



CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIFUNVIC



Credenciado pela portaria nº. 1.270, de 04/07/2019, D.O.U. nº.128, seção 1, pág. 59, de 05/07/2019

**Maria Gabriela de Paula Leite
Roberta Rangel Corrêa
Tamires Teixeira Canela Paulo**

**OS BENEFÍCIOS DA UTILIZAÇÃO DE JOGOS E
BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**Pindamonhangaba-SP
2021**



CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIFUNVIC



Credenciado pela portaria nº. 1.270, de 04/07/2019, D.O.U. nº.128, seção 1, pág. 59, de 05/07/2019

**Maria Gabriela de Paula Leite
Roberta Rangel Corrêa
Tamires Teixeira Canela Paulo**

OS BENEFÍCIOS DA UTILIZAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como parte dos requisitos para obtenção do Diploma de Licenciatura em Pedagogia pelo curso de Pedagogia do Centro Universitário FUNVIC.

Orientadora: Profa. MSc. Ana Beatriz Fortes de Carvalho

**Pindamonhangaba-SP
2021**

Corrêa, Roberta Rangel; Leite, Maria Gabriela de Paula; Paulo, Tamires Teixeira Canela.

Os benefícios da utilização de jogos e brincadeiras na Educação Infantil / Maria Gabriela de Paula Leite; Roberta Rangel Corrêa; Tamires Teixeira Canela Paulo / Pindamonhangaba-SP : UniFUNVIC Centro Universitário FUNVIC, 2021.

18f.

Monografia (Graduação Licenciatura em Pedagogia) UniFUNVIC-SP.

Orientadora: Profa. MSc. Ana Beatriz Fortes de Carvalho.

1 Educação Infantil. 2 Jogos e brincadeiras. 3 Lúdico.

I Os benefícios da utilização de jogos e brincadeiras na Educação Infantil

II Maria Gabriela de Paula Leite; Roberta Rangel Corrêa; Tamires Teixeira Canela Paulo.



CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIFUNVIC



Credenciado pela portaria nº. 1.270, de 04/07/2019, D.O.U. nº.128, seção 1, pág. 59, de 05/07/2019

**MARIA GABRIELA DE PAULA LEITE
ROBERTA RANGEL CORRÊA
TAMIRES TEIXEIRA CANELA PAULO
OS BENEFÍCIOS DA UTILIZAÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como parte dos requisitos para obtenção do Diploma de Licenciatura em Pedagogia pelo curso de Pedagogia do Centro Universitário FUNVIC.

Data: _____

Resultado: _____

BANCA EXAMINADORA

Prof. _____ Centro Universitário FUNVIC.

Assinatura _____

Prof. _____ Centro Universitário FUNVIC.

Assinatura _____

Prof. _____ Centro Universitário FUNVIC.

Assinatura _____

RESUMO

O presente trabalho tem como tema a utilização de jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Historicamente, o lúdico existe desde a antiguidade, surgiu com povos fenícios e egípcios, porém apenas no século XVII que foi percebida a importância do lúdico na educação. Através da brincadeira a criança interage com o mundo ao seu redor, consigo mesma e com o outro, além de ajudar no desenvolvimento da sua personalidade, do cognitivo, na percepção e compreensão do mundo real. Esta pesquisa teve como objetivo pontuar a importância dos jogos e brincadeira como um método de ensino na Educação Infantil, mostrar que as atividades lúdicas podem ampliar o conhecimento da criança, além de dar a oportunidade de dominar habilidades e de adquirir autonomia. A pesquisa desenvolveu-se a partir de um estudo de cunho bibliográfico, por meio de livros e artigos que tratam desta temática, dos quais se buscou analisar quais os benefícios trazidos da utilização do método lúdico na Educação Infantil. A partir do presente trabalho, foi possível perceber que os jogos e brincadeiras utilizados como um método de ensino colabora no desenvolvimento geral da criança nessa fase da educação.

Palavras-chave: Educação Infantil. Jogos e brincadeiras. Lúdico.

