

JOGOS E BRINCADEIRAS, PRÁTICAS PEDAGÓGICAS ALIADAS NO PROCESSO DA LEITURA E ESCRITA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

GONÇALVES, Ericka Cristina Cardoso ¹

RITA, Tábata Alves Nintz ²

SILVA, Camila Moura Barboza da ³

RESUMO

Esse artigo discorre sobre fazer dos jogos e brincadeiras atividades pedagógicas que proporcionem um aprendizado mais interessante e divertido desde a educação infantil, primeiro ciclo da Educação Básica, e seus aportes no processo de ensino e aprendizagem, proporcionando a valorização da capacidade e a importância de se trabalhar a leitura desde os primeiros anos escolares como prática de ensino, o desenvolvimento imaginário como um ingrediente lúdico. Esse artigo é referenciado em um estudo bibliográfico sobre o contexto das práticas pedagógicas na educação infantil, buscando suporte teórico metodológico, objetivando auxiliar para que os educadores disponham de uma proposta de ação pautada nos valores éticos, morais, afetivos através jogos e brincadeiras, lembrando que a essência da educação deve ser pautada no desenvolvimento da criança oportunizando esse cenário, apresentando maneiras de convivência que tornam possível a cidadania e o pleno desenvolvimento do ser humano. Ainda neste trabalho serão abordados o universo construído através do lúdico para a aprendizagem, contribuindo com o interesse e a motivação dos alunos, além de oportunizar uma compreensão mais arraigada e duradoura dos conceitos aprendidos, buscando contribuir para a leitura e a escrita.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos; Brincadeiras; Leitura; Escrita.

ABSTRACT

This article discusses making games and games pedagogical activities that provide more interesting and fun learning from early childhood education, the first cycle of Basic Education, and their contributions to the teaching and learning process, providing the appreciation of capacity and the importance of work on reading from the first years of school as a teaching practice, imaginary development as a playful ingredient. This article is referenced in a bibliographical study on the context of pedagogical practices in early childhood education, seeking theoretical and methodological support, aiming to help educators have a proposal for action based on ethical, moral and affective values through games and games, remembering that The essence of education must be based on the development of the child, providing opportunities for this scenario, presenting ways of coexistence that make citizenship and the full development of human beings possible. This work will also address the universe built through play for learning, contributing to students' interest and motivation, in addition to providing a more deep-rooted and lasting understanding of the concepts learned, seeking to contribute to reading and writing.

KEYWORDS: Games; Games; Reading; Writing.

¹ Professora de Educação Básica I - Prefeitura Municipal de Araras,
e-mail:erickagoncalves21@gmail.com

² Professora de Educação Básica I - Prefeitura Municipal de Araras,
e-mail:tabata.nintz@hotmail.com

³ Professora de Educação Básica I - Prefeitura Municipal de Araras,

e-mail: cami31.bz@gmail.com

INTRODUÇÃO

O ambiente escolar deve ser ponderado como um local de aprendizado sustentado no diálogo, nas convivências, na troca de ideias, no trabalho de intervenção docente e, principalmente, ser um ambiente preparado e acolhedor.

Fundamentando-se em Pacagnam (2013) ao propor a integração de jogos e brincadeiras no desenvolvimento de ensino da leitura e escrita na educação infantil é uma estratégia pedagógica eficaz que promove o desenvolvimento cognitivo, linguístico e social das crianças.

De acordo com Kishimoto (1997, p. 28), o jogo era visto como: recreação, desde a antiguidade greco-romana, aparece como relaxamento necessário a atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar (Aristóteles, Tomás de Aquino, Seneca, Sócrates). Desde a antiguidade, o jogo infantil fica limitado à recreação. Entretanto, na Idade Média, o jogo foi considerado “não-sério”, por sua associação com os jogos de azar, bastante difundido na época. O jogo serviu para disseminar princípios de moral, ética e conteúdo de história e geografia e outros, a partir do renascimento, o período de “compulsão lúdica”.

Ainda, de acordo com Kishimoto (1997), o renascimento vê a brincadeira como conduta livre que colabora com o desenvolvimento da inteligência e colabora com o estudo. Na antiguidade os jogos eram vistos, portanto como uma brincadeira, tendo seu sentido voltado ao brincar, apenas no renascimento que se tem a ideia de que os jogos são importantes para a aprendizagem, tornando se adequado para a aprendizagem de vários conteúdos escolares.

