e brincadeiras; Por esse motivo é importante que os professores estejam preparados para lidar com o processo de aprendizagem através do brincar, levando em consideração que o brincar é uma necessidade para a criança, tornando-se num instrumento que fortalece o ensino aprendizagem, que estimula a imaginação e a criatividade; Como também, conscientizar profissionais e pais para que olhem com mais cuidado para esta prática educacional que se tem presenciado e voltem a valorizar o brincar, atentando para seu papel no desenvolvimento da criatividade na criança é condição importante no processo ensino aprendizagem.

A metodologia utilizada quanto aos meios foi em uma revisão de literatura consultando livros, revistas científica e artigos de autores renomados como: Kishimoto (2010/2011), Ferreira (2010), Darido e Rangel (2012), Catunda (2010), GALLAHUE & OZMUN (2010), dentre outros.

1.1 Objetivos

Investigar a relevância do lúdico no desenvolvimento e no processo de ensino aprendizagem da criança na infância.

Relatar sobre as habilidades motoras.

Discorrer sobre a importância do lúdico na educação e seu aprendizado através dos jogos.

Compreender que o professor deve ser o orientador, aquele que propõe as atividades e media o processo, interagindo, encorajando e valorizando o aluno no grupo.

2 Revisão da Literatura

2.1 Análise das habilidades motoras

Sabe-se que o desenvolvimento das habilidades motoras fundamentais é básico para o desenvolvimento motor das crianças.

Condições ambientais, como as oportunidades para a prática, o encorajamento e a instrução, são cruciais para o desenvolvimento de padrões maduros de movimentos fundamentais (TANI, KOKUBU, PROENÇA, 2010, p. 61).

O desenvolvimento motor estabelece uma base do movimento corporal humano, que também é chamado psicomotor, devido à relação racional/mental com a maioria das habilidades motoras (GALLAHUE e OZMUN, 2010, p. 64).

De acordo com Gallahue e Ozmun (2010, p. 165), “o estudo das habilidades motoras rudimentares da primeira infância recebeu impulso nas décadas de 1930 e de 1940, quando uma profusão de informação foi obtida a partir de observações de psicólogos desenvolvimentistas”.

Para Gallahue e Ozmun (2010, p. 69), as habilidades motoras fundamentais de crianças que estão entrando na escola muitas não estão completamente desenvolvidas. Os anos iniciais da escola, portanto, é a oportunidade para desenvolver habilidades motoras fundamentais até níveis maduros.

Observa-se, porém, que a atuação mais efetiva do professor torna-se essencial nos anos iniciais de escolaridade da criança.

2.2 A importância do lúdico

Brincar é uma fonte de lazer que leva ao conhecimento, o que possibilita acreditar na sua ação educativa. Catunda explana que:

Reconhecer o lúdico é reconhecer a especificidade da infância: permitir que as crianças sejam crianças e vivam como crianças; é ocupar-se do presente, porque o futuro dele decorre; é esquecer o discurso que fala da criança e ouvir as crianças falarem por si mesmas; é redescobrir a linguagem dos nossos desejos e conferir-lhe o mesmo lugar que tem a linguagem da razão; é redescobrir a corporeidade ao invés de dicotomizar o homem em corpo e alma; é abrir portas e janelas e deixar que a inclinação vital penetre na escola, espante a poeira, apague as regras escritas na lousa e acordes as crianças desse sono letárgico no qual por tanto tempo deixaram de sonhar (CATUNDA, 2010, p. 25).

É através dos jogos e brincadeiras que a criança desenvolve seu senso de humor; sua capacidade de construir conceito de presente, passado e futuro; refletir sobre os fatos da realidade, diminuindo seus medos, angústias e ansiedades (CANDORIN et al 2016).

As crianças precisam brincar principalmente aquelas brincadeiras que são compartilhadas com outras crianças, para que possam aprender a dividir, a criar e a respeitar as regras em geral. Portanto, os jogos e as brincadeiras no universo infantil, contribuem fundamentalmente para o desenvolvimento integral da criança.