ABSTRACT

The present work has as its theme the use of games and games in Early Childhood Education. Historically, play has existed since antiquity, it emerged with Phoenician and Egyptian peoples, but it was only in the 17th century that the importance of play in education was realized. Through play, children interact with the world around them, with themselves and with others, in addition to helping to develop their personality, cognitive skills, perception and understanding of the real world. This research aimed to highlight the importance of games and games as a teaching method in early childhood education, to show that playful activities can expand the child's knowledge, in addition to providing the opportunity to master skills and acquire autonomy. The research was developed from a bibliographic study, through books and articles dealing with this theme, which sought to analyze the benefits brought from the use of the ludic method in early childhood education. From the development of this work, it was possible to see that the games and games used as a teaching method collaborate in the general development of the child at this stage of education.

Keywords: Early Childhood Education. Games and games. Ludic.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 REVISÃO DA LITERATURA	9
2.1 EDUCAÇÃO INFANTIL.....	9
2.2 CONCEITO DE JOGO E BRINCADEIRA.....	9
2.3 COMO SURTIU O LÚDICO.....	10
2.4 O BRINCAR PARA CRIANÇA.....	11
2.5 JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM.....	12
2.6 OS BENEFÍCIOS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL.....	13
3 MÉTODO	14
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	15
REFERÊNCIAS	16

1. INTRODUÇÃO

O jogo como estratégia de ensino em sala de aula favorece na criança a construção do conhecimento científico proporcionando vivências de situações reais e imaginárias. Portanto, o brincar é uma atividade natural necessária para a criança e é por meio dessas atividades que a criança constrói o seu próprio mundo.

Para Kishimoto (2011), os brinquedos quando são utilizados como enfoque de aprendizado de conhecimento e desenvolvimento de habilidades, deixam de ser somente um objeto para o ato de brincar e começam a ser vistos como material pedagógico.

A brincadeira provoca o imaginário infantil, enriquecendo o universo, as vivências e as experiências da criança, pois pela brincadeira que apropria-se de sua imagem, espaço e meio sociocultural, interagindo consigo e com a comunidade. O momento da brincadeira é uma oportunidade de desenvolvimento para a criança, através do brincar e a partir do sentimento que aflora em cada brincadeira, a criança faz a leitura do mundo e aprende a lidar com ele, recria, repensa, imita, desenvolvendo, além de aspectos físicos e motores, aspectos cognitivos, bem como valores sociais, morais.

Esse tipo de jogo recebe várias denominações: jogo imaginativo, jogo de faz de conta, jogo de papeis ou jogo sócio dramático. A ênfase é dada a “simulação” ou faz-de-conta, cuja importância é ressaltada por pesquisas que mostram sua eficácia para promover o desenvolvimento cognitivo e afetivo-social da criança. (KISHIMOTO, 2007, p.58)

A ludicidade é uma necessidade da criança em qualquer idade. O brincar facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento. “Hoje a imagem de infância é enriquecida, também com auxílio de concepção psicológica e pedagógica, que reconhecem o papel de brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento e na construção do conhecimento infantil.” (KISHIMOTO, 2007, p.21). Portanto o lúdico proporciona um desenvolvimento sadio harmonioso nessa fase, com auxílio dos objetos, brinquedos e brincadeiras envolvendo a afetividade da criança.

Os jogos lúdicos desenvolvem o aprendizado de forma mais atrativa para os alunos, esse tipo de atividade faz com que haja uma maior motivação para que os objetivos sejam alcançados, de forma livre, desenvolvendo o convívio social entre os alunos. É também por meio da atividade lúdica que o aprendizado se estabelece de forma significativa, desenvolvendo o cognitivo fazendo com que o aprendizado seja armazenado organizado na mente, o

afetivo também é desenvolvido, pois cria satisfação no aprender e por fim, o desenvolvimento do psicomotor envolvendo resposta muscular estimulada pelas atividades lúdicas.

Diante dessas considerações, surgem alguns questionamentos: a comunidade escolar tem ciência dos benefícios de utilizar esses métodos e dos benefícios dessa utilização no desenvolvimento geral da criança nessa fase da educação? Esses questionamentos nos remetem às seguintes hipóteses, a utilização de jogos e brincadeiras como uma estratégia no processo de ensino aprendizagem vem ganhando força entre os educadores e a inserção da criança na instituição de Educação Infantil representa uma das oportunidades dela ampliar os seus conhecimentos na sua nova fase de vida.

Buscando responder aos questionamentos e verificar as hipóteses, este estudo tem como objetivos buscar na literatura pertinente, pontuar a importância dos jogos e brincadeiras como um método de ensino na educação infantil, mostrar que as atividades lúdicas podem ampliar o conhecimento da criança, além de dar a oportunidade de dominar habilidades e de adquirir autonomia.

