

A LUDICIDADE NAS AULAS REMOTAS DE EDUCAÇÃO INFANTIL

Ligivania de Barros Barboza – Campus Garanhuns/UPE¹

Tarcia Regina da Silva – Campus Garanhuns /UPE²

INTRODUÇÃO

O uso de atividades lúdicas nas aulas de Educação Infantil, tem grande importância para o desenvolvimento da criança. De acordo com Silva e Carvalho (2012, p. 2) a criança deve ser considerada “[...] como sendo um sujeito que constrói sua história a partir de suas vivências, das relações que estabelece com o outro, com a cultura e, sobretudo, com o brincar”. Nessa perspectiva, o brincar leva a imaginar, a fantasiar, a incorporar novos conhecimentos os quais, no contexto da pandemia, se mostraram propulsores para a motivação das crianças na participação das aulas. Nesse contexto, a Base Nacional Comum Curricular (doravante BNCC) (2018) destaca, em consonância com as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (doravante DCNEI) (2018), a proposta de que:

Os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa etapa da Educação Básica são as interações e a brincadeira, experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização (BRASIL, 2018, p. 37).

Isso implica que o trabalho pedagógico para turmas de Educação infantil deve acontecer através de brincadeiras, possibilitando a construção de novos conhecimentos a partir da inserção das crianças em seu mundo imaginativo e através da socialização. Para Putton (2021), o trabalho com o lúdico é indispensável, para as questões físicas, emocionais e intelectuais da criança, durante toda a sua formação. Ainda de acordo com o autor:

[...] a criança desperta sua curiosidade por meio de brincadeiras, jogos e brinquedos e através deles estabelece relações com o meio social e físico, de modo a expandir seus conhecimentos, desenvolvendo habilidades motoras, linguísticas e cognitivas, a escola deve levar em consideração o lúdico como aliado e utilizá-lo vastamente para atuar no desenvolvimento de cada aluno (PUTTON, 2021, p.116).

O brincar é uma das formas que fazem com que as crianças se preparem para o mundo, dando significado às ações. Assim, no decorrer das brincadeiras elas se inserem no mundo adulto, por meio de situações cotidianas e da sua interação com esta rotina. De acordo com a BNCC (2018, p. 37) “a interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância,

¹ Coordenadora Pedagógica da EFITI José Ferreira Sobrinho, ligivaniabarboza@gmail.com;

² Professor(a) da Universidade de Pernambuco - UPE, tarcia.silva@upe.br

trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças”.

Mesmo com as orientações elencadas pela BNCC (2018), bem como compactuadas pelos currículos, ainda há grande dificuldade enfrentada pelos profissionais da educação infantil que, em seus planejamentos, acabam encontrando diversas barreiras para inserir o brincar no decorrer de suas aulas a fim de proporcionar assim um aprendizado mais lúdico. Segundo Costa (2020, p. 04) “o brincar na escola parece encontrar-se sempre num tempo que não é para ser vivido plenamente porque está sempre ao serviço de algo que é mais importante: produzir, restabelecer, revigorar, recuperar”. O autor destaca também que, o educador faz a mediação no processo de desenvolvimento da aprendizagem a partir de brincadeiras e afirma que no contexto escolar, o educador apresenta uma importante forma de mediar esse processo. “Seu papel é o de potencializar as crianças para o alcance de níveis avançados de desenvolvimento. É preciso que o professor reconheça a importância do princípio da brincadeira para o desenvolvimento infantil” (SILVA, 2020, p.04).

Para Putton (2020, p. 4) “na Educação Infantil, as crianças precisam de condições para que aprendam em situações nas quais possam participar ativamente em ambientes que as incentivem a vivenciar desafios e a sentirem-se motivadas a resolvê-los”, diante desse contexto, podemos perceber que ela atribui significados sobre o mundo e sobre si, numa perspectiva de desenvolvimento de uma aprendizagem mais significativa e mais autônoma.

Diante de todo esse panorama, surge o questionamento de como estimular o uso da ludicidade nas aulas de Educação Infantil no ambiente remoto, considerando que no contexto de uma educação de qualidade, se busca o desenvolvimento pleno da criança. Entende-se que no trabalho remoto, realizar atividades lúdicas, importante premissa da Educação Infantil, tornou-se algo difícil de desenvolver juntamente com a família, pois ainda esbarramos em uma cultura que o brincar não se relaciona com o aprender, que ainda se pensa que estudar se restringe a fazer atividades escritas.

