



CONTRIBUIÇÃO DA LUDICIDADE NAS PRÁTICAS DO PROCESSO DE AQUISIÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Nair Alves dos Santos Silva¹
Rosângela Cristina Bernardo Silva da Costa²
Rozineide Iraci Pereira da Silva³

RESUMO

Esta pesquisa busca englobar a relevância da ludicidade nas práticas do processamento da aquisição dos estudantes da educação infantil. Tem-se como objetivo geral analisar a contribuição da ludicidade nas práticas do processo de aquisição na educação infantil. É ponderoso que o docente através do lúdico possa criar uma ação educacional com práxis pedagógicas, métodos estimuladores e planejamento de ensino voltado ao desenvolvimento da criança nas diversas situações cotidianas. Optou-se por uma metodologia de estudos bibliográficos, documental e de campo com uma abordagem qualitativa, buscando analisar sua significância para o ensino e aprendizagem na educação infantil. As ações educacionais do professor diante da ludicidade favorecem no amadurecimento da criança no processamento da aprendizagem, ajudando assim a superar os desafios que surgem. O resultado da pesquisa apontou que os professores efetivam nas suas aulas atividades lúdicas para encorajar o interesse da criança diante da proposta curricular da escola, estimulando suas relações com suas técnicas no interior e exterior dos princípios educacionais. Assim, conclui-se que através de brincadeiras e jogos, as crianças podem desenvolver o pensamento, a imaginação, o raciocínio, a criatividade diante das ações lúdicas, quando utilizada de maneira apropriada na práxis desde a educação infantil.

Palavras-chave: Educação infantil, Ludicidade, Prática, Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

A educação é uma das maiores riquezas desse país para a população. Para ter-se uma excelente educação, é essencial iniciar a estimular o processo educacional desde a educação infantil com qualidade na primeira etapa da educação básica.

A instrução é extremamente significativa para a erudição da criança, assim, a utilização do lúdico pelo professor proporciona mudanças perceptíveis no desenvolvimento das crianças. É preciso facilitar as formas como os estudantes aprendem para que possam interpretar em suas ações rotineiras.

¹Doutora em Educação, Universidade Aberta do Brasil – UAB/UNIFESP, bvnairalves@gmail.com;

²Doutoranda em Educação, Universidade Del Sol Paraguay-UNADES/PY, rosangelacosta-32@hotmail.com;

³Professora orientadora: Doutora em Educação, Universidade Aberta do Brasil-UAB/UNIFESP, neide-silva96@hotmail.com.

O docente, e os demais pesquisadores da educação que facilitam a construção do conhecimento, necessitam utilizar recursos que alterem suas aulas, de modo a estimular o empenho pela sabedoria por parte dos estudantes, proporcionando aulas criativas, motivadas e atrativas compreendendo que as tecnologias disponíveis ajudam no método educativo (LIBÂNEO, 2013).

Com relação ao aspecto pessoal e social da aprendizagem, é importante ressaltar que o indivíduo, em todos os contextos de sua vida, está sempre encontrando e percebendo coisas diferentes pelo contato com o grupo ao qual está inserido. Desde muito cedo, a criança adapta-se com a ludicidade, assimilando os conhecimentos por meio desta, o que lhe concede a integração na sociedade como um ser interativo, decisivo e inovador.

A prática do processo de conhecimentos e suas adversidades devem ser investigadas primeiras com relação à realidade extrínseca e intrínseca do aluno, empregando vários campos de aprendizagens como a prática pedagógica (FERREIRA, 2019). Dessa forma, qualquer brinquedo apresenta aspectos lúdicos, produzindo não exclusivamente em um fazimento perceptível, mas especialmente, um processo afetivo.

Quando voltado para o contexto escolar, a ludicidade dispõe de formas concretas de conhecimento, as quais oferecem uma capacidade de compreensão e desenvolvimento por meio de ferramentas lúdicas, oferecendo aos educadores uma maneira de alavancar novos conhecimentos nos domínios intelectuais e afetivos.

Por isso, tem-se como objetivo geral analisar a contribuição da ludicidade nas práticas do processo de aquisição na educação infantil. No que diz respeito à estrutura do trabalho, o presente estudo, inicialmente, foi fundamentado teoricamente através de estudos bibliográficos, contextualizando os aspectos relativos ao lúdico e como se dá a interação de ambos para o processo de construção intelectual da criança.

