



JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: UM OLHAR DIFERENCIADO NO ENSINO APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

José Aurilo Bezerra da Silva¹
Antonia Raiane do Nascimento²
Antonia Railene Carvalho do Nascimento³
Igor Pereira da Silva⁴

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo compreender a importância do ato de brincar para o processo de aprendizagem das crianças no ensino infantil (EI) na escola de ensino fundamental Antônia maria das Neves no sítio Barra II, no município de Iguatu. Cujas a investigação foi de natureza qualitativa, com estudo de caso, que buscou conhecer como se dá o uso de jogos e brincadeiras para promover a aprendizagem na sala de aula, assim como os métodos utilizados para fazer essa abordagem na sala de aula, que por sua vez abordamos a temática através de trabalhos acadêmicos e estudo de caso da escola Antônia Maria das Neves, que utiliza jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, onde percebe-se que as mesmas enfatizam que as brincadeiras e o lúdico contribuem de forma significativa na aprendizagem e desenvolvimento cognitivo das crianças, pois procuram, despertar o interesse e aproveitar potencial de cada aluno por meio das brincadeiras em sala de aula. É importante ressaltar que para que ocorra a aprendizagem dos alunos, o professor deve ter conhecimentos e metodologias específicas que podem favorecer a aplicação destas metodologias lúdicas na sala. Sendo assim, é necessário um maior investimento por parte da instituição, principalmente, em formação para os docentes.

Palavras-chave: Jogos; Brincadeiras; Aprendizado, Ensino-Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

O processo de aprendizagem e letramento é composto por várias etapas, que vão desde a apresentação do conteúdo até a assimilação do mesmo realizada pela criança, entretanto, promover a aprendizagem de uma criança não é algo considerado fácil, pois os alunos não possuem uma aprendizagem homogênea, onde todos apreendem o conhecimento por igual, mas existem metodologias que podem auxiliar nesse processo de letramento, dentre elas, podemos destacar o uso das brincadeiras e do lúdico na sala de aula como uma das principais ferramentas.

¹ Especialista pelo Curso de Educação Profissional e Tecnológica do Instituto Federal do Ceará - IFCE, auriliojosebezerra@gmail.com;

² Especialista pelo Curso de Educação Profissional e Tecnológica do Instituto Federal do Ceará - IFCE, raiane.nascimento@aluno.uece.br;



O professor não possui uma tarefa fácil na sala de aula, pois ele é o principal mediador deste processo de escolarização das crianças, também é importante ressaltar o atual retrato do professor na educação Brasileira na rede pública de ensino, onde o mesmo encontra-se com salas bem numerosas, e poucos recursos para utilizar em suas aulas e torná-las mais atrativas para as crianças e assim, instiga-las na busca pelo conhecimento, proporcionando a elas uma aprendizagem interativa que seja prazerosa para os discentes.

Estudos realizados em algumas pesquisas mostram que a aprendizagem pode ser mediada por meio de jogos e brincadeiras na sala de aula facilitando o repasse de conhecimento realizado pelo educador, as brincadeiras também podem contribuir para o desenvolvimento cógico da criança, como já diz Vygotsky (1985) a criança possui um senso de assimilação bastante aguçado, o que facilita o processo de aprendizagem por meio da associação da imagem ao conceito do objeto.

A partir do que foi discutido acima, buscaremos analisar as brincadeiras utilizada pelos professores em na sala de aula para promover o processo de escolarização das crianças no âmbito escolar, onde ressaltaremos algumas das brincadeiras utilizadas pelo educador nesse processo de aprendizagem, que por sua vez realizaremos um estudo de caso da escola de ensino infantil/fundamental Antônia Maria das Neves, situadas no sitio Barra II, no município de Iguatu no estado do Ceará, no ano de 2019.

No intuito de tentar compreender, o processo de aprendizagem das crianças, buscaremos analisar a importância das brincadeiras para com a aprendizagem dos mesmos, pois as crianças precisam do ato de brincar para desenvolver sua coordenação motora e seu desenvolvimento cognitivo, que está diretamente interligado ao ato de brincar, levando em consideração essas indagações, esse artigo buscará conhecer quais o jogos e brincadeiras utilizados na escola Antônia Maria das Neves, e qual a importância dos jogos na sala de aula. Pois o processo de aprendizagem pode ser facilitado por meio das brincadeiras, tornando esta etapa da vida escolar das crianças mais prazerosa e lúdica.