Para Albuquerque (2020, p. 106), “as Instituições de Educação Infantil são o espaço favorável para que a criança experimente novas sensações, faça novas descobertas sobre si e o outro, amadureça e aprenda a lidar com seus medos e ansiedades”. No entanto, favorecer esse trabalho no ambiente remoto, com a criança em casa, se tornou algo desafiador. Percebeu-se, com o passar dos dias, que as atividades enviadas para as crianças, em sua maioria, apenas eram realizadas as que eram propostas em formato impresso. As demais atividades que envolviam ludicidade, não eram executadas e as famílias não davam a devida importância.

Visto todo o exposto, houve a necessidade de fazer com que essas atividades voltadas para o lúdico e focadas na aprendizagem, passassem a ser algo diário e conscientizador, mostrando que havia aprendizagem significativa no fazer lúdico e levando a importância do brincar para as casas dessas crianças, em geral através de envios de vídeos explicativos com atividades lúdicas para que as crianças reproduzissem seus próprios registros e encaminhassem para a professora.

Nesse contexto, o objetivo geral dessa experiência foi estimular o uso de atividades lúdicas numa turma de Infantil I durante o período da pandemia de Covid-19, através de atividades remotas. E como objetivos específicos: promover atividades lúdicas para serem desenvolvidas com o auxílio da família; articular as atividades lúdicas com campos de experiência; e fazer com que as crianças aprendam por meio de brincadeiras, com atividades divertidas e prazerosas.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A turma de Infantil I na qual foram realizadas as vivências, sediada na Escola Salomão Rodrigues Vilela - localizada na Vila de Miracica, pequeno povoado do município de Garanhuns - contava com 16 crianças matriculadas as quais possuíam em média 4 anos de idade e que tinham acesso a internet. As atividades aconteceram durante as aulas remotas, no período da pandemia após ser observado que as crianças apresentavam certa aversão em realizar atividades que não fossem impressas. A partir desse fato, foi iniciado um planejamento de atividades diárias que saíssem do contexto escrito e que fizesse elas se envolverem nas atividades sugeridas, levando atividades lúdicas para trabalhar os Campos de Experiência e cumprir o currículo da Educação Infantil do município, de forma mais leve e atrativa para as crianças. Como a BNCC, em sua organização curricular, tem em sua estrutura cinco campos de experiência (2018, p. 41) que são eles:

O eu, o outro e o nós – É na interação com os pares e com adultos que as crianças vão constituindo um modo próprio de agir, sentir e pensar e vão descobrindo que existem outros modos de vida, pessoas diferentes, com outros pontos de vista.

Corpo, gestos e movimentos – Com o corpo (por meio dos sentidos, gestos, movimentos impulsivos ou intencionais, coordenados ou espontâneos), as crianças, desde cedo, exploram o mundo, o espaço e os objetos do seu entorno, estabelecem relações, expressam-se, brincam e produzem conhecimentos sobre si, sobre o outro, sobre o universo social e cultural, tornando-se, progressivamente, conscientes dessa corporeidade.

Traços, sons, cores e formas – Conviver com diferentes manifestações artísticas, culturais e científicas, locais e universais, no cotidiano da instituição escolar, possibilita às crianças, por meio de experiências diversificadas, vivenciar diversas formas de expressão e linguagens, como as artes visuais (pintura, modelagem, colagem, fotografia etc.), a música, o teatro, a dança e o audiovisual, entre outras.

Escuta, fala, pensamento e imaginação – Desde o nascimento, as crianças participam de situações comunicativas cotidianas com as pessoas com as quais interagem. As primeiras formas de interação do bebê são os movimentos do seu corpo, o olhar, a postura corporal, o sorriso, o choro e outros recursos vocais, que ganham sentido com a interpretação do outro. Progressivamente, as crianças vão ampliando e enriquecendo seu vocabulário e demais recursos de expressão e de compreensão, apropriando-se da língua materna que se torna, pouco a pouco, seu veículo privilegiado de interação.

Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações – As crianças vivem inseridas em espaços e tempos de diferentes dimensões, em um mundo constituído de fenômenos naturais e socioculturais. Desde muito pequenas, elas procuram se situar em diversos espaços (rua, bairro, cidade etc.) e tempos (dia e noite; hoje, ontem e amanhã etc.).

