

RESGATE DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

RESCUE OF GAMES AND CHILDPLAY IN CHILD EDUCATION

RIBEIRO, Lucineide de Cássia Borges; BARBOSA, Henrique Andrade; SOARES, Wellington Danilo

RESUMO

Objetivo: O objetivo desse estudo foi avaliar as influências do resgate dos jogos e brincadeiras no ensino infantil. **Método:** Foi realizada uma revisão da literatura nas principais bases indexadas do Google Scholar e Scielo utilizando os seguintes descritores: educação infantil, Resgate, Jogos, Tradicional, Educação Física. Somente artigos e teses com informações acerca do tema foram selecionados. Foram excluídas publicações em outros idiomas e pesquisas com desenhos que não tinham relação direta com a temática proposta. **Resultados:** Os conhecimentos adquiridos neste trabalho baseadas na literatura sobre as influências do conteúdo jogos e brincadeiras trouxeram importância significativa a respeito do lúdico na Educação Física no contexto escolar. **Considerações:** Com base em fundamentações teóricas estudadas / discutidas que compõem este artigo é possível concluir que os jogos e brincadeiras são de extrema importância ao universo infantil, visto que o brincar faz parte do seu dia-a-dia de modo a auxiliar no seu desenvolvimento integral. Deste modo, torna-se essencial o resgate dessas ações lúdicas voltadas ao ensino infantil por proporcionar a criança o desenvolvimento harmônico e saudável bem como o conhecimento de sua cultura.

Palavras-chave: Educação infantil. Resgate. Jogos. Tradicional. Educação Física.

ABSTRACT

Objective: The purpose of this study was to evaluate the influences of games and playtime rescue in early childhood education. **Method:** A literature review was carried out on the main databases indexed by Google Scholar, Scielo using the following descriptors: Child Education, Rescue, Games, Traditional, Physical Education. Only articles and theses with information about the subject were selected. We excluded publications in other languages and studies with literature review design that had no direct relation with the proposed theme. **Results:** The knowledge acquired in this work through the available literature on the influences of the content games and playtime brought significant importance regarding the ludic in Physical Education in the school context. **Considerations:** Based on the theoretical foundations studied / discussed that make up this article it is possible to conclude that games and playtime are of extreme importance to the universe of children, since playing is part of their everyday life in order to aid in their integral development. In this way, it is essential to rescue these playtime activities aimed at children's education, providing proper development

Keywords: Child education, Rescue, Games, Traditional, P.E.

INTRODUÇÃO

A principal atividade de uma criança é o brincar, pois está inserida desde seu nascimento e na brincadeira e nos jogos que manejam e descobrem os objetos, comunicam entre si, organizam seus pensamentos, recriam e respeitam regras e desenvolve sua autonomia, linguagens e identidade (VYGOTSKY, 2007; KISCHIMOTO, 2002, 2005; SILVA; QUEIROZ; BEZERRA, 2016).

Do mesmo modo, Silva, Queiroz e Bezerra (2016) afirmam que o brincar está presente em diferentes tempos, contexto histórico e social que a criança está inserida, recriada com seu poder de imaginação e criação se constitui como algo natural na vida das crianças. De origem latina, essa palavra quer dizer divertir-se livremente (KISCHIMOTO, 2001, 2005).

Corroborando com a afirmação acima, Silva, Neves e Bastos (2015) acrescentam que brincando a criança propaga os seus sentimentos, tem-se contato com novas informações possibilitando lidar com o mundo ao seu redor, superando os seus anseios. Nesse sentido, o brincar faz parte do dia-a-dia da criança e pode acontecer em diferentes espaços, de modo a proporcionar prazer, divertimento e alegria a quem realizam por isso elas são também conhecidas como atividades lúdicas (COSTA et al., 2015).

A ludicidade tem como uma de suas características educar o indivíduo, isso porque por agir na sua formação, sendo essencial para a saúde física, psíquica e intelectual da criança que pode acontecer através de uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que desperte sua imaginação, motivação e interação (KISCHIMOTO, 2002; LOPES; FERREIRA, 2014). Silva, Neves e Bastos (2015) direcionam sobre a forma que esse recurso pedagógico é empregado, ao passo, que a participação da criança acometera o desenvolvimento das habilidades de forma natural, garantindo o assim o interesse pelo aprendizado e o prazer em brincar.