Com relação à metodologia, trata-se de uma pesquisa com procedimentos bibliográfico, documental e de campo, com uma abordagem qualitativa, demonstrando como as atividades lúdicas são aplicadas na educação infantil estão sendo vivenciadas e que auxiliam para a ampliação do desenvolvimento das crianças.

METODOLOGIA

A pesquisa foi constituída de uma pesquisa bibliográfica, documental e de campo descritiva, com uma abordagem qualitativa onde os dados foram coletados através de questionários semiestruturados e observações os resultados foram expostos em quadros.



A adoção do percurso metodológico foi buscar o entendimento sobre os problemas que os professores da educação infantil enfrentam em elaborar as diversas brincadeiras, jogos educativos e as contribuições e avanços que o lúdico trás no ensino aprendizagem. A trajetória foi desenvolvida com estudantes da educação infantil, em uma escola de uma cidade do agreste pernambucano, apontando os objetos que são estabelecidos para o desenvolvimento dos estudantes.

Lakatos e Marconi especificam pesquisa de campo como:

A estrutura não só examina a fase de investigação de instrumentos e técnicas para análise de dados. Os principais elementos da metodologia podem ser definidos, sistematicamente, a partir da definição da amostragem onde, uma pergunta bem elaborada tem grande importância para o sucesso da pesquisa. Aquela utilizada como o objeto de conseguir informações e /ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar, ou, ainda, descobrir novos fenômenos ou a relação entre eles (LAKATOS; MARCONI, 2017, p. 188).

Entretanto, é lícito reiterar que uma boa amostra é aquela que viabiliza englobar a integralidade do problema examinado em suas múltiplas circunstâncias. Para tanto foi selecionada uma escola que atende uma grande quantidade de crianças da educação infantil no município de Cumaru-PE da rede pública. Os sujeitos da pesquisa foram cinco professores que leciona na educação infantil e uma coordenadora da educação infantil.

Demais ferramentas de coleta de dados utilizada foram à entrevista com a utilização de um questionário semiestruturado com os sujeitos da pesquisa, pois, “o diálogo é, conseqüentemente, uma forma de comunicação social. Além de especificar a uma forma de diálogo dissimétrico, em que uma das partes busca coletar dados e a outra se apresenta como fonte de informação” (GIL, 2008, p. 117).

E assim, aproxima-se ao máximo possível do objeto a ser investigado. Uma vez de posse dessas visões, isso servirá como instrumento, para compreender melhor como o educador vivencia o trabalho pedagógico de uma escola municipal de uma cidade do agreste pernambucano com a ludicidade na educação infantil.

REFERENCIAL TEÓRICO

O ENSINO-APRENDIZAGEM DIANTE DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

O educador ao fazer uso dos jogos em sala de aula, estará cooperando para que a criança compreenda melhor alguns conteúdos escolares em que externam dificuldades de

aprendizagem. Porém ficam mais encorajados e desejam colaborar e interagir em seu meio, proporcionando o processo das funções cognitivas, evidenciando a inteligência, querendo superar obstáculos e competir para atingir o sucesso tão desejado ganhar o jogo como forma competitiva, propicia diversão, prazer, troca de experiência, ajudando na descoberta de interesses, facilitando a interação com os outros indivíduos (KISHIMOTO, 2015).

Segundo Kishimoto:

Os jogos mostram um contexto cultural e o pensamento, quando menciona essa dimensão enquanto fato social assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este aspecto que nos expõe porque, conforme o lugar e época, os jogos incumbem-se conceitos distintos. Se o arco e a flecha hoje parecem como brinquedos, em certas etnias indígenas constituem instrumentos para a arte da caça e pesca. Antigamente, o jogo era visto como desnecessário como coisa não séria. Já nos tempos do Romantismo, o jogo surge como algo sério e designado a educar a criança (KISHIMOTO, 2015, p. 17).

Nesse contexto cultural o jogo é uma forma que as crianças ou adultos encontram para representar um papel na circunstância em que estão intercalados, proporcionando experiências prazerosas. Assim, podemos afirmar que os jogos propõem à criança situação de empenho social num tempo e espaço determinados, processando uma aprendizagem significativa (KISHIMOTO, 2015).