Estes campos foram os pontos cruciais para o planejamento das atividades lúdicas, visando alcançar objetivos de acordo com cada um e levando formas diferenciadas para desenvolver as habilidades das crianças.

No início das aulas, as crianças ficaram mais tímidas em realizarem essas atividades e/ou fazerem as filmagens. No entanto, com a inserção desse tipo de atividade diariamente, foi se criando o hábito de realizarem tais atividades e, aos poucos, cada um se animava mais e queria participar, conseguindo realizar com êxito, as brincadeiras e aulas lúdicas.

Inicialmente, as atividades enviadas estavam direcionadas a serem realizadas com materiais enviados pela escola, como tintas, papéis, fitas, bexigas, etc., que eram utilizados para atividades de recorte, colagem, circuitos, entre outros. No entanto, com o passar dos dias, novas ideias foram surgindo e novos materiais, que podiam ser encontrados nas próprias casas das crianças, foram sendo inseridos no dia a dia, como rolos de papéis higiênicos, copos descartáveis, frutas, objetos que não serviam mais para uso, por exemplo, frascos de produtos de beleza, baldes, brinquedos velhos, etc. Abaixo, observamos uma atividade com tinta e garrafa pet, utilizada para trabalhar os campos de experiência “Traços, sons, cores e formas” e “Escuta, fala, pensamento e imaginação”, pois foi realizada a partir da contação da história “a árvore sem folhas”, a qual deu ênfase à criatividade das produções.

FIG. 1 - Atividade com tinta e garrafa pet



Fonte: Dados da pesquisa (2021).

De acordo com Vygostsky (*apud* Silva e Sondré, 2017, p. 367) “A vivência pode ser pensada como uma situação experimentada de forma diferente por cada sujeito (envolvendo a experiência e a forma como esta o afeta), ancorada no meio (físico, social e cultural), que constrói a subjetividade de quem vivencia.” Ou seja, a prática sendo vivenciada, passou a transformar o meio de aprendizagem das crianças, deixando-as mais empolgadas e com vontade de participar, pois essa vivência se deu a partir de situações lúdica usando objetos encontrados na própria realidade de suas casas.

A atividade que aparece nas figuras 2 e 3 foi realizada por meio da proposição do seguinte desafio: em uma folha, colorir com algumas cores orientadas pela professora e, em seguida, num pequeno espaço de tempo encontrar objetos na casa, correspondentes às cores do papel.

Fig. 2- Criança com atividade sobre as cores	Fig. 3 - Imagem da atividade sobre as cores realizada
	
<p>Fonte: Dados da pesquisa (2021).</p>	

Esta atividade envolveu os campos “Corpo, gestos e movimentos” e “traços, sons, cores e formas”, possibilitando a exploração do ambiente em que as crianças se encontravam, objetivando trabalhar as cores e formatos dos objetos, possibilitando assim o trabalho interdisciplinar entre os campos.

As crianças demonstraram gosto em realizar atividades diferenciadas ocasionando assim em uma boa participação, tanto em atividades como as das imagens acima, como atividades manuais, em que conseguiam manipular objetos como rolos de papel higiênico, confirmando assim a fala de Putton (2021, p. 06) quando afirma que “estimular o uso do lúdico na prática docente é muito importante, pois facilita o trabalho do professor com uma prática mais descontraída”.

Fig. 4 – Árvore feita com rolo de papel higiênico	Fig. 5 – Criança segurando seu trabalho
	
Fonte: Dados da pesquisa (2021).	

As atividades manuais com rolos de papel higiênico buscaram desenvolver o campo “O eu, o outro e o nós”, haja visto a necessidade de se desenvolver esse tipo de atividade mediante o auxílio de adultos, já que na infância ainda estão em desenvolvendo habilidades manuais. Com isso, buscou-se também incentivar o aprender conviver, respeitar o espaço do outro e suas especificidades, além de entender como acontece o trabalho em equipe. Todavia, também foi trabalhado o campo “Traços, sons, cores e formas” desenvolvendo habilidades manuais, através do recorte, colagem e pintura.

Na figura 4 evidenciamos o trabalho com o campo “Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações”, a partir da utilização de material descartável, desenvolvendo uma aula relacionada ao meio ambiente e utilização da contagem das frutas a serem coladas na árvore. Já na figura 5, foram trabalhados os campos “Escuta, fala, pensamento e imaginação”, “O eu, o outro e o nós” e “Traços, sons, cores e formas”, pois nesse contexto aconteceu a contação da história “A aranha aventureira” que se deu através de vídeo.