De acordo com Catunda (2010, p. 15), ao brincar, a criança desloca para o exterior seus medos, angústias e problemas internos, dominando-os por meio da ação.

Muitas vezes, a criança brinca para estabelecer contatos sociais, pois é basicamente com as brincadeiras que ela consegue fazer amizades e inimizades.

O brinquedo é parte integrante da vida da criança. Ao brincar organiza seu pensamento, faz uso da linguagem e da sua criatividade.

Para Catunda (2010, p. 59), a criança que brinca bem, tranquila, com imaginação, dá uma prova de saúde mental, ainda que apresente muitos pequenos sintomas que angustiam os pais. O brinquedo estimula a representação da realidade, algo que foi vivenciado pela criança, virá a tona através do brincar.

De acordo com os estudos de Paiva (2014, p. 16), a autoconfiança da criança, através do lúdico é continuamente desenvolvida, pois à medida que é desafiada a desenvolver habilidades operatórias que envolvam a identificação, a observação, a comparação, a análise, a síntese, a generalização, ela vai conhecendo as suas próprias habilidades.

O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetivos reais, para que possam manipulá-los (KISHIMOTO, 2011, p.18).

De acordo com Kishimoto (2011, p. 19), a infância é também, a idade do possível. Pode-se projetar sobre ela a esperança de mudança, de transformação social e renovação moral. A infância é portadora de uma imagem de inocência: de candura moral, imagem associada à natureza primitiva dos povos, um mito que representa a origem do homem e da cultura.

O lúdico pode proporcionar à criança um contato com sentimentos de alegria, sucesso, realização de seus desejos, assim como com o sentimento de frustração. Sendo assim esse jogo de emoções pode ajudar a criança a estruturar sua personalidade.

Portanto, a função da brincadeira para a criança está em criar condições para o seu desenvolvimento integral (social, cognitivo, emocional), partindo de objetos concretos, situações imaginárias e interações sociais, estabelecendo relações com o mundo e construindo conhecimento sobre ele e si mesmo.

2.3 O brincar na educação e seu aprendizado através dos jogos

Os jogos e brincadeiras são fontes de prazer e felicidade onde coloca a imaginação em ação. Para Marcellino (2011, p. 22), o lúdico privilegia a capacidade, a inventividade e a imaginação, por sua própria ligação com os fundamentos do prazer. Assim, para o autor, reconhecer o lúdico é reconhecer a especificidade da infância.

Brincar é uma forma própria da criança se relacionar com o mundo é a exteriorização de sentimentos através do concreto. Hoje é a inegável a importância da atividade lúdica e da necessidade de deixar o corpo falar através do jogo do brinquedo e das brincadeiras. É o brinquedo, como todo material didático das escolas, que proporciona condições favoráveis ao desenvolvimento sócio-emocional, cognitivo e afetivo das crianças (FERREIRA, 2010, p. 32).

Desse modo, pode-se dizer que a criança conhece e reconhece o mundo através das brincadeiras e que o brinquedo tem papel fundamental na ação, imaginação e na aquisição da linguagem.

O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: dentro do que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetivos reais, para que possam manipulá-los (KISHIMOTO, 2011, p.18).

Conforme Marcellino (2011), o brinquedo é a atividade da criança, ele cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-se a desejar, relacionando seus desejos a um “eu” fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Através do brinquedo a criança conquista o que futuramente tornar-se-á seu nível básico de ação real e moralidade.

Observa-se, com isso, que através das atividades lúdicas as crianças desenvolvem a coordenação motora, a memória, a inteligência, observação e raciocínio; fortalece e amplia suas relações, além de tornar o conhecimento mais prazeroso.

Huizinga (2012) ressalta o jogo como não sendo qualquer tipo de interação, mas sim, uma atividade que tem como traço fundamental os papéis sociais e as ações desta deriva em estreita ligação funcional com as motivações e o espaço propriamente técnico-operativo da afetividade.

Nesse sentido, o jogo representa papel fundamental na vida das crianças, pois, é uma atividade que diz respeito à ampliação de aptidões, conhecimentos e imaginação, ajudando a praticar sua inteligência de não só resolver problemas, como também, de encontrar várias maneiras de resolvê-los.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente, obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (DARIDO e RANGEL, 2012, p. 156).