O presente trabalho possui como objetivo geral, compreender a importância das brincadeiras para o processo de alfabetização das crianças, bem como a sua relevância para a aprendizagem das mesmas. Já os específicos: Entender qual a relevância das brincadeiras na sala de aula no processo de aprendizagem; Conhecer como se dá o processo de aprendizagem das crianças por meio das brincadeiras no âmbito escolar e analisar as metodologias utilizadas pelos professores para alfabetizar crianças;



Compreender as dificuldades encontradas para alfabetizar as crianças, é realizar uma análise do processo de alfabetização como um todo, e neste aspecto é crucial a análise das estratégias utilizadas pelos professores para realizar esse processo. Uma vez que são esses professores os principais responsáveis para realizar o letramento das crianças, e para realizar esse processo de forma lúdica que chame a atenção da criança de maneira que desperte o desejo pelo conhecimento, é necessário que o professor faça uso de jogos, brincadeiras e dinâmicas bem como outras ações interativas, transformando assim uma prática monótona e tecnicista em uma prática dinâmica e lúdica.

METODOLOGIA

Esta pesquisa é de natureza qualitativa, do tipo exploratória. Segundo PRATES (2003) a pesquisa qualitativa é um tipo de pesquisa que busca aprofundar a análise, tanto quanto possível e não apenas conhecer os fatos de forma sumária, a partir de uma primeira aproximação. Trabalha basicamente com a experiência social dos sujeitos expressa no seu cotidiano, ou seja, com a demonstração de sua cultura, o que inclui modo de vida, significados atribuídos, valores, sentimentos, linguagem, representações e práticas sociais.

Conta com embasamento teórico, observando o pensamento de alguns autores que tratam sobre essa temática como: Carvalho (1992), Macedo (2000), Ferreiro (1985) entre outros, também utilizaremos como embasamento teórico publicações de periódicos que trabalhem a importância das brincadeiras e jogos na aprendizagem das crianças.

Além da pesquisa bibliográfica, realizaremos um estudo de caso da escola Antônia Maria das Neves situada no sítio Barra II, no município de Iguatu, onde realizaremos coleta de dados com entrevistas com os professores da escola que trabalham no ensino infantil, que por sua vez buscaremos analisar a aprendizagem por meio do uso do lúdico, com jogos, brincadeiras, dinâmicas... para realizar a aprendizagem das crianças, também realizara-se observação de campo, onde iremos observar o uso destas respectivas ações na sala de aula, buscando assim ponderar a relevância da mesma.

Para realizar a entrevista marcaremos uma roda de conversa com a coordenadora pedagógica de educação infantil e os professores do ensino infantil, permitindo assim uma maior interação entre o pesquisador, os participantes no caso e o núcleo gestor da escola. Para



melhor estruturar os dados a serem coletados utilizaremos entrevistas semiestruturadas, onde faremos perguntas objetivas, mas também deixaremos o espaço para perguntas subjetivas.

Portanto, o trabalho a seguir utilizará as respostas obtidas nas entrevistas e na roda de conversa para a fundamentação deste trabalho. Objetivando preservar a identidade dos participantes, não será citado os nomes dos mesmos, utilizamos codinomes representados pela palavra Professor seguido de um algarismo arábico numérico. Ressalto ainda que todos os participantes que serão entrevistados assinaram um termo de consentimento livre consentimento para proteger a identidade dos mesmos.

DESENVOLVIMENTO

A alfabetização dá aos indivíduos um excelente instrumento para a apropriação dos conhecimentos científicos, a alfabetização pode ser constituir em um momento preparador para o ingresso nesses universos acadêmico. Vygotsky ao retratar o processo de alfabetização diz:

[...] a aprendizagem da escrita é uma das matérias mais importantes da aprendizagem escolar em pleno início da escola, que ela desencadeia para a vida o desenvolvimento de todas as funções que ainda não amadureceram na criança (VIGOTSKI, 2001, p. 332).

Esclarece alguns pontos sobre a idade escolar da criança. Ele descobre que, na fase em que a criança está na escola, a criança adquire novas formações que são essenciais para as funções básicas na aprendizagem escolar. Trata-se da consciência e da formação das ações voluntárias, que se iniciam nessa idade, mas só se desenvolvem plenamente durante os anos posteriores, ao chegar à adolescência. Afirma que a idade escolar é o período delicado da aprendizagem, ao qual ele trata de uma fase sensível para a obtenção de conhecimentos nas disciplinas escolares.