O jogo é uma forma de desenvolver e facilitar o processo de aprendizagem, em que a criança representa um papel específico no desenvolvimento físico, intelectual e social. A brincadeira é o meio de fornecer a criança um ambiente encantador, incentivador, imaginado e enriquecido, que amplia a aprendizagem sobre tudo porque, mediante, a brincadeira e a fantasia, as crianças adquirem a maior parte de suas relações cognitivas, emocionais e sociais (AGUIAR, 2015).

Para o autor a brincadeira tem um papel importante para a criança, erguer o seu próprio crescimento, pois é através dela que a criança interage e desperta sua imaginação. Assim o valor educativo do brincar é auxiliar as mesmas a explorar o faz-de-conta, interagindo com o processo de ensino-aprendizagem. Sendo o papel de o professor interferir na brincadeira natural e espontânea das crianças, para que elas adquiram um valor pedagógico (AGUIAR, 2015).

Segundo Vygotsky (2015, p. 25), “as crianças pequenas testam desejos inadmissíveis de ser realizada imediatamente e, para deliberar essa tensão, a criança envolve-se num imaginário onde os propósitos não realizáveis podem ser realizados”. Percebe-se que o posicionamento de brincar para a criança pode ser considerado um faz de conta em ação, do



ponto de vista do desdobramento da criança, onde o jogo traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas.

Oportunizado a criança, a conhecer o mundo que a rodeia, a mesma perceberá, brincando poderá construir significados, objetivar a estruturação do conhecimento e desenvolver a capacidade de assimilar e recriar experiências vividas pelos adultos construindo hipóteses sobre o funcionamento da sociedade em seu cotidiano (VYGOTSKY 2015).

Em consonância com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) a importância das brincadeiras é contemplada para a construção do conhecimento que apresenta objetivos, conteúdos e orientação didática para os educadores que atuam com crianças de zero a seis anos.

Conforme Brasil:

Nas brincadeiras, as crianças transformavam-se em conhecimentos que muitas vezes já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brincam. Por exemplo: para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer alguma de suas características. Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, do relato assistidos na televisão, no cinema ou narradas em livros etc. À fonte de seus conhecimentos é múltiplo, mas encontram-se ainda fragmentados. É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem disto e generalizando para outras situações (BRASIL, 1998, p. 27).

Sendo assim o docente precisa acreditar que o seu papel é o de facilitar para uma aprendizagem lúdica prazerosa e significativa junto aos alunos, pois em cada um de nós há um pouco de criança que já fomos e que de certa forma ainda existe. Porém, é válido destacar, que à medida que a criança vai se desenvolvendo, os tipos de jogos vão se modificando e adquirindo outras funções.

Aparecem então jogos didáticos, os esportes, o teatro, a dança que tanto motiva a sua participação. É quando ela passa a valorizar mais as competições, se preocupar com os prêmios e recompensas, valorizar as vitórias que veem como resultado da brincadeira. Do ponto de vista pedagógico, o brincar, tem se revelado como uma estratégia poderosa para a criança aprender (SOARES, 2018).

Seja qual forem às atividades lúdicas que estabeleça regras claras e explícitas, especificadas na sociedade, de uso comum, tradicionalmente aceita, seja de competição ou de cooperação. Podemos citar como exemplos nesse caso, os jogos tradicionais.

O ato de jogar geralmente necessita de regras pré-estabelecidas do próprio jogo e jogadores que ali realizam, no entanto, os jogos de competição ou de cooperação são

realizados a partir de regras, ou seja, esses jogos implicam nos limites do indivíduo compreender que poderá ganhar ou perder (SOARES, 2018).

“Alguns jogos tradicionais ainda fazem parte do cotidiano das crianças facilitando suas interações, socializações e compartilhamento dos saberes e experiências, compreendendo o mundo em que vivem” (SOARES, 2018, p. 47). Para o autor, os jogos tradicionais ainda fazem parte do cotidiano da criança e nesse mesmo panorama.

O jogo se diferencia do brinquedo a partir do contexto social da criança, pois o uso que ela faz do brinquedo depende da cultura em que está inserida. Portanto, a carência que a criança tem de brincar passa a ser respeitada pela sociedade e vista como perspectiva de educa-la diante da ludicidade na rotina escolar.

