

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR: PARA O PROCESSO DE APRENDIZADO NO ENSINO FUNDAMENTAL

AUTORES

BERTI Beatriz Fonseca

Aluna da Graduação em Pedagogia da UNILAGO-União das Faculdades dos Grandes Lagos.

PAULA Isabela Reggiani de

Aluna da Graduação em Pedagogia da UNILAGO – União das Faculdades dos Grandes Lagos.

DOURADO Mirian Zanolini da Silva

Docente no curso de Licenciatura em Pedagogia da UNILAGO - União das Faculdades dos Grandes Lagos, graduada em Pedagogia e especialista em Psicopedagogia

RESUMO

Este estudo tem como objetivo refletir sobre a importância do brincar no processo de ensino - aprendizagem, como o lúdico promove o desenvolvimento psicomotor, social e cognitivo da criança, além de refletir sobre o papel do professor nesse contexto. Através dessa abordagem, foi possível verificar a relevância do brinquedo, jogos e brincadeiras como recursos para o processo da aprendizagem de forma prazerosa e, sugerir estratégias efetivas e significativas para o ensino. Na referente pesquisa, de base bibliográfica, buscou-se representar as teorias de Winnicott (1971), Kishimoto (1996), entre outros, com intuito de evidenciar o quanto são essenciais as experiências do brincar, expondo suas metodologias e explicando como se deve trabalhar o desenvolvimento da criança a partir do contexto lúdico.

PALAVRAS - CHAVE

Lúdico. Recursos. Metodologia. Desenvolvimento. Aprendizagem.

1. INTRODUÇÃO

Esse trabalho tem como tema “A importância do brincar para o processo de aprendizado no Ensino Fundamental”, no qual se refere a como o professor deve proceder para desenvolver aspectos cognitivos, sociais e emocionais, enquanto a criança está construindo o seu brincar.

É uma forma de a criança ser estimulada no que precisa aprender e desenvolver, estabelecendo conexões entre aprendizagens através do prazer. Para a aprendizagem ser significativa e efetiva, no contexto lúdico e no brincar dentro do espaço escolar, é necessário que o sujeito seja instigado a exercitar sua atenção tanto nos aspectos sociais, afetivos e espontâneos.

O brincar está presente em todas as fases da vida da criança, no ato de expor sua imaginação e criatividade. Brincando se expressa e estimula aspectos que são fundamentais para o processo de aprendizagem como emocionais, intelectuais, psicomotores, físicos e sociais.

Contudo facilita e ajuda na aprendizagem escolar, auxilia nas reflexões sobre o que o professor deve envolver no ato de ensinar, enriquecendo e contribuindo com a qualidade do ensino, e proporcionando melhorias nas atividades promovidas. Portanto, ao introduzir o lúdico, o professor cria estratégias oferecendo materiais lúdicos como jogos, participando de brincadeiras e, quando necessário, realizando mediações durante o brincar.

A referente pesquisa de base bibliográfica utilizou-se de autores Winnicott (1971) *O brincar & a realidade* que aborda experiências do brincar, Kishimoto (1996) *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação* que expõem metodologias envolvendo o lúdico.

2. O BRINCAR COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM

2.1 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO CONTEXTO ESCOLAR

A Educação, nas Séries Iniciais, se apóia no lúdico e pressupõe um processo constante de incentivo a imaginação, criatividade e de vivências prazerosas. O lúdico é “[...] uma forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos, através de jogos, música e dança. O intuito é educar, ensinar, se divertindo e interagindo com os outros”, segundo (FERREIRA, 2000, p. 37 apud GUIMARÃES, BORGES, CARVALHO, 2018, p. 10). Pais e educadores devem ressaltar como o aprender pode ser divertido através desse conceito.

Seguindo o pensamento de Winnicott:

A importância do brincar é sempre a precariedade do interjogo entre a realidade psíquica pessoal e a experiência de controle de objetos reais. E a precariedade da própria magia, magia que se origina na intimidade, num relacionamento que está sendo descoberto como digno de confiança [...]. (1971, p.79)

O lúdico pertence à dimensão do sonho, da magia, da sensibilidade, e baseia-se na atualidade para uma eficaz preparação ao futuro. Ao utilizar-se através das atividades propostas, desenvolve-se habilidades tanto intelectual como cognitiva para o cérebro, ajudando e apoiando-se no campo da dificuldade de aprendizagens e assim, promovendo maior desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo.