Assim identificou-se historicamente a alfabetização como sendo parte do ensino-aprendizado da materialização da escrita, ou seja, da aquisição sistêmica do alfabeto escrito, e sua significância na leitura. A capacidade de conseguir decodificar os sons gerados pela fala, transformando-os em símbolos gráficos. O conceito de alfabetização ampliou-se com as contribuições dos estudos de Emília Ferreiro, em sua teoria denominada psicogênese da língua escrita, intitulada por ela e Ana Teberosky (1985). Segundo esse estudo, o aprendizado da escrita não se reduz apenas ao domínio do símbolo gráfico e os sons da fala (decodificação ou

codificação), mas caracteriza como todo um processo eficaz, por meio do qual a criança, desde muito cedo em contato com a escrita, construiria a partir daí hipóteses sobre como é o funcionamento da língua escrita.

O desenvolvimento alfabético da criança, não acontece espontaneamente. É necessário ser ensinadas sistemicamente e isso acontece, nos primeiros anos do ensino fundamental. Por esta razão, o principal objetivo deste estudo é contribuir para que o professor e a professora que trabalham na alfabetização de crianças compreendam os processos envolvidos na aquisição do sistema de escrita alfabético e das capacidades necessárias ao aluno para o domínio dos campos da leitura.

Há crianças que chegam à escola sabendo que a escrita serve para escrever coisas inteligentes, divertidas ou importantes. Essas são as que terminam de alfabetizar-se na escola, mas começaram a alfabetizar muito antes, através da possibilidade de, segundo Ferreiro “entrar em contato, de interagir com a língua escrita. Há outras crianças que necessitam da escola para apropriar se da escrita. (Ferreiro, 1999, p.23)”

Através destas contribuições é possível compreender que para Emília Ferreiro (1985) as dificuldades e fracassos acontecem nas serie iniciais na aprendizagem da leitura e escrita. E que não existe nenhum método pedagógico a ser seguido por professores para alfabetizarem seus alunos. Mas revela como acontece o processo de aprendizagem das crianças no processo de alfabetização.

Discutir sobre a aprendizagem de certa forma é ponderar o processo de aprendizagem das crianças por meio de outras perspectivas onde Carvalho (1992) diz que: o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto em jogo.

O uso de jogos na sala de aula para facilitar o processo de aprendizagem pode ser uma das principais ferramentas a serem utilizadas pelo professor. Macedo (2000) diz que: o uso do lúdico vai além da experiência e “possibilita a transposição das aquisições para outros contextos” que facilita o conhecimento e promove o aprendizado de maneira lúdica.

O uso de novas ferramentas pedagógicas atrativas e lúdicas em sala de aula ainda é pouco frequente e um desafio para os docentes. Ao integrar com novas metodologias no âmbito

da escola, o professor proporciona aos estudantes: o aumento da criatividade; uma maior empatia com os alunos; expansão dos limites dos conhecimentos, entre outros aspectos. Os jogos podem ser um instrumento na aprendizagem dos alunos.

O uso do brinquedo sempre esteve atrelado as brincadeiras pois os mesmo sempre ocorreram de forma simultânea e reciprocamente interligadas pelas crianças porem se buscarmos conceituar brinquedo e brincadeiras veremos que brinquedo referi se diretamente ao objeto utilizado pela criança, as brincadeiras remetem a forma e ação a qual será designado o brinquedo porem nem todas as brincadeiras precisam de objetos para que se realizem e isso deve ao fato de que para a criança qualquer coisa e qualquer lugar pode virar um brinquedo e uma brincadeira.

As crianças segundo Morais (2001) são sujeitos extremante criativos ligados a um mundo fictício que está atrelado a realidade e vivem em constante dualidade que por sua vez a criança o demonstrar através do ato de brincar onde a imaginação não os põem limites e os conduzem a outros mundos, deixando uma realidade que só pode ser vista com tal veracidade e ludicidade pelas crianças.

Segundo o dicionário Aurélio (2018) o conceito de brinquedo refere-se ao Objeto para brincar, brincadeira, já ato de brincar o mesmo conceitua como; enfeitar com ornatos; rendilhar, divertir-se, entreter-se com alguma coisa infantil., galhofar; gracejar, agitar maquinalmente, proceder levianamente, agitar-se (diz-se das ondas).

Como podemos perceber nas indagações acima o dicionário Aurélio (2018) nos traz a significância tanto do ato de brincar como do brinquedo em si, porem o mesmo não indica uma designação para o brinquedo pois o mesmo é de livre escolha e pode ter diversos usos porem neste trabalho abordaremos o uso do brinquedo no ato de brincar para promover a aprendizagem.