Apesar da grande recompensa que os materiais didáticos em geral garantem para a educação infantil, os docentes não necessitam se delimitar ao seu uso, de estarem diminuindo as habilidades da criatividade e da imaginação das crianças, impedindo-as de possuírem autonomia com relação aos jogos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise dos resultados aborda o processo de formação e práticas pedagógicas aplicadas pelos professores entrevistados que atuam na rede municipal de ensino de uma cidade do agreste pernambucano que lecionam na educação infantil, tomando como principal referência, as respostas aos questionários e os discursos trazidos pelos professores entrevistados e a coordenadora da educação infantil referente ao processo de ensino-aprendizagem nas ações pedagógicas diante da ludicidade.

Verificou-se no quadro-01 diante das respostas das professoras da educação infantil, que a maioria das entrevistadas afirmou que a ludicidade vivenciada na rotina da ação pedagógica é uma forma prazerosa da criança aprender melhor, desenvolver a criatividade e o conhecimento. Três das entrevistadas informam que a ludicidade desenvolve o interesse, a coordenação motora e cognitiva dos discentes.

Porém, uma das participantes da entrevista enfatizou que além do melhor desenvolvimento na aprendizagem, fortalece a socialização entre os indivíduos. De acordo com Vygotsky (2015), a criança desenvolve-se fundamentalmente, através do brinquedo. Exclusivamente nessa percepção pode ser apreciada uma atividade orientadora que convicia o fortalecimento do amadurecimento da criança.

Quadro 01 – Que relevância trás o lúdico na ação pedagógica no seu cotidiano?

PROFESSORAS	RESPOSTAS
P 1	A ludicidade junto na práxis educativa é uma maneira prazerosa dos estudantes aprenderem melhor, desenvolver a criatividade e o conhecimento diante dos jogos e brincadeiras na rotina escolar.
P 2	A ação pedagógica diante dos diversos jogos facilita as habilidades das crianças a ludicidade desenvolve o interesse, a coordenação motora e cognitiva dos alunos.
P3	A ludicidade traz competências, habilidades do interesse da criança desde a educação infantil e estimula a coordenação motora e a cognição dos alunos.
P 4	O lúdico desenvolve o interesse, a coordenação motora e cognitiva dos alunos fortalecendo a socialização da criança.
P5	É de grande relevância o professor da educação infantil fortalecer os jogos e brincadeiras no espaço aula. Pois é um dos direitos essenciais das crianças aprenderem brincando.

Fonte: elaborada pela autora da pesquisa, 2022.

As maiorias das profissionais informaram que a ludicidade desenvolve a criatividade, a socialização com o próximo, o raciocínio, a coordenação motora tanto a grossa como a fina nas diversas atividades vivenciadas nas rotinas escolares da educação infantil, as especialidades cognitivas, afetivas e psicomotoras como aponta no quadro- 02.

Por isso, a mesma não deve ser vista apenas como diversão ou momentos de prazer. Três das entrevistadas afirmaram que é uma fonte de desenvolvimento, potencialidade e habilidade a qual desenvolve o conhecimento e auxilia o saber em todos os sentidos, facilitando o exercício da construção e atenção. Já duas responderam que é uma forma criativa de conhecimento.

As atividades lúdicas fazem com que a criança aprenda com prazer e alegria, sendo através da aprendizagem que se constitui um processo de conhecimento. Atividades lúdicas fortalece um papel extremamente importante na vida da criança, fomentando e abrillantando o conhecimento para atingir um processo de aprendizagem.

Quadro 02 - O que a ludicidade desenvolve nos seus estudantes?

PROFESSORAS	RESPOSTAS
P1	A ludicidade desenvolve a criatividade, a socialização com o próximo, o raciocínio, a coordenação motora, os domínios cognitivos, afetivos e psicomotores. Por isso, a ludicidade não deve ser vista apenas como diversão ou momentos de prazer.
P2	É uma fonte de desenvolvimento, potencialidade e habilidade a qual desenvolve o conhecimento e auxilia o saber em todos os sentidos, facilitando o exercício da construção e atenção.
P3	A ludicidade desenvolve a criatividade, a socialização com o mundo, o raciocínio, a coordenação motora grossa e fina, os domínios cognitivos, afetivos e psicomotores. Entretanto, a ludicidade não deve ser vista apenas como diversão ou momentos de prazer, ela vai muito além da aquisição.