Kishimoto (1993, 2006) e Cruz, Silva e Ribas (2015) também mencionam que estas atividades lúdicas trazem um rico acervo da cultura popular infantil preservado de valores sociais originados através recreação e acumuladas através do tempo. Kishimoto (2005) ressalta que ao brincar o indivíduo expressa seus sentimentos e se relaciona com outras crianças, afina sua curiosidade com relação ao meio que a cerca e influencia na representação do real através do imaginário por meio da cultura popular.

Francisco e Silva (2015) chamam atenção sobre a mudança do hábito de brincar de nossas crianças. Uma vastidão de espaço e brincadeiras lá fora e as crianças paradas, muitas vezes num espaço bem menor ainda: em seus quartos. Sujeitando a serem indivíduos mais sedentários futuramente. Deste modo, o encanto pelo tema surgiu ao deparar com a sociedade em que vivemos, onde a tecnologia de ponta é o foco das atenções de nossas crianças. Visto que as brincadeiras tradicionais contribuíram para a formação das crianças no passado, mas, no entanto tem sido esquecidas e deixadas de lado, dando oportunidade para jogos mais “atrativos”.

Nessa perspectiva essa pesquisa objetivou avaliar as influências do resgate dos jogos e brincadeiras na educação infantil. Almeja-se com este trabalho contribuir para o resgate das brincadeiras tradicionais nas aulas de educação física, para que não sejam esquecidas pela sociedade dando destaque na contribuição dos mesmos para o desenvolvimento da criança, promovendo motivação e prazer, onde serão utilizadas manifestações culturais e lúdicas.

Para tanto foi realizada uma revisão de literatura nas principais bases indexadas como Google acadêmico, Scielo e Pubmed, tendo com descritores: Educação infantil, Resgate, Jogos, Tradicional, Educação Física. Foram incluídas pesquisas publicadas entre os anos de 2012 a 2017 tendo como diretrizes o tema abordado. Foram excluídas publicações em outros idiomas, revisão de literatura que não tinham relação direta com a temática proposta.

REVISÃO DE LITERATURA

A importância do lúdico na educação infantil

Partindo do pressuposto que o brincar é uma prerrogativa assegurada pela lei 8.069, de 13 de julho de 1990, mas conhecida como Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA, 1990) que se encontra no capítulo II, Art. 16°, Inciso IV, a missão da criança: brincar e se divertir. Justifica-se então a importância de integrar o lúdico, na educação infantil. Diante disso, nada melhor do que o ambiente escolar para que esse direito seja garantido desde o universo infantil.

A Educação Básica brasileira abrange-se em três níveis de ensino. O ensino Infantil, nosso foco de estudo em comunhão com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional- LDB (BRASIL, 2013) têm o objetivo o desenvolvimento integral da criança, levando-se em consideração os aspectos psicológicos, intelectuais, físico e social com complementação da ação da familiar. Ainda conforme essa lei o ensino infantil deve ser ofertado em entidades educacionais, ao passo que o público infantil de três a cinco anos deve frequentar creches e pré-escolas.

Em conformidade com o manual de reflexões para a educação infantil, mais conhecido como Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI, 1998), a Educação Infantil é considerada como a primeira fase da Educação Básica, assim sendo, deve ser respeitada o percurso escolar das crianças do público infantil. Deste modo, a educação infantil é o espaço de descobertas e de ampliação das experiências individuais e culturais, por meio de inserções em ambientes distintos do aconchego familiar.

Desta forma, o lúdico na Educação Infantil é de grande importância sendo capaz de contribuir, para o desenvolvimento integral de crianças de (zero a seis anos). Onde a Educação Física tem um papel indispensável de proporcionar às crianças múltiplas experiências através de situações nas quais abranjam ações afetivas, motoras e cognitivas, onde elas possam criar, re- inventar, através da imaginação. De modo a descobrir movimentos e conceitos, ideias sobre suas ações favorecendo na interação. Além, de contribuir e estimular a linguagem, a criatividade, a síntese, e a capacidade de interpretação da criança (SILVA; QUEIROZ; BEZERRA, 2016; DEZANI et al., 2014).