Nota-se através dos autores que o jogo para a criança é o exercício, é a preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando, é o exercício que faz desenvolver suas potencialidades e que o professor deve ser o orientador, aquele que propõe as atividades e media o processo, interagindo, encorajando e valorizando o aluno no grupo.

Conforme Kishimoto, (2011, p. 106), o mediador deve respeitar o interesse do aluno e trabalhar através de sua atividade espontânea, ouvindo suas dúvidas, formulando desafios e acompanhando seu processo de construção do conhecimento. Para o autor, com essa filosofia pode-se organizar um programa que utilize recursos como jogos e brincadeiras.

Percebe-se que ao educador cabe, tendo em vista a compreensão e o conhecimento da evolução das crianças, pensar que tipo de atividade propor, tendo clareza de intenção, isto é, sabendo o que as crianças e adolescentes, podem desenvolver com a atividade proposta.

O jogo e a brincadeira estão presentes em todas as fases dos seres humanos, tornando especial a sua existência. De alguma forma o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore (MELO, 2011, p. 1).

Para Dallastra (2010), a criança na sua preparação adulta, o jogo vem favorecer, pois a criança brinca e aprende e com isso, fortalece suas capacidades.

Segundo Lopes (2010, p. 35) apud Pedroso (2018, p. 422), durante muito tempo, os professores tinham métodos de ensino e apenas agora estão se preocupando como a aprendizagem se dá realmente, isto é, como as crianças aprendem, surgindo assim, várias metodologias na educação.

Independente de época, a criança sempre brincou porque sempre foi uma característica universal, assim, se ela brinca, aprende de uma maneira bem prazerosa e com isso, eficiente para sua vida adulta (GOMES, 2016, p. 35).

Assim, vale destacar o que bem nos diz Lopes:

Que o educador, ao utilizar um jogo, tenha definidos objetivos a alcançar e saiba escolher o jogo adequado ao momento educativo. Enquanto a criança está simplesmente brincando, incorpora valores, conceitos e conteúdos. Os jogos que apresento são, na sua grande maioria, jogos clássicos ou passatempos já bastante utilizados, porém a novidade é o estudo feito sobre o aproveitamento no contexto educativo, explorando ao máximo esse momento com conhecimento das finalidades de cada jogo. (LOPES, 2010, p. 36).

De acordo com a autora, a proposta é ir além do jogo, do ato de jogar para o ato de antecipar, preparar e confeccionar o próprio jogo antes de jogá-lo, ampliando desse modo a capacidade do jogo em si a outros objetivos, como profilaxia, exercício, desenvolvimento de habilidades e potencialidades e também na terapia de distúrbios específicos de aprendizagem.

Com objetivos claros, cada atividade de preparação e confecção de um jogo é um trabalho rico que pode integrar as diferentes áreas do desenvolvimento infantil dentro de um processo vivencial. A criança tem pouco espaço para construir coisas, para confeccionar brinquedos (LOPES, 2010, p. 38).

De acordo com Darido e Rangel (2012, p. 156), o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente, obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”.

Por esse motivo é importante que os professores estejam preparados para lidar com o processo de aprendizagem através do brincar, levando em consideração que o brincar é uma necessidade para a criança, tornando-se num instrumento que fortalece o ensino aprendizagem, que estimula a imaginação e a criatividade.

2.4 O professor mediador da aprendizagem através das práticas pedagógicas por intervenção dos jogos e brincadeiras.

Para Lopes (2010), já são conhecidos muitos benefícios de certos jogos, porém, é importante:

Que o educador, ao utilizar um jogo, tenha definidos objetivos a alcançar e saiba escolher o jogo adequado ao momento educativo. Enquanto a criança está simplesmente brincando, incorpora valores, conceitos e conteúdos. Os jogos que apresento são, na sua grande maioria, jogos clássicos ou passatempos já bastante utilizados, porém a novidade é o estudo feito sobre o aproveitamento no contexto educativo, explorando ao máximo esse momento com conhecimento das finalidades de cada jogo (LOPES, 2010, p. 36).