Assim, houve a interpretação da história e a confecção da aranha, utilizando o rolinho de papel higiênico, cada passo sendo auxiliado pelos familiares das crianças para que elas confeccionassem o próprio brinquedo (aranha). Putton (2021, p.10) explica a importância desta estratégia, afirmando que “o brinquedo favorece a criança a fantasiar, viajar, reproduzir o seu cotidiano, facilitando assim o processo de aprendizagem principalmente na etapa da educação infantil”

Na perspectiva de utilizar atividades lúdicas, também foi possível trabalhar lateralidade, utilizando orientações com fitas em cores diferentes em ambos os lados do corpo, sejam nos braços ou nas pernas, e comandos para que aconteça o entendimento de direções diferentes.

Fig. 6 – Fitas de cores diferentes na perna	Fig. 7 – Fitas de cores diferentes nos braços
	
Fonte: Dados da pesquisa (2021).	

Nessa atividade foi possível trabalhar os Campos de experiência “Corpo, gestos e movimentos” e “Espaços, tempo, quantidades, relações e transformações”. Enquanto o primeiro campo trabalha o corpo e seus movimentos, o segundo campo vem trazer a identificação das relações espaciais. Como constantemente ressaltado neste trabalho, é notório que através do brincar as crianças aprendem com mais facilidade, como é o caso da questão de lateralidade, pois não adianta indicar o lado se ela não experimentar para aprender. Costa (2020, p. 5) afirma que:

Ao observarmos as crianças brincando, podemos conhecê-los melhor, pois uma parte de seus mundos e experiências revela-se nas ações e significados que constroem nas suas brincadeiras. Isso porque o processo do brincar referencia-se naquilo que os sujeitos conhecem e vivenciam.

Dessa maneira, entendemos que as crianças, a partir das brincadeiras, adquirem referências mais significativas do que lhes está sendo ensinado, portanto, o brincar “[...] contém o mundo e ao mesmo tempo contribui para expressá-lo, pensá-lo e recriá-lo”, assim cita Costa (2020 p. 05).

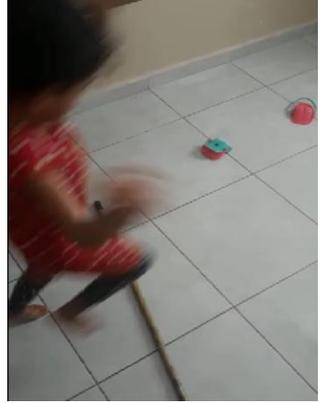
Algumas brincadeiras, para trabalhar a coordenação motora no campo “Corpo, gestos e movimentos”, também foram inseridas na rotina das crianças. Através da utilização de baldes, lixeiras, copos descartáveis e papel amassado as crianças poderiam desenvolver sua coordenação motora através de brincadeiras para treinar suas pontarias, seja, jogando a bolinha com as mãos, ou chutando, imitando o gol, tudo dependendo do tipo de atividade a ser trabalhada naquele dia, nessa perspectiva, além da atenção, observou-se a melhoria na concentração e nos movimentos dessas crianças.

Fig. 8 – Acertando a bola no cesto	Fig. 9 – Circulo no alvo
	
Fonte: Dados da pesquisa (2021).	

Para Saura (2013 p. 168) “o brincar e o lazer trazem em si a ideia de subversão quando se propõem a atuar com liberdade, com espontaneidade”. Desse modo, levar o brincar para as aulas remotas e construir aprendizagem através dele facilita essa construção. Nas figuras abaixo podemos observar duas crianças dançando e realizando os movimentos da música “Cabeça, ombro, joelho e pé”.

Fig. 10 - Exercícios	Fig. 11- Dança
	
Fonte: Dados da pesquisa (2021).	

Para Costa (2020, p. 06), é um direito da criança “[...] à liberdade de brincar e de se movimentar sem constrangimentos deixando fluir plenamente a imaginação, a fantasia, o prazer, a repetição, a criatividade, a alegria a seu modo, orientada pelas suas formas particulares de lidar com essa linguagem que é original e singular na infância”. Assim sendo, bem como as danças e exercícios houve muitos momentos de desafios, os quais as crianças recebiam as instruções de algum tipo de percurso que deveriam percorrer com obstáculos e eram instigadas a fazê-lo com agilidade, rapidez e cuidado, mediante o auxílio dos pais, para que tudo fosse realizado com segurança a partir do campo “Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações”.