Sendo assim, Kishimoto (1997, p. 28), evidencia que para se confrontar os processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o educador deveria dar forma lúdica aos conteúdos”. É no período do romantismo que os jogos aparecem como condutas típicas e espontâneas das crianças. Aproveitando as metáforas do desenvolvimento infantil, em Kishimoto (1997, p.30) “o romantismo, com sua consciência poética do mundo, reconhece na criança uma natureza boa, semelhante à alma do poeta, considerando o jogo sua forma de expressão”.

A criança passa a ser compreendida como alguém que imita e brinca, cheia de espontaneidade e liberdade.

Como práticas vivenciadas pelas pesquisadoras neste trabalho elencou-se algumas sugestões pedagógicas para estimular a aprendizagem de maneira lúdica e envolvente: jogos de Linguagem, fazer uso de palavras cruzadas simples, de acordo com o nível de desenvolvimento das crianças, com palavras e imagens que elas já conhecem, jogo da forca, trabalhar com as palavras que as crianças estão aprendendo, fazer uso de quebra-cabeças de letras, montando palavras ou frases com peças que têm letras ou sílabas.

Brincadeiras com histórias também é muito divertido, trabalhar a contação de histórias de maneira interativa, lendo as histórias e fazendo questionamentos que estimulem a participação das crianças, como completar frases ou prever o que acontecerá a seguir.

O teatro de fantoches pode ser utilizado para dramatizar as histórias, colaborando para que as crianças se envolvam com a narrativa e reconheçam palavras e frases.

Pode-se também desenvolver atividades de escrita criativa, onde o educador faz o desenho e escrita livre, possibilitando que as crianças desenhem e depois tentem escrever sobre seus desenhos, usando palavras ou letras que conhecem.

Fazer uso dos dedos para "escrever" letras e palavras em superfícies diferentes, como areia ou o ar, podendo ainda, espalhar palavras ou letras pelo chão e pedir para que as crianças formem frases ou encontrem palavras específicas.

Outra alternativa são os jogos de rimas e sons, cantar músicas e rimas que ajudem as crianças a reconhecer padrões sonoros e rítmicos nas palavras, identificando e associando sons com letras ou palavras, usando instrumentos musicais ou objetos do cotidiano.

Com essas práticas pedagógicas vai se criando um ambiente de aprendizagem positivo e dinâmico, onde a leitura e a escrita são vistas como atividades prazerosas e naturais. Contudo, o uso de jogos e brincadeiras permite

que as crianças desenvolvam habilidades de linguagem de maneira eficaz e prazerosa, promovendo o interesse pela aprendizagem desde cedo.

Efetivar essas estratégias de maneira consistente e adaptada às necessidades e interesses das crianças pode fazer diferença no processo de alfabetização, preparando-as para desafios futuros com uma base sólida e confiante na leitura e escrita.

É imprescindível que os educadores tenham abordagens intencionais, levando-se em consideração as necessidades dos alunos, seus interesses e contextos, traçar os objetivos educacionais com a intencionalidade pedagógica para ensinar de maneira a desenvolver as possibilidades de aprender, principalmente a leitura. Este trabalho trata-se de uma pesquisa científica, os fundamentos foram coletados em livros, artigos da *web* e pesquisa realizada em sites de procura de artigos acadêmicos como *Scielo*, Google Acadêmico.

O compromisso do professor é trabalhar e preparar os alunos para seu desenvolvimento integral, pode-se falar alfabetização e letramento desde a educação infantil, as crianças já têm o contato com o universo das letras e universo das histórias contribuem para a construção de uma base sólida para um futuro leitor.

A leitura em seu mundo de ludicidade, deve ser usada como uma ferramenta a favor da aprendizagem de maneira prática e coerente ao cotidiano escolar, as aulas devem ser dinâmicas, e, para isso, a criatividade vem somar na hora do aprender.

2. JOGOS E BRINCADEIRAS COMO PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

Jogos e brincadeiras tornou-se parte fundamental da cultura humana desde os tempos mais remotos e, ao longo dos anos, acumularam uma base de conhecimento que pode ser aplicada na linha pedagógica, especialmente na educação infantil. Esse conhecimento adquirido abrange diversos aspectos, desde os benefícios cognitivos e sociais até metodologias específicas para o ensino da leitura e escrita. Os Jogos que envolvem palavras, rimas e histórias

ajudam no desenvolvimento do vocabulário e na compreensão da estrutura da linguagem, quando se trabalha com quebra-cabeças e jogos de contagem promove-se habilidades básicas de matemática e resolução de problemas, o que também requer comunicação entre os envolvidos, quando aplica-se os jogos de grupo ensinam habilidades sociais como compartilhar, colaborar e negociar, as crianças expressam e compreendem suas emoções, promovendo a empatia e a resolução de conflitos.