No brincar, a aprendizagem tem que ser vista por algo livre em que a criança possa fazer escolhas, determinando qual espaço explorará em um parque, como desenvolverá as atividades em sala, em oficinas de

criações, nos jogos e brincadeiras. Entretanto, as atividades são feitas de forma espontâneas, não necessitando relacionar-se a uma atividade imposta e obrigatória.

O lúdico deve permear a prática escolar, fluindo e manifestando-se na criatividade. Para isso, é necessário que os adultos, pais e educadores, tenham convicção e considerem a importância do brincar, pois a criança em idade pré-escolar começa a experimentar necessidades, em que os desejos não realizáveis podem ser realizados por meio do brinquedo, como um mundo imaginário, no qual a criança cria e imagina, e ao imaginar ela brinca, pois o brinquedo proporciona a mediação entre o real e o imaginário. (SILVA, 2020, p. 67 apud ALBRECHT, 2009, p. 12-13)

O professor como mediador, entre o mundo da família e o da escola, tem a função motivadora da aprendizagem, em que facilita e colabora para que o aluno chegue aos seus objetivos, utilizando métodos e fazendo intervenções necessárias para que ocorra de fato a aprendizagem.

Apostar no brincar, nas Séries Iniciais, ganha-se estímulos e proporciona-se atividades pedagógicas fundamentais para a construção da identidade e personalidade do aluno. O trabalho com a ludicidade deve ser relacionado à diversão, contribuindo para um ambiente acolhedor, prazeroso e rico em momentos de socialização.

Na brincadeira, a aprendizagem exige intensa atividade escolar que envolva o lúdico e o brincar. As autoras Schindwein, Laterman, Peters (2017, p.40) expõem que “O brincar não é apenas necessidade, é direito das crianças. A escola precisa organizar seus ambientes de acordo com as características das crianças e valorizar o brincar em seus espaços e tempos [...]”.

A criança precisa brincar, para que o lúdico seja vivenciado na primeira infância. Ao brincar ela se descobre, formando sua identidade, respeitando regras, criando autonomia e adaptando-se ao crescimento. Assim, trazendo o sentimento de felicidade e prazer, preparando-se então para uma saúde mental adequada.

Marreiro argumenta:

O brincar auxilia a criança no processo de aprendizagem. Ele vai proporcionar situações imaginárias em que ocorrerá no desenvolvimento cognitivo e facilitando a interação com pessoas, as quais contribuirão para um acréscimo de conhecimento. (2016, p.17)

Pensando nisso, os professores devem promover tanto brincadeiras de desafios, quanto as atividades em que possa ser observado o comportamento da criança. Ao utilizar jogos e brincadeiras o professor introduz o lúdico na aprendizagem, contribuindo para conhecimento da criança e auxiliando no desenvolvimento cognitivo, tornando um ensino de qualidade.

2.2 O BRINQUEDO, O JOGO E A BRINCADEIRA NO CONTEXTO LÚDICO

No século XX, grande parte dos brinquedos eram confeccionados em casa como: carrinhos de madeira, bonecas de pano, cavalos de pau, brincadeiras de amarelinhas, cantigas de roda. Nessa época, a criança criava para brincar, usando sua criatividade baseada em imaginação e os limites se definiam no aprendizado.

Com o passar dos tempos, foram surgindo novas marcas de industrialização, formas e diferenciação foram impostas pela criança e pelos meios de comunicação, devida atualização de uma massa em termos de globalização.

Observa-se que cada vez mais o contato das crianças com jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais vem perdendo espaço para equipamentos de alta tecnologia, tais como: videogames, computadores, tablets, televisores e brinquedos eletrônicos. (CHAVES, 2014, p.5 apud BÖHM, 2015, p.2)

Desse modo, o uso exagerado de brinquedos tecnológicos e virtuais interferem na personalidade das crianças. Contudo, essas crianças podem desenvolver problemas sociais, físicos, motores e psicológicos no futuro.