Dezani et al (2014) relata que a criança ao entrar na educação infantil começa a vivenciar um novo mundo. Tornando o espaço escolar fundamental para a construção de novos conhecimentos, por meio da interação da criança com outras pessoas e com nova realidade.

Contextualização das brincadeiras e jogos tradicionais

Que adulto não se lembra do seu tempo de infância, em tempos que as brincadeiras eram vivenciadas intensamente e repassadas por amigos e vizinhos. Brincadeiras como: “Tindolelê” / “Lagarta Pintada” ou “Ciranda, Cirandinha”,

entre outras promoviam, além de divertimento, a conservação da saúde e do desenvolvimento psicomotor. Apesar de serem menos comuns para nossa geração, nossos pais, avós, ou mentores populares de regiões, certamente se lembrarão destas brincadeiras e de tantas outras mais (BOHM, 2015; KISHIMOTO, 2003).

As brincadeiras e os jogos tradicionais compreendem uma variedade que faz parte da cultura popular como folclore, sendo transmitidas por gerações, mormente através da oralidade. Mas recebem outras características tais como: Anonimato, tradicionalidade, universalidade, oralidade, conservação, e mudança. O anonimato diz a respeito à condição de que a brincadeira e/ou jogo surge sem ninguém saber quando se deu início, e sem conhecer seu autor. A tradicionalidade e/ou universalidade quanto forma que até hoje se brinca sem mudança de regras. A oralidade é o fato de ser transmitido em conversas e experiências de seus entes mais velhos em seus antepassados. A conservação e mudança dessas atividades lúdicas se dão quando são mantidos em sua essência, repassados de um costume para outro, já outras recebem novos conteúdos mesmo que sua essência permanece adormecida (KISHIMOTO, 2003; FRIEDMAN, 2006).

Assim, percebe-se que as brincadeiras e jogos utilizados em tempos remotos, ainda hoje se fazem presentes no nosso dia-a-dia, porém com finalidades diferentes, mas como o mesmo prazer trazido a quem brinca. Transmitidas também através das observações das práticas de tais brincadeiras, algumas preservam sua estrutura inicial, outras sofrem alterações no decorrer do tempo (KISHIMOTO, 2007) acrescentam ideias e a forma de apresentação vai se modificando, mas sua essência permanece a mesma, com intuito de proporcionar alegria e prazer e aos que participam (LOPES; FERREIRA, 2014, SILVEIRA; CUNHA 2014).

No que tange ao conceito dessas dessas termos Kishimoto (2000) já dizia que não é fácil chegar a um conceito que abranja estes termos. Segundo Vygotsky (1998) a brincadeira e o jogo são atividades da infância, adquiridas em um processo espontâneo em um contexto cultural e social. Já Piaget (1975) relata que as brincadeiras e os jogos são de extrema importância para o processo de aprendizagem, visto que ao identificar o novo a criança estará assimilando novos conhecimentos.

Enquanto Spréa e Garanhani (2014, p. 723) caracteriza a brincadeira sendo toda a atividade de que se realiza enquanto se pode brincar. Com

traços de liberdade e alegria, a brincadeira é uma ação livre e espontânea que pode encontrada no jogo ou no brinquedo um suporte para se desenvolver através da imaginação na ação lúdica. Silva, Queiroz e Bezerra (2016) acrescentam que elas são atividades onde a criança tem de se relacionar e adaptar-se com mundo ao seu redor.

Huizinga (2001) descreve o jogo como uma atividade espontânea exercida dentro de um limite de tempo e espaço determinados, seguindo regras consentidas e obrigatórias. O jogo pode ser entendido aqui também como um sistema de regras flexíveis e preestabelecidas, que podem ser modificadas de acordo a necessidade do coletivo com fins lúdicos. Ou seja, aquilo que possui regras.

Destarte, ao encontrar uma bola (brinquedo), um grupo de crianças poderá praticar o caçador (jogo). Assim, a brincadeira sendo ação lúdica é o que possibilitará que tanto o brinquedo quanto o jogo sejam redefinidos, de modo que, se quiserem, poderão alterar os rumos da atividade e definir as condições lúdicas aos seus interesses do participante (SPRÉA; GARRANHANI, 2014, p. 723).