O conhecimento acumulado sobre jogos e brincadeiras apresenta que essas atividades não são apenas uma forma de entretenimento, mas, uma prática pedagógica valiosa para o desenvolvimento infantil. Reunir essas práticas de maneira intencional e refletida pode enriquecer significativamente o processo educativo, promovendo um desenvolvimento mais equilibrado e envolvente para as crianças.

Muitas são as maneiras como o educador procura interagir com seus alunos, bem como as situações nele contidas, alguns estudos e experiências têm colaborado para tornar esse desafio mais fácil de ser enfrentado. Entende-se que a ação pedagógica mais adequada e produtiva é aquela que contempla de maneira articulada e simultânea o processo de aprendizagem, proporcionando um ambiente de aprendizagem coeso e integrado, promovendo uma experiência educacional rica e eficaz.

Fundamentando-se em Winnicott (2015, p.5), “o lúdico é estimado como sendo algo prazeroso, por conta da sua capacidade de absorver o indivíduo de modo total e intenso, proporcionando um clima de entusiasmo”.

De toda forma, espera-se que a partir de uma construção da linguagem lúdica, outros benefícios surgem para a criança com necessidades educacionais especiais, como a própria socialização, a partir da hipótese de que cada criança possui suas próprias características e através de atividades lúdicas. (WINNICOTT, 2015).

No âmbito escolar, o brincar é relacionado, algumas vezes, apenas como atividade recreativa com finalidade de relaxamento ou liberar as energias coibidas em sala de aula. Entretanto, as atividades educativas são capazes de propiciar jogos que delineiam o cotidiano. “Em virtude das constantes

transformações que o mundo está sofrendo, é garantido o direito de brincar e é preciso propiciar esse ambiente e espaço para o desenvolvimento da criança” (SANTOS, 2010).

Partindo desses princípios, o jogo ou o ato de jogar refere-se como um processo, ou seja, um local de criatividade e segurança com uma postura psicopedagógica. As sessões de intervenções pedagógicas tornam-se um local e um tempo de espaço de transição podendo ser chamado de espaço potencial (WINNICOTT, 1975).

Para alcançar bons resultados o educador deve preparar suas aulas definindo os objetivos que pretende alcançar com um estudo dirigido, selecionar as jogos e brincadeiras que pretende usar naquele dia, os objetivos do estudo e proporcionar outras fontes de informações para despertar o interesse dos alunos como sendo uma prática pedagógica eficaz que pode enriquecer a experiência educacional. Com esta proposta os educandos podem discutir e refletir sobre as diversas situações, lembrando que as atividades devem direcionar esse aluno para o mundo de protagonismo (ORLANDI, 1988).

As orientações em relação à conduta em sala de aula deve ser respaldada em atenção e bom senso, dependendo da dificuldade da atividade proposta, as adaptações devem ser diferentes e adequar para cada realidade, sendo assim o professor deve adotar uma postura maleável e sensível às diferentes realidades, devendo estar no controle da situação e assumir a responsabilidade dos sujeitos. É preciso ficar o tempo todo ao lado dos alunos até que estes estejam totalmente independentes e com total segurança para desenvolver qualquer atividade em sala de aula, alguns necessitam de um tempo maior para criar “independência”.

A escola é o local onde as atividades devem promover o desenvolvimento do aluno, almejando a construção de habilidades, o crescimento pessoal e a preparação para o futuro, com a leitura não é diferente, trata-se de um processo gradativo.

Para que as diretrizes do ambiente escolar atendam as expectativas, ele deve ser projetado e estruturado de forma a apoiar dimensões do desenvolvimento dos alunos, porém não precisamos forçar esse aprendizado,

este pode ser inserido de maneira prazerosa com atividades que proporcionam alegria e a vontade de aprender.

Ao dissertar sobre a interação e socialização, o que envolve entender como ela influencia a aquisição, a aplicação e a consolidação do saber, promovendo habilidades sociais e emocionais essenciais para o crescimento integral dos alunos. De acordo com Santos (2021), destaca o fato de que as atribuições do educador não se resume em apresentar atividades prontas, o função do professor envolve responsabilidades e práticas que são fundamentais para promover uma aprendizagem significativa e eficaz, é necessário fazer a diferença apresentando sites para leitura, jogos, consultas, sempre dar uma devolutiva ao aluno. Sua função é muito mais ampla: ser um bom comunicador, ou seja, ter empatia, interagir, trocar, construir em conjunto.