Sabe-se que o professor deve ser o orientador, aquele que propõe as atividades e media o processo, interagindo, encorajando e valorizando o aluno no grupo. Esta orientação implica na consideração das características individuais e motivação do sujeito.

Conforme Kishimoto, (2011), o mediador deve respeitar o interesse do aluno e trabalhar a partir de sua atividade espontânea, ouvindo suas dúvidas, formulando desafios à capacidade de adaptação infantil e acompanhando seu processo de construção do conhecimento. Para o autor, com essa filosofia pode-se organizar um programa que utilize recursos como jogos e brincadeiras.

Observa-se que é necessária a construção de um processo reflexivo da práxis que permita potencializar os jogos e brincadeiras como uma possibilidade ampla de formação discente.

De acordo com Lopes (2010), a proposta é ir além do jogo, do ato de jogar para o ato de antecipar, preparar e confeccionar o próprio jogo antes de jogá-lo, ampliando desse modo a capacidade do jogo em si a outros objetivos, como profilaxia, exercício, desenvolvimento de habilidades e potencialidades e também na terapia de distúrbios específicos de aprendizagem.

Os jogos e brincadeiras são fontes de prazer e felicidade onde coloca a imaginação em ação. Para Marcellino (2009), o lúdico privilegia a criatividade, a inventividade e a imaginação, por sua própria ligação com os fundamentos do prazer. Assim, para o autor, reconhecer o lúdico é reconhecer a especificidade da infância.

Para Darido e Rangel (2010), o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente, obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana”.

Kishimoto (2011) relata que como incentivo através dos brinquedos e jogos educativos levam as crianças da educação infantil a uma aprendizagem significativa.

Para Darido e Rangel (2010), o jogo representa papel fundamental na vida das crianças, pois, é uma atividade que diz respeito ao desenvolvimento de habilidades, conhecimentos e imaginação, ajudando a desenvolver sua capacidade de não só resolver problemas, como também, de encontrar várias maneiras de resolvê-los.

Constata-se uma tendência na literatura de que os jogos seja um instrumento facilitador do desenvolvimento dos escolares. As crianças desenvolvem a coordenação motora, a memória, a capacidade de atenção, observação e raciocínio através das atividades lúdicas e ainda, fortalece e amplia suas relações, além de tornar o conhecimento mais prazeroso.

Portanto, o professor deve ser o orientador, aquele que propõe as atividades e media o processo, interagindo, encorajando e valorizando o aluno no grupo. Esta orientação implica na consideração das aptidões particulares e motivação do sujeito.

Para Kishimoto, (2011), o mediador deve respeitar o interesse do aluno e trabalhar a partir de sua atividade espontânea, ouvindo suas dúvidas, formulando desafios à capacidade de adaptação infantil e acompanhando seu processo de

construção do conhecimento. Para o autor, com essa filosofia pode-se organizar um programa que utilize recursos como jogos e brincadeiras.

Portanto, cabe ao educador à compreensão e o conhecimento da evolução das crianças, pensar que tipo de atividade propor, tendo clareza de intenção, isto é, sabendo o que as crianças podem desenvolver com a atividade proposta.

Nesse sentido, os jogos e brincadeiras, mediados pelo professor, aparecem como ferramentas aliadas ao desenvolvimento das crianças no espaço escolar.

3 Considerações Finais

O brincar é um importante instrumento para desenvolvimento da criança, pois, permite aprender a lidar com as emoções, a descobrir o mundo.

As atividades físicas exercitam as habilidades necessárias para a criança atingir o estágio de prontidão, pois é a partir daí que alcançam o desenvolvimento motor necessário para a leitura e escrita. Através de jogos e demais atividades corporais, estimulamos as habilidades físicas e mentais imprescindíveis para a criança aprender.

É importante salientar que as atividades lúdicas estimulam a aprendizagem, propicia diversão, prazer e a descontração. Estimula ainda, a criança com necessidades educativas especiais a ser mais autônoma. Assim, a criatividade deve ser exercitada pelo professor, pois quanto mais recriar mais estará desenvolvendo o poder criativo.