A importância do resgate das brincadeiras e jogos tradicionais

O resgate das brincadeiras e jogos tradicionais faz-se necessário, pois a cultura popular está sendo substituída na maioria das vezes pela cultura de massa, suprimindo estas brincadeiras e brinquedos, por brinquedos e brincadeiras industrializados e eletrônicos (SILVEIRA; CUNHA 2014). Francisco e Silva (2015) afirmam-nos que o brincar não vem se modificando no ato em si, os estilos de brincar também vêm perdendo sua cultura produzida ao longo dos tempos.

O resgate dessas brincadeiras bem como os jogos tradicionais é essencial, visto que os mesmos fazem do nosso patrimônio lúdico (CRUZ; SILVA; RIBAS, 2015). E tem uma respeitável função de servir como um recurso para o desenvolvimento das capacidades físicas, cognitivas, motoras, sociais, linguísticas e afetivas. Além fornecer uma gama de conhecimento sobre a cultura popular, podendo nos revelar novos hábitos, sejam na maneira de pensar, sentir e falar, e, sobretudo, no jeito de brincar e interagir que deve ser resguardado desde a infância (FANTIN, 2000).

É importante salientar que de modo algum se descarta a possibilidade da utilização de equipamentos tecnológicos na utilização para o aprimoramento de habilidades da criança, ou promover a nostalgia a brincadeiras tradicionais como “boas” e tecnológicas como “ruins” ao passo disso vem auxiliar na importância e no resgate do brincar, desde a educação infantil promovendo momentos de conhecimento da própria cultura e prevenção da utilização em excesso prejudicando a sua própria saúde (FRANCISCO; SILVA, 2015; LOPES; FERREIRA, 2014).

Em uma pesquisa realizada com 24 alunos da educação infantil juntamente com seus pais e professores que atuam na Escola Curumim em Santa Rosa- RS foi identificado através de um grupo focal a mudanças nos hábitos de brincar das crianças. Antigamente as crianças brincavam mais nas ruas de várias brincadeiras, por haver mais espaços. Hoje em dia as crianças vêm perdendo cada vez mais esses costumes. Trazendo consequências sociais e culturais, por deixarem de replicarem sua própria cultura para espelhar-se em valores da sociedade vigente (PEREIRA, 2015).

Posto isto, resgatar e valorizar a cultura das brincadeiras e jogos das gerações passadas pode vir a ser uma forma de ampliar a cultura lúdica e incentivar as próximas origens para o prazer em brincar, que lhe proporcionará o desenvolvimento social, físico e corporal. Promovendo assim uma análise sobre o papel do brincar de modo a vivenciar sua cultura, pois a partir de então além do aprendizado a criança se interagirá com adultos e reproduzindo uma experiência social para o desenvolvimento de sua personalidade, enriquecendo sua própria cultura (LOPES; FERREIRA, 2014).

Ao passo que na medida em que o contato com estas atividades lúdicas vão acontecendo à criança começa a desenvolver sua liberdade, adquirindo suas próprias regras e limite e a compreender suas características com oportunidades de se manifestarem e/ou expressarem (SILVA; QUEIROZ; BEZERRA, 2016).

Jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas de Educação Física

É válido considerar que as aulas de educação física no ensino infantil os jogos e brincadeiras possuem caráter lúdico, isto é promovem alegria e aprendizagem ao mesmo tempo. Visto que as aulas de educação física é um instrumento de

inclusão da criança na cultura popular através do qual é possível atravessar suas vivências, pois é por intermédio do brincar que a criança constrói suas relações com o mundo de modo, a facilitar a interação com o meio em construção de maneira prazerosa, onde será reproduzido por toda sua vida (NETO et al., 2014; DEZANI et al., 2014).

Dezani et al., (2014), revela que educação física assume um papel de extrema importância na Educação Infantil, pois ao longo do brincar que a criança sente-se a vontade nas aulas, ao passo que a partir de então dentro das suas limitações motoras possa desempenhar todas as atividades de maneira prazerosa explorando seu corpo e interagindo com outros, estimulando assim seu crescimento, cognitivo e motor.