P4	É uma fonte de aquisição para a aprendizagem desde a primeira infância, potencializa as competências e habilidade a qual desenvolve o conhecimento e auxilia o saber em todos os sentidos, facilitando o desenvolvimento do estudante na rotina escolar.
P5	O lúdico é essencial para o desenvolvimento da cognição de cada criança, pois facilita a aquisição das habilidades e competências das fases das crianças.

Fonte: elaborada pela autora da pesquisa, 2022.

As entrevistadas afirmaram que os jogos e suas brincadeiras trazem em geral benefícios, conhecimento e diversão para todas as idades, além de oportunizar o aperfeiçoamento das qualidades e a superação de obstáculos. As entrevistadas enfatizam que as influências da ludicidade causam o conhecimento e estimula a comunicação facilitando a cognição.

De acordo com Piaget (2014), o jogo na escola tem a importância quando revestido de seu significado funcional, por isso, muitas vezes seu uso no ambiente escolar foi negligenciado por ser visto como uma atividade de descanso ou apenas para o desgaste de energia. Para o autor, por meio de atividade lúdica, a criança assimila ou interpreta a realidade e a si própria, atribuindo, então, ao jogo um valor educacional muito grande.

Abaixo seguem as respostas do questionário da coordenadora da educação infantil da escola pesquisada.

Quadro 03- Perguntas e respostas com a coordenadora da escola pesquisada.

PERGUNTAS	RESPOSTAS
A escola disponibiliza de equipamentos pedagógicos, que venham contribuir com as atividades lúdicas na educação infantil?	Sim, a escola tem um espaço adequado para trabalhar a ludicidade com os alunos, e jogos de vários tipos, tais como xadrez, ábaco, material dourado, jogo da memória, quebra-cabeça, dominó, dominó de adição, tangram, bloco lógico, jogos de número, alfabeto móvel, fantoches e jogos elaborados com caixa de papelão.
De que maneira a ludicidade contribui para o processo ensino aprendizagem?	O lúdico contribui para uma aprendizagem mais constitutiva e significativa da criança em seu processo de ensino aprendizagem. Entretanto, a forma como esse recurso pedagógico é utilizado evidencia uma prática que precisa ser rediscutida entre os agentes educativos da escola pesquisada.
Atividades lúdicas são discutidas no cotidiano da escola?	Sempre que tem formação, é debatido com os professores sobre a importância de se trabalhar de forma lúdica.
Como as atividades lúdicas são planejadas e realizadas na prática pedagógica?	Cada professor adequa a ludicidade no seu planejamento.
De que forma, os professores da educação infantil desenvolvem as atividades lúdicas na Escola?	Na rotina diária diante da proposta curricular da escola e no momento nas aulas remotas e presencial levantando a autoestima de cada criança da educação infantil.
De que forma a escola oferece jogos para os alunos?	Como dito anteriormente nas aulas diárias, à professora usa diversos jogos que estimule a percepção visual e enfatize a psicomotricidade das crianças de forma prazerosa.

Fonte: elaborada pela autora da pesquisa, 2022.



Diante das respostas da coordenadora da educação infantil percebe-se que a escola possui vários tipos de jogos, tais como xadrez, ábaco, material dourado, jogo da memória, quebra-cabeça, dominó, dominó de adição, tangram, bloco lógico, jogos de número, alfabeto móvel, fantoches e jogos diversos. Segundo relatos da coordenadora esse material é importante para o desenvolvimento dos alunos, principalmente na primeira etapa da educação.

Contudo, esses jogos são poucos desfrutados pelos educadores na escola. Acredita-se que os docentes estão cientes da importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras, porém, muitas vezes, têm dificuldade em praticar uma metodologia lúdica no contexto escolar.

O jogo é um dos principais meios pedagógicos do profissional da educação, e é indispensável que o professor seja persistente e busque uma metodologia lúdica que proporcione às crianças vivências significativa em sala de aula.

Segundo Piaget:

O jogo, por ser livre de pressões e avaliações cria um clima de liberdade, propício à aprendizagem e estimulando a moralidade, o interesse, a descoberta e a reflexão, propiciando o êxito através da experiência, pois é significativo e possibilita a autodescoberta, a assimilação e a integração com o mundo por meio de relações e de vivências (PIAGET, 2014, p. 48).