2 REVISÃO DA LITERATURA

2.1 EDUCAÇÃO INFANTIL

A Educação Infantil marca o início da trajetória educacional, e muita das vezes é o primeiro contato da criança em um espaço de socialização. Essa etapa é considerada a mais importante no processo de formação da criança, pois ela ajuda no desenvolvimento da personalidade e autonomia, além de ajudar também no desenvolvimento dos aspectos físicos, motor, cognitivo, social e emocional. Nessa etapa o processo pedagógico acontece por meio de interações e brincadeiras, onde a criança aprende e desenvolve junto a outras crianças.

Na Educação Infantil não existe um foco na alfabetização em si, apenas uma pequena participação nas práticas letradas.

A Educação Infantil envolve qualquer forma de educação da criança, seja ela na família, comunidade, sociedade e cultura. A instituição de Educação Infantil é um dos espaços de inserção das crianças nas relações éticas e morais que permeiam a sociedade na qual estão inseridas.

Conforme diz a LDB, lei 9394/96, Art.29:

A Educação Infantil é conceituada como a primeira etapa da Educação Básica e tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até cinco anos de idade, em seus aspectos físicos, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (BRASIL, 1996)

O ambiente escolar nessa etapa deve conter um ambiente dinâmico, utilizando atividades como, pintura, músicas e contar histórias. É necessário também que seja um espaço limpo, organizado, seguro e de fácil acesso, que sejam espaços adequados para as idades dos alunos.

2.2 CONCEITO DE JOGO E BRINCADEIRA

Na verdade não existe uma definição universalmente para jogo, mas segundo o Dicionário Aurélio, jogo é “atividade física ou mental fundada em um sistema de regras que definem a perda ou o ganho” ou simplesmente “passatempo”.

Muitos definem brinquedo como objeto, brincadeira como ato de brincar e jogo é uma brincadeira devem existir as regras. “A brincadeira, portanto é ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica” (Kishimoto, 2007, p. 21). Portanto podemos considerar que na brincadeira não há preocupação a não ser com o

prazer, não existe regras fixas apesar de algumas serem implícitas e o principal o lúdico é o fator condicionante da ação.

A brincadeira é um fenômeno constante na infância de cada humano, ou seja, uma forma de atividade social infantil que fornece uma ocasião educativa única para as crianças. Durante a brincadeira as crianças podem pensar e experimentar situações novas ou mesmo do seu cotidiano, isentas das pressões e obrigações que venha a interromper suas atividades no ato da brincadeira.

As brincadeiras de faz-de-conta, conhecidas como brincadeiras simbólicas, de representação de papéis ou sócio-dramáticas, é a que deixa mais evidente a presença de situação imaginária segundo Kishimoto (2007). Surgiria com o aparecimento da representação e da linguagem (em torno de 2/3 anos), quando a criança começaria a alterar os significados dos objetos a sua volta, expressar-se por meio de sonhos e fantasias e assumir papéis presentes no contexto social, por exemplo, na brincadeira mãe e filha a criança pode ser carinhosa como também agressiva tudo dependerá de suas experiências maternas. Essa modalidade de brincadeira teria o papel central na aquisição de diferentes símbolos.

2.3 COMO SURTIU O LÚDICO

Lúdico é um adjetivo da língua portuguesa cuja origem vem do latim “Ludos” que se refere a toda brincadeira, jogos, música, dança, entre outros, como forma de 3 aprendizado. O lúdico é uma forma de desenvolver a criatividade, aprendizado de uma forma prazerosa se divertindo e interagindo com o outro.

Kishimoto (2001) em suas obras contribui com o relato que “A criança é um ser em pleno processo de apropriação da cultura, precisando participar dos jogos de uma forma espontânea e criativa.

Há evidências que revelam que o lúdico é utilizado desde a antiguidade por alguns povos como fenícios e os egípcios. Através de escritas e criptogramas deixados pelos egípcios podemos conhecer alguns de seus jogos, mostrando também que alguns jogos retratavam aspectos culturais de alguns povos. Ainda na Antiguidade os gregos e romanos deixaram um grande legado na perspectiva de ludicidade como atividades físicas, bonecos e animais feitos de barro.