Paiva e Costa (2015) relatam que ao substituírem as brincadeiras e jogos tradicionais, que possuem movimentos físicos por brincadeiras por jogos tecnológicos às crianças poderão comprometer a saúde física e psicológica, provocando isolamento social, pois cada vez mais são mais vulneráveis ao sedentarismo e a obesidade causada por estes equipamentos eletrônicos. Deste modo, cabem as aulas de educação física a inserção de brincadeiras e jogos como prevenção no tratamento da obesidade e do sedentarismo forma prazerosa e agradável, estimulando-os novos hábitos do brincar que nos remetem ao passado. Trazendo para as crianças a conscientização para a mudança de atitudes que poderão ser repercutidos no estilo de vida ativo na vida adulta (DEZANI et al., 2014).

Deste modo então, partindo da premissa que a escola é um ambiente fecundo para a transmissão do conhecimento, valores sociais e leva a missão de propagar essa cultura. As aulas de educação física poderiam levar ao resgate dos valores e culturais e o melhor desenvolvimento das crianças na sociedade. Assim sendo, faz-se necessário então que as aulas de educação física transmitam esses conhecimentos relacionados à identidade cultural na escola tendo um papel fundamental para esse processo de desenvolvimento cultural dos jogos e brincadeiras tradicionais (COSTA et al., 2015).

Ainda que estudos nos apontem que as brincadeiras tradicionais seja um conhecimento transmitido de geração em geração, e se propaga espontaneamente, no qual a criança pode exercitar-se nas ruas, parques, praças, e diversos espaços públicos, percebe-se que sua presença na escola está sendo substituída por outras formas do brincar. Uma vez que, é plausível o fato de que estas brincadeiras e jogos

tradicionais não tenham sido inclusos ao conteúdo pedagógico das aulas de Educação Física (KISCHIMOTO, 2000).

Corroborando com essa afirmação, Silva, Queiroz e Bezerra (2016) falam que as brincadeiras e os jogos ainda estão muito distantes de serem inseridos como recurso metodológico no currículo escolar, já que na maioria das vezes, nem todos enxergam a contribuição destas atividades lúdicas para desenvolvimento da autonomia, da criatividade e cultura da criança.

Para Neto, Purificação e Lima (2016) a desvalorização ao ofício do professor de educação física está cada vez mais alarmante. Tal fato ocorre por falta de profissionais qualificados ou acomodados, acometendo assim a desvalorização da disciplina Educação Física, já que grande parte da população não possui interesse em exercitar-se. Os autores relatam também sobre a não participação destes alunos nas aulas devido à preferência em ficar em seus lugares parados com algum equipamento tecnológico em mãos.

Posto isto, cabe aos professores de educação física procurar novas estratégias para mudar essa realidade que é difícil mais não impossível. Podendo transformar suas aulas muitas mais atrativas ao permitir combinações de jogos e brincadeiras, para uma aprendizagem motora e cultural muito mais significativa ao trabalhar em dimensão social família/escola tendo em vista a bagagem cultural que família carrega por conhecerem muitas brincadeiras e jogos tradicionais (KISCHIMOTO, 2005).

Em um estudo elaborado no ano de 2015, com característica descritiva e qualitativa teve o objetivo de verificar se os professores das Escolas Municipais de Mossoró-RN trabalhavam os jogos e as brincadeiras tradicionais em suas aulas, pontuou que mais da metade dos professores entrevistados trabalham ou já tentaram trabalhar os jogos e brincadeiras tradicionais em suas aulas. Na pesquisa os docentes relataram as dificuldades de ensinar o conteúdo devido ao fato dos discentes estarem acostumados ao famoso “rola bola”. Assim a pesquisa concluiu que os docentes não trabalham com os jogos e as brincadeiras de modo a contribuir com o resgate histórico e sim como um simples plano se caso der certo na implantação das aulas como mero desejo atribuído pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (COSTA et al., 2015).

Deve-se então, considerar a possibilidade de fazer dos jogos e brincadeiras tradicionais estratégias metodológicas intencionais, com ob-

jetivo de ensinar proporcionando momentos de criação e construção, conservando sua característica lúdica e valorizando sua espontaneidade, sendo capaz de desenvolver a qualidade de vida dos seus alunos, proporcionando prazer, alegria e facilitar o entendimento do jogo como ato social e como conhecimento a ser desenvolvida na Educação Física escolar (FRANCHI, 2013). Assim os jogos e brincadeiras tradicionais são de suma importância para o desenvolvimento dos alunos através da aula de educação física dando suporte para o desenvolvimento da criança da forma que elas, mas gostam “brincando”.