O professor ao colaborar com a criança da elaboração do conhecimento deve julgá-la um ser ativo, possuidor de vontades, notar e distinguir seus propósitos, de maneira particular nas relações e brincadeiras com as outras crianças.

O momento do brincar, para as crianças tem o caráter de plena liberdade, lhes dando a condições de irem muito além a suas fantasias. E a representação trazida pela presença do brinquedo é de fundamental importância para a criança, são estabelecidas comunicações espontâneas, que no imaginário dela, existem conexões.

Nesse aspecto, a ludicidade trabalha muito sutilmente normas de socialização, condutas e muito naturalmente as crianças vão adquirindo aquele conhecimento, e sendo elas próprias capazes de julgar suas atitudes.

Naturalmente as crianças no momento em que estão brincando têm aberto um amplo universo imaginário e, nesses momentos costumam imitar personagens ou mesmo pessoas que admiram. Como já exposto, a ludicidade ajuda às crianças não apenas a desenvolverem-se cognitivamente, mas também nas questões sociais de um modo geral, nesse sentido, essa questão teve a intensão de buscar do aluno, além do aspecto da competitividade, a interação entre eles.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A provável distinção que o brincar e os jogos educativos são aspectos favoráveis de incentivar a compreensão das crianças, uma vez que oportuniza uma maior aproximação entre os docentes e os discentes, assegurando conquista em suas aulas, até mesmo em ocasiões divertidas e radiantes vividas, aspectos que proporcionam para formação de crianças mais alegres e flexivas capazes de refletir, criticar e modificar sua realidade.

Observou-se, que o professor deve estar sempre se informando. Assim, terá maiores expectativas de compreender as especialidades de seus estudantes e interceder de forma substancial e positiva, objetivando a garantia de um desempenho nos conhecimentos e aprendizagem de melhor qualidade.

Assim, observou-se que através do brincar com jogos, as crianças podem desenvolver o pensamento, a imaginação, o raciocínio, a criatividade diante das tecnologias. Esses ganhos acompanham o crescimento do ambiente em sala de aula e a atratividade do ensino.

Ademais, favorece o elo entre a teoria e prática, sendo peça relevante para o estímulo e satisfação do aluno. Trata-se, de um procedimento em que professores e alunos aprendem ao mesmo tempo. Assim, conclui-se que através de brincadeiras e jogos, as crianças podem desenvolver o pensamento, a imaginação, o raciocínio, a criatividade diante das ações lúdicas, quando utilizado de forma adequada na sala de aula.

Porém, constatou-se que as atividades lúdicas foram fundamentais em todas as habilidades. Além disso, elas se apresentaram efetivas através de ferramentas e instrumentos pedagógicos considerados importantes e proporcionaram momentos de descontração, sem perder de vista à aprendizagem, oportunizando a criança, na estratégia lúdica e através do raciocínio próprio e do movimento, possibilitasse o seu desenvolvimento psicomotor, na medida em que construísse seu conhecimento.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Kátia. **Práticas de formação e a produção de políticas de existência.** Psicologia e Sociedade, Belo Horizonte, v. 24, 2015. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-71822012000400010&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 27 jan. 2020.

BRASIL, MEC – SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. **Referenciais Curriculares Nacionais da Educação Infantil.** Brasília: MEC/SEF/SEESP, 1998, p. 27-49.



FERREIRA, Eliza Bartolozzi; OLIVEIRA, Dália Andrade (Org.). **Crise da Escola e Políticas Educativas**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2019, p. 65-81.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2008, p. 94.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação Infantil**. São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 2015, p. 185.

KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação**. São Paulo: Cortez Ed. 2015, p. 145.

LAKATOS. Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade - **Metodologia da Pesquisa Científica**. 8º ed., São Paulo: Atlas, 2017, p. 145.

LIBÂNEO, José Carlos, **Didática e Prática de Ensino: diálogos sobre a Escola, a Formação de Professores e a Sociedade**. Educa - Livro 4, 2013, p. 187.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 2014, p. 245.

SOARES, Marlon. **Jogos para o Ensino de Química: teoria, métodos e aplicações**. Guarapari: Ex. Libres, 2018, p. 123.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 5 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015, p.164.