Dos gregos herdamos o “aro” uma roda de ferro equilibrada por um bastão durante uma corrida, esse jogo tinha o intuito de treinar o equilíbrio, nos dias de hoje podemos dizer

que tal jogo poderia auxiliar na coordenação motora. Outra prática bem comum era a amarelinha que era realizada para desenvolver habilidades físicas.

Muitos dos jogos desses povos mostram que a cultura dos gregos e romanos era bem envolvida com a forma física de seus membros. Platão em meados de 367 a.c apontou a importância dos jogos para o desenvolvimento e aprendizado das crianças. Ele afirmava que nos primeiros anos de vida meninos e meninas deviam praticar juntos atividades educativas através dos jogos.

Embora haja alguns relatos dos jogos lúdicos já serem utilizados na antiguidade, esses registros são bem escassos, tornando assim ainda mais difícil saber de onde os jogos surgiram e por quem foram inventados. Na idade média a infância era desvalorizada e tinha um índice elevado de mortalidade infantil. Com a expansão da Europa e as mudanças religiosas foi alterando a visão da infância, afastando-as da visão clássica de infância. Com a chegada dos muçulmanos na Europa, os jogos de dados se espalharam.

Por volta do século XVII, foi percebida a importância dos jogos para a educação, e assim começaram a ser implantados nas escolas, eram realizados após as tarefas como forma de divertimento, principalmente os jogos que envolviam algum tipo de atividade física. Os brinquedos era uma forma de inserção da criança para a vida adulta de uma forma lúdica. No século XVII e XVIII os artesões começaram a fabricação de brinquedos para divertimento das crianças, no final do século XIX devido a demanda os brinquedos começaram a serem fabricados em série, aumentando sua aquisição.

No século XX surgiram novas propostas que ajudaram a estruturar um novo olhar para o ensino. Nas últimas décadas do século XX, houve um Movimento da Educação Matemática que utilizava o lúdico como instrumento metodológico do ensino da matemática para o ensino aprendizagem. Desde então os brinquedos e jogos foram vistos como meios de aprendizagem que auxiliam no aprendizado de forma significativa e divertida tanto no ensino da matemática quanto nas demais áreas do ensino.

2.4 O BRINCAR PARA A CRIANÇA

Os jogos da criança pequena são fundamentais para o seu desenvolvimento e para a aprendizagem, pois envolvem diversão e ao mesmo tempo uma postura de seriedade. A brincadeira é para a criança um espaço de investigação e construção de conhecimentos sobre si mesma e sobre o mundo. Brincar é uma forma de a criança exercitar sua imaginação. A imaginação é uma forma que permite às crianças relacionarem seus interesses e suas necessidades

com a realidade de um mundo que pouco conhecem. A brincadeira expressa à forma como uma criança reflete, organiza, desorganiza, constrói, destrói e reconstrói o seu mundo.

Platão dia que as crianças desde os primeiros anos devem participar de todas as formas válidas de brincar, para assim poderem crescer e se tornarem cidadãos exemplares e virtuosos. É necessário brincar com a criança desde o seu nascimento, pois além de divertido, o brincar proporciona para criança o conhecimento do próprio corpo, a força e o desempenho físico.

De acordo com Kishimoto (2001), enquanto a criança brinca, sua atenção está concentrada na atividade em si e não em seus resultados ou efeitos.

Nos momentos lúdicos a criança adquire habilidades para se tornar capaz de aprender a aprender, seja por meio de suas ações sobre os objetos e pessoas, seja por suas reações a esses estímulos, ou seja, ela se torna ativa em seu desenvolvimento.

“As crianças são capazes de lidar com complexas dificuldades psicológicas através do brincar. Elas procuram integrar experiências de dor, medo e perda. Lutam com conceitos de bem e mal (KISHIMOTO, 2001, p.67)”.

2.5 OS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Os jogos e as brincadeiras são fontes de felicidade e prazer que se fundamentam no exercício da liberdade e, por isso, representam a conquista de quem pode sonhar, sentir, decidir, arquitetar, aventurar e agir, com energia para superar os desafios da brincadeira, recriando o tempo, o lugar e os objetos.

Brincar é colocar a imaginação em ação. O bom jogo não é aquele que a criança pode dominar corretamente, o importante é que a criança possa jogar de maneira lógica e desafiadora, e que o jogo proporcione um contexto estimulador para suas atividades mentais e amplie sua capacidade de cooperação e libertação. Através da brincadeira, a criança se apropria da realidade, criando um espaço de aprendizagem em que possam expressar, de modo simbólico, suas fantasias, desejos, medos, sentimentos e agressividade.