Fig. 12 – Desafios	Fig.13–Desafios cabo de vassoura	Fig. 14 – desafio obstáculos
		
Fonte: Dados da pesquisa (2021).		

No decorrer das aulas, também foram enviadas sugestões de atividades com caixas para estimular a coordenação motora, as quais crianças e pais precisavam juntos, recortar e montar algum tipo de brinquedo e, após estar pronto, as crianças deveriam brincar com o mesmo, como registrado nas figuras abaixo:

Fig. 15 – Brinquedo com caixa de sapato	Fig. 16 – Brinquedo com caixa de pizza
	
Fonte: Dados da pesquisa (2021).	

Silva e Carvalho (2012, p. 05), trazem o brinquedo “como objeto, suporte da brincadeira, é um estimulante material capaz de fluir o imaginário infantil, para isso se faz necessária a ‘ação lúdica’, a ‘brincadeira’”. Se o brinquedo, por si só, já estimula a brincadeira, então ele sendo criação da própria criança, alcançará um interesse bem maior por parte do seu criador, sendo visto, dessa forma, não apenas como um objeto de divertimento, mas que favorece o desenvolvimento da criança.

Para Silva e Carvalho (2012) a brincadeira, seja ela livre ou dirigida, permite a aproximação entre crianças e adultos, assim como facilita que a criança seja inserida no mundo adulto possa passar a entendê-lo melhor.

O brincar livre e dirigido são aspectos essenciais na relação professor/criança, levando em conta que tanto o professor permite quanto propicia os recursos necessários para que a ação do brincar ocorra no ambiente de educação infantil de maneira equilibrada. (SILVA; CARVALHO, 2012, p. 06).

Partindo do pressuposto da brincadeira livre e dirigida, aos poucos foi havendo a necessidade de que os pais interagissem nas brincadeiras. Segundo Costa (2020, p. 5), “[...] com base em suas experiências, os sujeitos reelaboram e reinterpretem situações de sua vida cotidiana e as referências de seus contextos”. Então, ninguém melhor do que os próprios pais para dar significado para as brincadeiras de seus filhos.

Fig. 18 – Mãe participando do brincar	Fig. 19 – Mãe participando do brincar
	
<p>Fonte: Dados da pesquisa (2021).</p>	

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreende-se que o trabalho cotidiano com atividades que envolvem brincadeiras e levam a aprendizagem contribuiu para que os pais aceitassem participar desses momentos, foi um processo lento, mas de grande valia para a interação entre pais e filhos, assim como também, para o trabalho pedagógico, “pois é através das brincadeiras que as formas de comportamento são experimentadas e socializadas na interação” (SILVA; CARVALHO, 2013, p. 06). Brincadeiras de faz de conta, também foram inseridas no contexto, esse tipo de brincadeira desenvolve habilidades cognitivas e de linguagem e pode ser inserido no desenvolvimento de todos os campos de experiência, mas principalmente em “Escuta, fala, pensamento e imaginação”. Lucisano (2017, p. 310) complementa a discussão afirmando que:

Ao brincar de faz de conta a criança desempenha papéis, presentes em sua vida diária, e observa as consequências de agir de uma maneira ou de outra; ela pode

internalizar regras de conduta e desenvolver um sistema de valores que orientará seu comportamento.

Através do brincar, muitas coisas podem ser identificadas na criança, pois ela reproduz aquilo que ela vivencia e “a análise de como a criança brinca pode fornecer informações valiosas em relação as suas competências cognitivas, motoras e sociais” (Lucisano, 2017, p. 310). Santomé (*apud* SILVA e CARVALHO, 2013, p. 7) traz que “[...] o jogo do faz de conta surge em um momento do desenvolvimento humano em que os adultos exigem das crianças que aprendam a suportar a não satisfação imediata de seus desejos.” Dessa forma, a criança consegue entender um pouco do mundo adulto e assim, começa a conhecer e aprender a lidar com tais situações.

As atividades lúdicas devem estar presentes diariamente nas salas de aula de educação infantil, pois através dos brinquedos das brincadeiras e dos jogos é que os professores passam a conhecer mais profundamente seus alunos, para melhor poder atendê-los (PUTTON, 2021, p.9).