Segundo Santos (2021), o lúdico em sala de aula contribui para ampliar e intensificar as capacidades básicas dos alunos, direcionando-os ao crescimento intelectual e contribuindo para o desenvolvimento da autonomia, ajudando-os a tomar decisões em vista de seus desempenhos e suas circunstâncias de participação como alunos.

De acordo com Souza (2004), as atividades pedagógicas que envolvem a ludicidade propõe desenvolver um ambiente de aprendizado harmonioso e produtivo baseando-se em metodologias consistentes, devem assegurar um fluxo de comunicação interativa e bidirecional, mediada pelo trabalho do professor com acompanhamento pedagógico e avaliação sistemática da aprendizagem. Os educandos precisam entender a importância de se aprender, precisam ter um olhar para o desenvolvimento integral do aluno, motivando-os e ajudando a desenvolverem uma atitude positiva em relação aos estudos. Para que reconheçam a importância de aprender, é necessário estratégias que conectem o aprendizado às suas próprias vidas e interesses.

Fundamentando-se em Santos (2021), para exercer o seu papel, o professor deve possuir um perfil profissional com capacidades, habilidades e competências inerentes à função, é preciso entender a importância e a complexidade da posição que ocupa dentro de um sistema, que exige que ele possua o domínio de uma prática política educativa, formativa e mediatizada.

Para expandir de maneira satisfatória suas funções, são necessárias certas competências. Brasil (1998) sugere algumas como exemplo, já que diferentes necessidades podem aparecer no contexto.

Conhecimento de conteúdo, o professor necessita dominar o currículo para transmitir as informações com precisão e responder às questões dos alunos, habilidades essenciais para qualquer professor, possibilitando assim que o processo de ensino-aprendizagem seja eficaz e que os alunos desenvolvam uma compreensão clara dos conceitos apresentados.

O professor desde a educação infantil deve ter sua aula planejada e organizada, ao elaborar o plano de aula é preciso que o mesmo seja estruturado, levando em consideração os objetivos de aprendizagem, atividades, recursos e avaliações. A habilidade de adaptar os planos conforme a necessidade é igualmente importante, sempre estar pronto à mudanças.

Metodologia de ensino, é preciso familiaridade com as diversas metodologias e estratégias de ensino, o professor deve criar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e adaptável, entendendo às necessidades dos alunos e promovendo um ensino mais eficaz. É aconselhável estar aberto a novas abordagens e ajustar a metodologia com base no feedback e nos resultados observados.

Avaliação e feedback, o professor precisa desenvolver e aplicar métodos de avaliação que forneça um feedback construtivo monitorando o progresso dos alunos, percebendo as áreas que precisam de melhoria e fornecendo orientações para o desenvolvimento contínuo

Ao educador se confere a capacidade de se comunicar claramente com os alunos, pais e colegas, tanto verbalmente quanto por escrito. Isso inclui a capacidade de ouvir ativamente e expressar ideias de forma compreensível, essas competências não apenas facilitam a comunicação com os alunos, como também promovem um ambiente de aprendizado mais positivo e produtivo.

A questão da empatia e relacionamento, trata-se da capacidade de entender e respeitar as emoções e perspectivas dos alunos, criando um ambiente de aprendizado positivo e acolhedor, ao ter empatia e investir no

relacionamento com os alunos, os professores constroem um ambiente mais inclusivo, colaborativo e estimulante para os envolvidos.

O professor deve entre suas habilidades ter a disponibilidade e o discernimento de gerir conflitos, colaborando para a criação de um ambiente de aprendizado positivo e eficaz, promovendo a resolução pacífica e a manutenção de um ambiente de respeito de maneira construtiva e equilibrada. Ao relacionar as aulas com a integração dos jogos e brincadeiras na gestão de conflitos e na promoção do desenvolvimento pessoal e acadêmico dos alunos pode ser extremamente eficaz.

Ao educador, compete a capacidade para integrar tecnologias educacionais no processo de ensino-aprendizagem, quando utilizado de maneira adequada, a tecnologia pode transformar o processo, como a utilização de softwares educativos, plataformas online e ferramentas multimídia, para enriquecer a experiência de conhecimento, e proporcionar aos alunos atividades criativas e atraente, uma combinação de conhecimento técnico, planejamento pedagógico e habilidades de facilitação.