Nesta pesquisa observou-se que a criança aprende brincando, é necessário que o professor esteja alerta, para não cair no cotidiano repetitivo com atividades onde a criança só reproduz, enquanto deveria estar construindo.

Esse trabalho permitiu constatar que é o lúdico, a sua importância, destacando que ao brincar a criança demonstra o que sente, pensa e o que vivencia nos seus ambientes diários, possibilitando ao educador conhecê-la melhor, sendo assim, poderá utilizar os jogos adequados a cada criança de acordo com as suas necessidades.

Sendo assim, o professor deve encontrar formas de ministrar suas aulas com ludicidade de forma que os seus alunos possam ter um desenvolvimento, gosto em aprender.

Quanto aos jogos ele deve ser o mediador entre o conhecimento e o grupo que joga. Propor regras e leis, em vez de impô-las, proporcionar a troca de ideias, aplicar as técnicas de intervenção em jogos cooperativos, promover a pedagogia cooperativa.

Enfim, adequar o tipo de jogo que irá utilizar, pois é muito importante fazer com que as pessoas se sintam felizes e seguras.

Referências

CADORIN, Caroline Tonin; GROLLI, Ivonei Fabiano; ROSSA, Danieli Tefili; TALIAN, Neicla Piva. **Tira... bota... deixa a brincadeira ficar!** 2016. Disponível em: <http://www.bage.ideau.com.br/wpcontent/files_mf/4644be6704aa0facbf42315e890d07f6363_1.pdf> Acesso em: 03/03/2020.

CATUNDA, Ricardo. **Brincar, criar, vivenciar na Escola**. Rio de Janeiro: Sprint, 2010.

DALLASTRA, Graziela. **Jogos e brincadeiras: atividades educativas presentes nas aulas de educação física no Ensino Fundamental**. 2010. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernos/pdebusca/producoes_pde/2010/2010_unioeste_edfis_artigo_graziela_dallastra.pdf> Acesso em: 16/03/2020.

DARIDO, S.C. e RANGEL, I. C. A. **Educação Física na escola. Implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2012.

FERREIRA, Vanja. **Educação Física, Recreação, Jogos e Desportos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2010.

GALLAHUE, David L. & OZMUN, John C. **Compreendendo o desenvolvimento motor**. 6ª ed. 2010. Phorte Editora. Liberdade, São Paulo.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos Infantis: O Jogo, a Criança e a Educação**. 10ª ed. Petrópolis: Vozes, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª ed. Editora Cortez, 2011, São Paulo.

HUIZINGA, J. Homo ludens. **O jogo como elemento da cultura**. 7. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2012

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na Educação: criar, fazer, jogar**. São Paulo, Cortez, 2010.

MARCELLINO, N. C. **Lúdico, Educação e Educação Física**. 2ª ed. Ijuí: Ed. Unijuí, RS, 2011.

MELO, Francilene Lima de. **A contribuição do lúdico para o desenvolvimento da leitura na pré escola.** 2011. Disponível em: <http://www.inicepg.univap.br/cd/INC2011/anais/arquivos/RE0794110301.pdf>. Acesso em: 13/03/2020.

PAIVA, Susana Barbosa de França. **A importância do brincar na Educação Infantil.** 2014. Disponível em: http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/5449/1/MD_EDUMTE_VII_2014_118.pdf. Acesso em: 16/03/2020.

PEDROSO, Fernanda Nunes. **Estudo comparativo sobre a influência da atividade motora no desenvolvimento biopsicossocial de escolares.** 2018. Disponível em: <file:///C:/Users/admi/Downloads/2610-6893-2-PB.pdf>. Acesso em: 17/03/2020.

TANI, G.; MANUEL, E. J.; KOKUBUN, E.; PROENÇA, J. E. **Educação Física- Fundamentos de uma abordagem desenvolvimentista.** EPU – Editora Pedagógica e Universitária Ltda. 5ª Reimpressão, 2010, São Paulo.