Toda criança sabe como viver e criar um mundo imaginário por meio das brincadeiras, e sabendo sobre esse poder que elas possuem, porque não explorar esse dom no aprendizado. Desta forma os professores planejam as aulas e adicionam jogos e brincadeiras para que os alunos aprendam de uma maneira mais descontraída. Por meio dos jogos a criança desenvolve sua personalidade, processa informações, desenvolve o cognitivo, além de aprender a organizar suas emoções.

Os jogos, as brincadeiras têm uma importância significativa para a Educação Infantil, pois é um meio de alcançarmos de forma pedagógica o desenvolvimento motor e a aprendizagem das crianças e para elas a brincadeira é um meio de compreensão da realidade. (GARANHANI, 2006, p.13)

Os pais, professores e os demais envolvidos no processo de aprendizagem, estão conscientes da importância da ludicidade como suporte na educação. Além de se sentirem satisfeitas com as brincadeiras, também correspondem positivamente sobre o que aprenderam, pois as crianças aprendem através de experiências físicas, interações sociais e da imaginação. O brincar une as partes lógicas e criativas do cérebro que acabam desenvolvendo as partes físicas e motoras da criança.

De acordo com Kishimoto (1999, p.27) “a formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquearem resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e da brincadeira para a vida da criança”.

Hoje, a imagem da infância é enriquecida, também, com o auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas, que reconhecem o papel do brinquedo, da brincadeira, como fator que contribui para o desenvolvimento e para a construção do conhecimento infantil. (KISHIMOTO, 2017, p. 111)

2.6 OS BENEFÍCIOS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

O lúdico é um grande motivador para a aprendizagem da criança da Educação Infantil, auxiliando seu desenvolvimento integral. É um grande motivador da criatividade e também da curiosidade. Através dele, a criança tem a possibilidade de aprender brincando e se divertindo, podendo estar sozinho ou em grupo. O jogo é um excelente recurso que facilita a aprendizagem.

[...] 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. (CARVALHO, 1992 P. 28)

Ao brincar a criança aprende a respeitar regras, ampliar seu relacionamento social e a respeitar a si mesmo e ao outro. É através do lúdico que a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvindo, respeitando e discordando de opiniões, exercendo sua liderança, e sendo liderado.

Carvalho (1992), afirma que desde muito cedo o jogo é fundamental na vida da criança, pois é por meio dele que ela manuseia e explora tudo aquilo está a sua volta, reconhecendo o mundo em que ela vive.

3 MÉTODO

Foi realizada uma pesquisa bibliográfica, fazendo-se uso de artigos, documentos oficiais que tratam dos benefícios da utilização dos jogos e brincadeira na educação infantil.

A busca foi feita a na biblioteca on-line do Centro Universitário UniFUNVIC e em *sites* especializados, como o *Scielo e Google Acadêmico*, no período de setembro de 2020 a agosto de 2021. Foram encontrados vários artigos, porém apenas dez foram utilizados.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Consideramos que em um ambiente educacional, a aplicação dos jogos e brincadeiras é considerada uma ferramenta essencial para o processo de ensino aprendizagem nessa fase da educação, pois além de tornar o ambiente mais hostil, os jogos também são fontes de felicidade e prazer, fazendo com que o aluno se sinta livre para desenvolver a atividade, mantendo sempre o foco no que será realizado.

A Educação Infantil é uma fase da Educação em que não pode ser pulada, pois é nela em que a criança possui o primeiro contato social fora do vínculo familiar, o lúdico se torna uma ponte para a interação da criança com os demais indivíduos e com o mundo ao seu redor.

Com a realização deste trabalho tivemos a oportunidade de ver o quanto às atividades lúdicas contribui no desenvolvimento da criança. A partir dela a criança tem a oportunidade de desenvolver habilidades distintas, como coordenação, agilidade, equilíbrio, entre outras. Essas atividades também contribuem no desenvolvimento cognitivo da criança estimulando a imaginação, além de ajudar a criança a desenvolver autonomia em solucionar problemas e desenvolver atividades cotidianas. Portanto a utilização deste método de ensino está presente para acrescentar no desenvolvimento da criança.