Fundamentando-se em Brasil (1998), o educador necessita de habilidade para coletar, analisar e interpretar dados sobre o desempenho dos alunos para informar práticas pedagógicas e ajustar estratégias conforme necessário, é necessário sempre estar revendo conteúdos se se fizerem necessário, ao interpretar e esclarecer o conteúdo, responder às dúvidas, e participar ativamente na avaliação da aprendizagem, o professor não apenas facilita o processo de aprendizado, mas também apoia o desenvolvimento acadêmico e pessoal dos alunos.

3. AS ATRIBUIÇÕES DO PROFESSOR PARA UM APRENDIZADO SIGNIFICATIVO

O educador é o responsável por manter a motivação e interação em sala de aula, ele é o que está mais próximo do aluno, e, dependendo do modelo

adotado, pode exercer simultaneamente diversas funções para as quais são necessárias algumas competências e habilidades.

Fundamentando-se em Gonzales (2008), em seu artigo “a arte da sedução pedagógica ao destacar que esse profissional deve ser uma ponte, para que o aluno construa o conhecimento”. E, e o compara ao pai sempre pronto a ouvir, apoiar e orientar o filho:

o professor, tal qual um pai, deve dentro das suas limitações temporais, estar pronto para ouvir, apoiar e orientar o filho quando este solicitar. Sem essa disponibilidade, o fio se rompe, tornando-se difícil a retomada da relação pedagógica em níveis satisfatórios. A falta de confiança no tutor, o desamparo sofrido pelo aprendiz num momento da sua jornada, em geral, leva à evasão irreversível e ao desapontamento indesejável para os envolvidos no sistema educacional. É um sentimento sofrido por uma criança quando se atira sem medo nos braços do pai-protetor e este a deixa cair indesculpavelmente. A indiferença machuca e afasta (GONZALES, 2008, p.16).

O professor precisa ser um diferencial na vida escolar de seus alunos, trabalhar com a pedagogia empreendedora, é a pedagogia dos sonhos, mas não utópica, é necessário que a liberdade esteja presente nas trajetórias dos educadores “inovadores” que apostam nesta pedagogia diferente, preparar os alunos para enfrentar os desafios do mundo moderno e estimular a inovação e o pensamento crítico

O professor deve quebrar paradigmas para fazer o novo, o diferente, é necessário ser criativo, firme determinado, quebrar regras, assumir os riscos e usar a imaginação. Os alunos precisam ser incluídos, evitando transformar a escola em um depósito de crianças e isso não ocorre somente com as crianças incluídas nas salas regulares.

Neste contexto, preocupa-se em discutir uma pedagogia eminentemente empreendedora. Essa constitui, portanto, uma tarefa urgente dos educadores da atualidade. Segundo Dolabela,

a pedagogia empreendedora é uma estratégia didática para o desenvolvimento da capacidade empreendedora de alunos da educação infantil até o nível médio que utiliza a teoria empreendedora dos sonhos, não se propondo a ser uma metodologia educacional de uso amplo. Restrita ao campo do empreendedorismo conviverá com

as diretrizes fundamentais de ensino básico adotadas no ambiente de sua aplicação: a escola. (DOLABELA, 2003, p. 55)

Assim, o professor é o profissional arrojado que modifica, com sua forma de agir, qualquer área do conhecimento, popularmente são vistos como pessoas com tino, com visão, visionários, líderes além do que empreendedor tem a conotação de realizador, enérgico e persistente, cultivar essas qualidades e habilidades, os alunos são preparados para enfrentar um mundo em constante mudança com uma mentalidade inovadora e adaptativa. Ao integrar essas características no processo educativo, os educadores não apenas desenvolvem futuros empreendedores, mas também indivíduos preparados para contribuir de maneira significativa em qualquer área que escolhem atuar.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com este trabalho buscou-se refletir acerca da relevância do trabalhar com os jogos e brincadeiras oferecendo um campo de habilidades para o desenvolvimento integral das crianças, discutindo questões do lúdico na educação, demonstrando como essa abordagem enriquece e diversifica o aprendizado, e como pode ser um meio eficaz para alcançar objetivos pedagógicos de maneira envolvente e significativa.