LIMITAÇÃO DO ESTUDO

No que tange as limitações deste estudo foram à escassez de fontes atuais que nos remetem aos trabalhos relacionados ao resgate de jogos e brincadeiras de língua portuguesa. O que mais se evidenciou foram pesquisas falando somente de jogos tradicionais/populares e deixava a brincadeira de lado. Ocorre que devido à desvalorização do brincar nos dias atuais muitos estão deixando de tratar de um assunto tanto importante que repercutirá no futuro de nossas crianças.

Vale ressaltar que as informações aqui contidas nessa pesquisa foram estudadas e refletidas antes de serem aqui impostas neste trabalho gerando assim um nível de confiabilidade nos subsídios aqui deixados. Ao passo que após análises criteriosas destes materiais permitiu a compressão da importância do resgate dos jogos e brincadeiras para educação infantil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base em fundamentações teóricas estudadas/discutidas que compõem este artigo, é possível concluir que os jogos e brincadeiras são de extrema importância ao universo infantil, visto que o brincar faz parte do seu dia-a-dia de modo a contribuir no âmbito social, afetivo, cognitivo e intelectual. Além de proporcionar criança o conhecimento de sua cultura.

Em torno de todo o conteúdo bibliográfico foi constatado que a ludicidade é principal ferramenta na contribuição da formação integral da criança por meio de sua identidade cultural. Sendo assim, é essencial o trabalho de ações lúdicas que desenvolva suas habilidades para serem capazes de se fantasiar, criar e se reinventar.

Partindo da premissa que o brincar é assegurado por lei por ser um direito da criança, e os jogos e as brincadeiras fazem parte do nosso patrimônio lúdico que tem uma de suas características a oralidade e possível concluir que é possível resgatar esse brincar que anda intimidado e esquecido para as aulas de educação física de modo a proporcionar aulas mais prazerosas sem precisar fazer algo monótono e sem resultados na aprendizagem das crianças.

Foi possível verificar que esse brincar esta sendo modificado devido à cultura de massa que acaba influenciando nossas crianças e que por insegurança por parte de alguns professores acabam aceitando as condições de seus alunos para suas aulas. Deste modo, cabe ao professor de Educação Física, tornar esse rico acervo de brincadeiras e jogos da cultura de nosso povo de modo a contribuir para o desenvolvimento intelectual e motor das crianças.

Concluiu-se, portanto que ao inserir os jogos tradicionais nas aulas de educação física poderá proporcionar aos alunos seu desenvolvimento integral, pois a função do jogo e da brincadeira, contribuir na vida social e afetiva do indivíduo de modo a influenciar no processo de ensino aprendizagem da criança. Por conseguinte o resgate de jogos e brincadeiras vai muito além do embasamento teórico que este artigo apresenta, devendo perpetuar em nossa vida diária através da oralidade/tradicionalidade que são características da cultura lúdica popular.

Contudo espero que este trabalho possa contribuir para a inserção das brincadeiras tradicionais nas aulas de educação física, sobretudo no ensino infantil onde na maioria das escolas não possuem profissionais com formação na área de educação física para a aplicação e ampliação da prática dessas aulas.

O presente estudo provê de uma fonte inesgotável para outros estudos futuras. Assim sendo, recomendo que este assunto seja discutido por mais estudiosos, buscando informações dessas atividades lúdicas através de pesquisas com desenho transversais e experimentais.

REFERÊNCIAS

BOHM, O. **Jogo, Brinquedo e Brincadeira na Educação**. Chapecó, 2015. Disponível em: <http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/wp-content/uploads/2017/02/Ottopaulo_B%C3%B6hm.pdf> Acesso em 01/05/17.