Ainda conforme a BNCC (2018), a qual elucida que a criança aprende a partir das interpretações de papéis e quando se depara com situações a leva a colocar-se no lugar do outro. Outrossim, através da observação do modo como o adulto se comporta ela vai desenvolvendo sua aprendizagem a partir dessas vivências. Isso vai fazendo-a exercer um papel ativo frente à determinadas situações enfrentadas no cotidiano, com seus pais e pessoas às quais convive. Com efeito, destaca-se ainda que “ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções” (BRASIL, 2018, p. 37).

Diante das atividades desenvolvidas no decorrer desse período, podemos observar que o brincar e as atividades lúdicas, são extremamente necessárias para o desenvolvimento integral das crianças, pois proporcionam uma diversidade de possibilidades que levam a criança a desenvolver seus aspectos cognitivos, motores, sociais, afetivos, de forma prazerosa, através do trabalho com os campos de experiência, em que essas crianças podem se descobrir e criar, expandindo sua autonomia. Dessa maneira, fica explícito que no decorrer das aulas, é indispensável que aconteçam as atividades lúdicas, sejam elas nas aulas remotas ou aulas presenciais, uma vez que é de suma importância que os professores explorem as brincadeiras e que estimulem as crianças a interagirem, fazendo com que elas aprendam brincando.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Gabriela Fiúza Oliveira; ALMEIDA, Ilda Neta Silva de; CARVALHO, Valter Domingos Rezende. A Concepção do Brincar na Base Nacional Comum Curricular. *Revista Multidebates*, v.4, n.2 Palmas-TO, junho de 2020. Disponível em: <<https://revista.faculdadeitop.edu.br/index.php/revista/article/view/206#:~:text=O%20brincar%20na%20BNCC%20%C3%A9,aprendizagens%20significativas%20na%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20Infantil>>. Acesso em: 21 de abril de 2022

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

COSTA, Andrize Ramires. As crianças e o brincar no contexto escolar: tempos (in)sensíveis. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 42, p. 1-7, 2020. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rbce/a/jDzRmcYQ6shy36D3FGzPqpg/?lang=pt>>. Acesso em 07 de junho de 2021.

LUCISANO, Renata Valdívia; NOVAES, Letícia de Carli; SPOSITO, Amanda Mota Pacciullo; PFEIFER, Luzia Iara. Avaliação do brincar de faz de conta de Pré-Escolares: Revisão integrativa da literatura. **Revista Brasileira de Educação Especial**, v. 23, p. 309-322, 2017. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rbee/a/FwrFVHgMCGYwrXPk4rMmLjS/?lang=pt>> Acesso em: 11 de junho de 2021.

PUTTON, Gisele Mariotti. CRUZ, Pollyanna Santos da. A importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem na educação infantil. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 06, Ed. 05, Vol. 11. Maio de 2021. Disponível em em: <<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/ensino-aprendizagem>> Acesso em: 22 de abril de 2022.

Rivero, Andréa Simões e Rocha, Eloísa Acires Candal. A brincadeira e a constituição social das crianças em um contexto de educação infantil. **Revista Brasileira de Educação** [online]. 2019, v. 24 [Acessado 07 Junho 2021], e240063. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S1413-24782019240063>> . Epub 05 Dez 2019. ISSN 1809-449X. <https://doi.org/10.1590/S1413-24782019240063>.

SAURA, SORAIA CHUNG. O imaginário do lazer e do lúdico anunciado em práticas espontâneas do corpo brincante. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte** (Impresso), v. 8, 2013. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rbefe/a/KT3JS89J3dKdcB5wrmsrj7f/?lang=pt#ModalArticles>> Acesso em: 07 de junho de 2021.

SILVA, T. P.; DA SILVA CUNHA NOGUEIRA, I. CONCEPÇÃO DE INFÂNCIA E LUDICIDADE. **Encontro Internacional de Gestão, Desenvolvimento e Inovação (EIGEDIN)**, v. 4, n. 1, 31 out. 2020. Disponível em: <<https://periodicos.ufms.br/index.php/EIGEDIN/article/view/11597>> Acesso em: 22 de abril de 2022.

SILVA, Ana Maria Souto Luz da; CARVALHO Maria Jaqueline Paes de. **Recordações maravilhosas da infância: a memória como fonte de resgate das brincadeiras tradicionais na educação infantil**. Caruaru, 2012. Disponível em: <https://www.fundaj.gov.br/images/stories/epepe/IV_EPEPE/t2/C2-05.pdf>. Acesso em 27 de junho de 2021.