Ao aplicar atividades lúdicas, compreende-se a importância do brincar e o impacto positivo que ela pode ter na formação das crianças, a educação se realiza de maneira prazerosa, e o professor contribui para a construção de “mundo” juntamente com os alunos. O brincar não apenas possibilita prazer e diversão, mas também desempenha um papel fundamental no crescimento cognitivo, social, emocional e físico das crianças. Quando a educação é integrada ao brincar, ela se torna mais envolvente e eficaz, promovendo uma aprendizagem mais significativa e prazerosa.

O responsável pela interação do processo educacional continua sendo o ser humano, aplicando-se a todas as partes envolvidas no processo educacional:

professores, alunos, pais e outros membros da comunidade escolar. A exploração do papel crucial do ser humano é necessária para facilitar e mediar o processo educativo e como essa interação contínua influencia o sucesso da educação, e que ela depende das pessoas envolvidas; o professor é, e continuará sendo o contato mais próximo do aluno, e sua referência.

Nas incumbências do educador percebe-se a necessidade de que atualização é uma invariável, já que as possibilidades tecnológicas no campo educacional sofrem constantes mudanças, assim, acredita-se e espera-se que muito ainda possa ser acrescentado.

Destacando que cada aluno tem seu ritmo e os adultos é que devem proporcionar que ele expresse livremente, sem intervenção direta, explorando diversos materiais, suportes e situações, não se deve tentar interpretar determinadas situações, o brincar faz parte do contexto, com o passar do tempo esse "brincar" vai criando raízes profundas no conhecimento.

O educador é um mediador de conhecimentos, ele deve atuar como um facilitador que estimula a curiosidade e o pensamento crítico das crianças, contribuindo para a construção de um mundo de conhecimento a partir de suas próprias experiências e observações.

O lúdico abrange um universo repleto de mundos a serem explorados e está presente na vida e no crescimento de toda pessoa, sobre as consequências das práticas desenvolvidas pelo educando, e que para este espaço se torne produtivo deve ser estruturado para escrever a história de sua vida respeitando a história que toda criança traz consigo, valorizar a história é essencial para criar um ambiente educativo, toda criança chega à escola com um conjunto único de experiências, valores, tradições e conhecimentos prévios que moldam sua maneira de ver o mundo e aprender.

Sendo assim, cabe ao professor estimular a interdependência entre seus educandos por meio de situações compartilhadas, por meio de atividades que envolvam o respeito com o outro, que valorizem o brincar, que promovam a cumplicidade, de forma que os benefícios sejam distribuídos para todos.

Ao professor cabe pensar nos jogos e brincadeiras como sendo atividades que contribuem para o alcance dos objetivos da aprendizagem, os

perfis são distintos e complementares; os desfechos são de responsabilidade do educador, e os meios, representados pelas técnicas aplicadas em sala de aula. Cabe ao professor ser “a ponte”, mostrar o caminho que a aluno irá cursar, inclusive sobre a felicidade que irão encontrar em cada etapa, repletas de desafios e experiências, saltos

4. REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais : terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais /** Secretaria de Educação Fundamental. Brasília : MEC/SEF, 1998. 174 p. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/introducao.pdf>>. Acesso em 04 de set. de 2024.

GONZALEZ, Mathias. **Fundamentos da tutoria em educação.** São Paulo, Avercamp, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (ORG). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** 2º ed. São Paulo: Cortez, 1997. _____ (Org.). **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira, 2002.

ORLANDI, Eni. **Os protagonistas do/no discurso. Foco e pressuposição.** Série Estudos 4. Uberaba: Fac. Santo Tomás de Aquino, 1978, p.30-41.

PACAGNAM, Lidiane. **O jogo como estimulação para o desenvolvimento da criança na educação infantil.** Disponível em:<https://riut.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/20743/2/MD_EDUMTE_II_2012_10.pdf>. Acesso em 05 de set. de 2024

SANTOS, S.C. **A importância do Lúdico no processo de Ensino Aprendizagem.** 2010. 42f. Monografia de Especialização. Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria. 2010.

SANTOS, Maria Aparecida da Costa. **A prática docente: reflexão acerca do ato de ensinar e aprender.** Disponível em:

<<http://www.dialogosplurais.periodikos.com.br/article/6127f7daa953950dd529f294/pdf/dialogosplurais-2-2-113.pdf>>. Acesso em 05 de set. de 2024.

SOUZA, Antônio Carlos; FIALHO, Francisco Antônio Pereira; OTANI, Nilo. **TCC métodos e técnicas.** Florianópolis, SC: Visual Books, 2007.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imago, 2015.