Para que se possa fomentar ainda mais essa discursão vejamos um pouco sobre o contexto histórico da origem do brinquedo segundo Morais (2013) os brinquedos não possuem uma data fixa que estabeleça a sua criação pois eles sempre existiram desde a antiguidade até os dias atuais porem posteriormente não dava tanta atenção e enfoque aos mesmos como se dá nos dias atuais o autor ainda diz que os brinquedos podem ser utilizados como uma importante ferramenta pedagógica pelo professor assim como podemos ver na citação abaixo.

Uma atividade de aprendizagem, controlada pelo educador, toma o aspecto de brincadeira para seduzir a criança. Porém, a criança não toma a iniciativa da



brincadeira, nem tem o domínio de seu conteúdo e de seu desenvolvimento. O domínio pertence ao adulto, que pode certificar-se do valor do conteúdo didático transmitido dessa forma. Trata-se de utilizar o interesse da criança pela brincadeira a fim de desviá-la, de utilizá-la para uma boa causa. Compreendemos que aí só existe brincadeira por analogia, por uma remota semelhança. (Brougère, 2001, p.96-7)

A partir da afirmação de Brougere (2001) é possível enfatizar que o brinquedo pode ser uma espécie de ferramenta atrativa que o professor tem em mãos para subsidiar o interesse das crianças bem como trabalhar e despertar a atenção das mesmas para o que o professor está ensinando, onde ele também aborda a importância do valor didático que é transmitido para os alunos.

Porem nem sempre o brinquedo possuía essa mesma relevância, na antiguidade ele era visto como um objeto utilizado apenas para o deleite e entretenimento das crianças, que por sua vez foi apenas em 1837 que Froebel abriu o um espaço denominado jardim de infância onde ele via as crianças como plantinhas que precisavam ser regadas e tratadas de forma aquedadas para que pudessem florescer e ele era o jardineiro responsável pelos seus cuidados.

Froebel (1837) visava a educação das crianças em três etapas, a ação, o jogo e trabalho, onde uma não podia ocorrer sem outra, e ação era tida como o meio ao qual se utilizaria para promover a aprendizagem no qual o jogo era estava atrelado aos brinquedos e brincadeiras que seriam fundamentais neste processo e o trabalho era o fruto da junção da ação e do jogo, também é importante ressaltar que Froebel foi o primeiro educador a atribuir o brinquedo como uma ferramenta lúdica lhe atribuindo assim uma importância significância.

As crianças, importância do ato de brincar

Nem sempre se teve a mesma visão sobre o ato de brincar existem vestígios na literatura que na antiguidade as crianças eram vistas como mini adultos e possuíam uma carga horaria de trabalho menor que as dos adultos, exerciam funções consideradas inferiores à dos adultos também, nesse sentido não se atribuía relevância ao ato de brincar pois era tido como perda de tempo e de trabalho pois aos mesmo tempo que os minis adultos poderiam gastar brincando também poderiam usá-lo para exercer funções.

O ato de brincar vai além da ação da criança com o brinquedo ou com as brincadeiras, pois ao brincar a criança pode trabalhar e desenvolver sua coordenação motora e sensorial ao realizar o simples ato de brincar por exemplo na brincadeira pega-pega a criança tanto trabalha a coordenação motora como também noção de espaço pois ele precisa ser ágil para correr porem

deve se desviar dos obstáculos para não ter nenhum atrito que por vez trabalha o raciocínio lógico pois ele precisa refletir e pensar em como realizar esse ato.

Morais (2001) possui um conceito pedagógico onde brincar pode ser ponderado como uma atividade lúdica de extrema importância para a criança pois por meio dela ela pode conquistar a sua autonomia onde pode determinar o adulto aos quais se tornaram, onde o papel da brincadeira pode ser colocado como determinante na consolidação da personalidade das crianças.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A discussão a seguir será fomentada utilizando como arcabouço teórico os questionamentos levantados durante as entrevistas realizadas com as professoras e suas respectivas respostas.