Concluimos que o presente trabalho foi de suma importância para os conhecimentos e enriquecimento intelectual de cada um dos alunos envolvidos, já que o futuro na área de atuação com crianças depende dos aprendizados e experiências vivenciadas.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação*, nº 9394, de 20 de dezembro de 1996.
- BRUINI, E. C. *Jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem*. Disponível em: <<https://educador.brasilecola.uol.com.br/orientacao-escolar/jogos-brincadeiras-no-processo-aprendizagem.htm>>. Acesso em: 15 abr. 2021.
- COTONHOTO, L. et al. *A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica*. São Paulo, 2019. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttex&pid=S1415-69542019000100005>. Acesso em: 03 fev 2021.
- ESTÁCIO, D. A; PEREIRA F. A; CEPellos K. P; SANTOS, W. F. *Cultura lúdica: jogos e brincadeiras como prática pedagógica no desenvolvimento da educação infantil*. Disponível em: <<https://www.efdeportes.com/efd150/cultura-ludica-jogos-e-brincadeiras.htm>>. Acesso em 17 de ago. de 2021.
- FERREIRA, A. M. B. S. *A importância do jogo e da brincadeira na Educação Infantil*. Disponível em: <<https://siteantigo.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/pedagogia/a-importancia-do-jogo-e-da-brincadeira-na-educacao-infantil/.53362#>> . Acesso em: 03 fev, 2021.
- GOLÇALVES, E. F. *Ludicidade na educação*. Disponível em: <https://dspace.doctum.edu.br/bitstream/123456789/1256/1/Artigo%20p%C3%B3s%20gradua%C3%A7%C3%A3o%20Edna%20-%20Ludicidade.pdf>. Acesso em 10 ago. 2021.
- GONÇALVES, R. *Jogos e brincadeiras*. Disponível em: <<https://monografias.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/jogos-brincadeiras.htm>>. Acesso em: 15 abr. 2021.
- KISHIMOTO, T. M. *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2001.
- KISHIMOTO, T. M. *O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Editora Cortez, 2007.
- KISHIMOTO, T. M. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Cortez ,2017.
- MACEDO, Lino De. *A perspectiva de Jean Piaget*. Série Ideias. FDE. 2. ed. São Paulo:1994. Disponível em: <<http://www.crmariocovas.sp.gov.br/top.Php?=004>>. Acesso em: 17 fev. 2021.
- MAGALHÃES, E. A. et al. *A utilização dos jogos e das brincadeiras na educação infantil para o desenvolvimento da criança*. Revista interação. São Paulo, ano 8, n. 2, 2013. Disponível em: <https://vemprafam.com.br/wp-content/uploads/2019/09/OS-0010_16_fam_revista_interAtiva_n-10.pdf#page=65> . Acesso em: 16 fev. 2021.
- PINATI, C. T.; LIMA, M. L.; SANTOS, M. M. R.; SANTOS, M.; RIBEIRO, G. A.; FONSECA, R. A. S. *Os jogos e brincadeiras na educação infantil*. Revista Ciência et Praxis.

2017. Disponível em: <<https://revista.uemg.br/index.php/praxys/article/view/2658>>. Acesso em: 10 abr. 2021.

SANT'ANNA, A. ; NASCIMENTO, P. R. *A história do lúdico na educação*. Revista *reumat*, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/revemat/article/view/1981-1322.2011v6n2p19/21784>. Acesso em 10 ago. 2021.

SANTOS, J. R.; ASSUMPÇÃO, R.S.G. *O papel do lúdico no desenvolvimento da aprendizagem na educação infantil com crianças de quatro e cinco anos*. Biblioteca digital UniFUNVIC. 2021. Disponível em : <<http://www.bibliotecadigital.funvicpinda.org.br:8080/jspui/bitstream/123456789/75/1.SantosAssumpção.pdf>>. Acesso em 10 abr. 2021.

Autorizamos a cópia total ou parcial desta obra, apenas para fins de estudo e pesquisa, sendo expressamente vedado qualquer tipo de reprodução para fins comerciais sem prévia autorização dos autores. Autorizamos também a divulgação do arquivo no formato PDF no banco de monografias da Biblioteca Institucional.

Maria Gabriela de Paula Leite

Roberta Rangel Corrêa

Tamires Teixeira Canela Paulo

Pindamonhangaba-SP, novembro de 2021.