- BRASIL Ministério da Educação. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Ministério da educação e do desporto. Vol.3. Brasília. 1998.
- BRASIL. Lei nº 12.796, de 04 de abril de 2013. Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para dispor sobre a formação dos profissionais da educação e dar outras providências. **Diário Oficial da República Federativa do Brasil**, Brasília: DF, 2013.
- COSTA, P. R. S; et al. Jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas de educação física escolar. **Fiep Bulletin** - v. 85, p.6,2015.
- CRUZ, R. W. S; SILVA, P.N.G; RIBAS, J. F. M. Jogo tradicional-popular e aprendizagem: uma análise teórica das comunicações dos jogadores. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, v. 96, n. 244, 2015.
- DEZANI; G. S et al. A importância das aulas de educação física no ensino infantil. **Revista Científica FAEMA**, [S.l.], v. 5, n. 2, p. 115-124, Dez. 2014.
- FANTIN, M. **No mundo da brincadeira: jogo, brincadeira e cultura na Educação Infantil**. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.
- FERNANDES, B. P.et al. Entre o tradicional e o eletrônico: significados do brincar para crianças de uma escola pública de Piracicaba-SP. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, v. 1, n. 2, p. 74-96, 2016.
- FRANCHI, S. Jogos Tradicionais/Populares como conteúdo da cultura corporal na educação física escolar. **Motrivivência**, v.25, n.40, p.168 - 177, Jun, 2013.
- FRANCISCO, D. J; SILVA, A. P. L. Criança e apropriação tecnológica: um estudo de caso mediado pelo uso do computador e do tablet. **Holos**, v.6, p.277-296, 2015.
- FRIEDMANN, A. **O desenvolvimento da criança através do brincar**. São Paulo: Moderna: 2006.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- KHISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2006.
- KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3ed. São Paulo: Cortez, 2000.
- KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 8ed. São Paulo: Cortez, 2005.
- KISHIMOTO, T. M. **Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 10ed. São Paulo: Cortez, 2007.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis. O jogo e a educação infantil**. Petrópolis: Vozes, 1993.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 10ed. Petrópolis: Vozes, 2003.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001
- LOPES, I. F; FERREIRA, I. C. **A importância da ludicidade para o desenvolvimento infantil**.2014. Disponível em: <<http://www.fecilcam.br/eventos/index.php/agoramatematica/index/search/authors/view?firstName=Isabele&middleName=Fernandes&lastName=Lopes&affiliation=UNESPAR%20CAMPUS%20PARANAVA%C3%8D&country=BR>> Acesso em 01/05/17.
- NETO, F. N. C.; PURIFICAÇÃO, T. A.; LIMA. U. D. **A influência das novas tecnologias no sedentarismo atual**. Anais dos Encontros Regionais dos Estudantes de Educação Física (R3), v.1, n.1, 2016.
- NETO; V. L. S. et al. **Ações lúdicas como ferramenta para prevenção da obesidade do pré-escolar: relato de experiência**. Revista de Enfermagem da UFSM, v. 4, n. 4, p. 850-857, 2014.
- PAIVA, N. M. N; COSTA, J. S. **A INFLUÊNCIA DA TECNOLOGIA NA INFÂNCIA: DESENVOLVIMENTO OU AMEAÇA?**.2015. <<http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf>>Acesso em: 01]/05/17.

PEREIRA, M. J. **Percepções das crianças, familiares e professores sobre as brincadeiras tradicionais de rua no espaço escolar, como recurso para o desenvolvimento infantil na pré-escola.** 2015.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

SILVA, M. M. P; QUEIROZ, M. D. L; BEZERRA, K. G. D. C. S. **Um olhar dos professores sobre a importância do brincar no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil.** 2016.

SILVA; L. M; NEVES; N. V. G; BASTOS; V. P. **Um olhar para a infância através do resgate cultural de atividades lúdicas no município de viçosa-mg e cidades circunvizinhas.** Raízes e Rumos, v.3, n.1, p.12, 2015.

SILVEIRA, L; CUNHA, A. C. **O jogo e a infância: entre o mundo pensado e o mundo vivido. O jogo e a infância: entre o mundo pensado e o mundo vivido,** p.1-71, Facto Editora, 2014.

SPRÉA, N. E; GARANHANI, M. C. **A criança, as culturas infantis e o amplo sentido do termo brincadeira.** Diálogo Educacional, Curitiba, v.14, n. 43, p. 717-735, 2014.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente.** 7ed. São Paulo: Martins Fontes-Selo Martins, 2007.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente.** 6ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1998.