Inicialmente perguntamos as entrevistadas qual a percepção delas sobre o uso de brincadeiras para promover a aprendizagem, onde ambas colocaram como uma importante ferramenta assim como podemos ver nas falas a seguir: Professor 1: E sair do método tradicional de ensino e utilizar métodos dinâmicos para promover a aprendizagem de forma mais lúdica, e de certa forma utilizar os jogos para fixar o conteúdo; Professor 2: Eu vejo como uma ferramenta que eu posso utilizar nas minhas aulas e ao mesmo tempo que promove a aprendizagem também instiga a ludicidade do aluno; Professor 3: uma ferramenta importante. Com base nas falas se pode inferir que de fato elas reconhecem o uso destas atividades lúdicas como algo importante na aprendizagem, o que de certa forma nos remete ao pensamento de Froebel (1837) na inserção do lúdico na sala de aula para promover a aprendizagem de forma atrativa.

As indagamos também sobre o que elas achavam em relação a aprendizagem pode ser desenvolvida por meio do uso de ferramentas atrativas como jogos, dinâmicas e brincadeiras, e as mesmas enfatizaram que sim e pontuaram ainda a importância dos jogos e brincadeiras nas falas das três entrevistadas; Professor 1: Sim, porque isso facilita a assimilação do conteúdo e ao mesmo tempo prende a atenção da criança; Professor 2: Sim com certeza inclusive eu acho que as crianças aprendem mais rápido quando você utiliza o lúdico nas aulas, eu por exemplo utilizo muito o lúdico nas minhas aulas e vejo que os alunos prestam muito mais atenção quando eu trago algum jogo para a sala de aula; Professor 3: Sim, inclusive eu vejo essas ferramentas

como um atrativo a mais. As respostas obtidas inferem que o uso de jogos e brincadeiras não só é importante, mas também está inserido na sala de aula, que conforme Brougere (2001) o uso de brincadeiras, jogos e outras ferramentas atrativas propiciam a facilitação do conteúdo transmitido e por sua vez a aprendizagem.

Durante a entrevista também as indagamos sobre qual a percepção das entrevistadas sobre o recreio na aprendizagem, cuja os dados obtidos colocavam o recreio como um momento destinado as crianças para que elas pudessem desancar e aliviar o estresse da sala de aula ocasionado pela sobrecarga de conteúdo, entretanto a resposta do Professor 2 trouxe uma nova dimensão sobre o recreio como veremos a seguir: Professor 2: O recreio é um momento em que as crianças podem brincar relaxar e até descansar e é justamente neste período que ela faz a fixação do conhecimento inclusive eu li algumas pesquisas que diziam que o recreio pode ser uma importante ferramenta para auxiliar na fixação do conteúdo abordado em sala. A entrevistada além de citar o recreio como um momento de deleite também enfatizou que o mesmo contribui na aprendizagem, que por sua vez podemos equipara o pensamento das entrevistas a Macedo (2005) que pontua o recreio como um espaço propicio ao lúdico pedagógico que pode ser trabalhado pelo professor para promover a aprendizagem.

Abordamos também em relação a visão docente das entrevistadas, de como elas achavam que a família percebia a aprendizagem através do lúdico, que por sua vez as respostas inferiam que a família não tinha conhecimento de como seus filhos eram alfabetizados o que chega a ser preocupante, vejamos as respostas: Professor 1: Eu vejo que de certo modo a família é muito tradicional que não veem o ato de brincar como algo produtivo, e até veem o ensino tradicional como algo mais eficaz; Professor 2: Ao meu ver tem alguns pais que não acompanham os filhos e não sabem nem o que o professor trabalha em sala de aula por isso não veem a dimensão do lúdico como uma ferramenta, entretanto por outro lado vejo que alguns se importam com os filhos e sempre buscam ver como ele anda na escola e veem como o professor trabalha e acham a questão do lúdico na sala de aula como algo que facilita o conhecimento onde as crianças brincam e aprendem ao mesmo tempo; Professor 3: Eu acho que elas não têm uma percepção construída porque não tem conhecimento sobre como alfabetizar os filhos, mas isso ocorre porque eles mesmo não buscam saber como anda a vida escolar dos filhos nós até tentamos fazer essa ponte, mas não fomos bem-sucedidos.

As respostas colocadas em relação a como a família vê a questão do lúdico na aprendizagem trouxe uma problemática preocupante presente no retrato da educação

brasileira, onde se sente a ausência da parceria que se deveria existir entre escola e família pois se faz necessário que se tenha esse vínculo para que a criança possa aprender de forma satisfatória e de certa forma com um suporte integral de ambas.

Perguntou-se também se as mesmas recebiam o auxílio da escola para trabalhar com jogos e brincadeiras na sala de aula, que por vez todas enfatizaram que recebiam sim o auxílio da escola inclusive o mesmos forneciam até ideias novas para elas assim como podemos constatar a seguir: Professor 1: Sim, ela fornece subsídios para a prática das aulas, mas caso a escola não tenha o material eu mesma o produzo; Professor 2: Sim, tanto nas ideias para selecionar os jogos como na confecção do material dos jogos e sempre recebemos suporte; Professor 3: Sim, eles sempre nos ajudam e estão sempre nos dando ideias novas. Neste ponto da entrevista percebi se uma parceria coletiva da escola para o uso de novas estratégias para promover a aprendizagem.

Por fim perguntamos se as entrevistadas conheciam algum autor que abordasse sobre “jogos e brincadeiras para promover a aprendizagem”, as respostas obtidas foram preocupantes pois durante o transcorrer da entrevista ambas colocaram que trabalham o lúdico e utilizam os jogos e brincadeiras na sala de aula, porém não conhecem autores que abordem a temática, a entrevistada professor 2 até citou Emília Ferreiro porém a mesma trata da questão conceitual da alfabetização em sim e não do lúdico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de alfabetização e letramento das crianças não possui um período de tempo pré-determinado para que ele ocorra, cada criança possui o seu próprio tempo para aprender a ler e a escrever e o professor deve respeitar esse período entretanto o uso de jogos e brincadeiras podem fomentar esse processo, mas para que essas metodologias possam ser aplicadas é necessário que o professor possa ter um domínio de sua prática docente de maneira que possa contribuir de forma satisfatória na aprendizagem dos alunos, que por sua vez estes aspectos podem influenciar no processo de ensino-aprendizagem.

Com base nas entrevistas é relevante inferir que os professores da escola Antônia Maria das Neves do sítio Barra II, no município de Iguatu que foi o objeto de estudo deste trabalho, utilizam o lúdico na sala de aula realizam pesquisas para selecionar as estratégias, entretanto não possuem embasamento teórico sobre a temática que por sua vez propõem-se que haja iniciativas por parte da escola em instigar esses professores em pesquisar sobre a temática.



Contudo levando em consideração o que foi discutido neste trabalho é possível inferir, que a criança precisa do ato de brincar para desenvolver sua coordenação motora e seu desenvolvimento cognitivo, que está diretamente interligado ao ato de brincar, que por sua vez é justamente na educação no processo de alfabetização e letramento que a criança constrói uma bagagem de conhecimentos propedêuticos que serão aguçados e desenvolvidos durante a sua escolarização. Ainda propõe se novos estudos sobre a temática para que se possa contribuir na aprendizagem e no letramento dos discentes, conclui-se, portanto, que o referente trabalho alcançou os seus objetivos de pesquisa em estudar sobre alfabetização e letramento atrelada a jogos e brincadeiras como ferramenta lúdica.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

CAMPREGHER, Juliana Pasqualini, **A zona de desenvolvimento próximo na análise de Vygotsky sobre aprendizagem e ensino,** São Paulo, 1985.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana (1985). **Psicogênese da Língua escrita.** Tradução de Diana M. Linche Stein ET at. Porto Alegre. Artes médicas.

FERREIRO, Emília, 1995. **Reflexões sobre Alfabetização-24 ed.atualizada-Coleção** Questões da nossa época.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda, 2018, “**Dicionário Aurélio Básico da Língua Portuguesa**” Conceito de brinquedo.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda, 2018, “**Dicionário Aurélio Básico da Língua Portuguesa**” Conceito de brincadeiras.

FROEBEL, **A origem dos brinquedos,** 1837, disponível em: [m:http://froebeleeducacao.blogspot.com.br/2010/07/froebel-e-e-o-surgimento-do-primeiro.html](http://froebeleeducacao.blogspot.com.br/2010/07/froebel-e-e-o-surgimento-do-primeiro.html), acessado em 10 de dezembro de 2018 as 19:00 horas.

MACEDO, L., **Aprender com jogos.** Artes Médicas, Porto Alegre: 2000.

MORAES, Salete Sonáglio, **Historias dos brinquedos infantis,** editora Paraná 2001, ISBN 978-85-8015-075-9, disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/>



cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_unicentro_hist_pdp_salete_sonaglio_morae
s.pdf, acessado em 11 de dezembro de 2018 as 19:00 hs.

PRATES, J. C.. **O planejamento da pesquisa**. Temporalis, Porto Alegre, ABEPSS, n. 7, 2003.