Para impedir os efeitos negativos, todos os membros da comunidade escolar precisam entender a importância de estimular outras atividades, estabelecer equilíbrio e apostar em outras formas de lazer, brincando tradicionalmente com brinquedos, jogos e brincadeiras.

O brinquedo pode se caracterizar como um objeto qualquer que se manuseia no ato de brincar. Eles são um auxílio para a aprendizagem, facilitando o desenvolvimento cognitivo da criança, exercitando a imaginação, a capacidade de raciocínio e a autoestima.

Admite-se que o brinquedo represente certas realidades. Uma representação é algo presente no lugar de algo. Representar é corresponder a alguma coisa e permitir sua evocação, mesmo em sua ausência. O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, na natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar a criança um substituto dos objetos reais, para que eles possam manipulá-los. (KISHIMOTO, 2003, p.18 apud SANTOS; SANTOS, 2020, p.2)

A ocasião em que a criança está se entretendo pelo brinquedo é um momento admirável e divertido, em que ela observa e mantém sua atenção concentrada que irá agregar na fase adulta.

Os jogos são ótimos instrumentos na aprendizagem, especificamente nas séries iniciais que ajudam na formação aos primeiros anos. A questão é como definir o termo “jogo”, o que é, e como pode ser utilizado como ferramenta pedagógica e ser útil. De acordo com a definição do dicionário:

Segundo o dicionário Aurélio, jogo é definido como: 1) atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho, ex: jogo de damas; jogo de futebol. 2. Brinquedo, passatempo, divertimento: jogo de armar; jogos de salão. 3. Passatempo ou loteria sujeito a regras e no qual, às vezes se arrisca dinheiro: jogo de cartas: jogo de bicho [...]. (BÖHM, 2015, p.8)

Através do jogo, a criança libera boas energias, faz uma leitura mais atenta das regras do jogo, trás o fato da conquista e da perda, aprimorando habilidades de raciocínio lógico, memória, estratégias, promovendo a socialização e com isso, uma grande fonte de prazer vem a tona.

As brincadeiras imaginárias, rodas grupais e o faz de conta, não há como defini-las, pois em cada parte do brincar, são as crianças que direcionam onde e como irão realizá-las. Assim como no jogo, não há definições, cada um tem suas características.

Kishimoto (1996, p. 13) nos mostra:

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar histórias, brincar de “mamãe e filhinha”, futebol, dominó, quebra- cabeça, construir barquinhos, brincar na areia e uma infinidade de outros [...].

É brincando que a criança desenvolve a realidade, pois criam um espaço de aprendizagem em que possam expressar, de modo simbólico, as suas fantasias, desejos, medos, sentimentos e agressividade.

Marreiro complementa:

O brincar se torna importante no desenvolvimento da criança de maneira que as brincadeiras e jogos que vão surgindo gradativamente na vida da criança desde os mais funcionais até os de regras. Estes são elementos elaborados que proporcionarão experiências, possibilitando a conquista e a formação da sua identidade. Como podemos perceber, os brinquedos e as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva. (2016, p.7)

Os jogos e brincadeiras são importantes, pois auxiliam no processo de aprendizagem da criança, desenvolvem a felicidade e o prazer por representarem a conquista de quem pode sonhar, sentir, decidir e agir, fazendo com que as crianças possam sempre recriar as brincadeiras e estar sempre se socializando com as demais.

2.3 O JOGO COMO RECURSO E O PROFESSOR NESSE CONTEXTO

Sabemos que o brincar é muito importante para o desenvolvimento da criança e também, é inerente ao papel do professor a fim de desenvolver as habilidade e competências necessárias para o desenvolvimento da criança.

Para que o papel do professor seja tão importante para o desenvolvimento, é necessário mostrar a importância deste em sala de aula e todos os conteúdos que serão trabalhados com o aluno. Primeiro, será necessário que o professor tenha o conhecimento das atividades que serão aplicadas no decorrer do ano, e saber também qual será o desenvolvimento e pontos que serão observadas em cada atividade, para que, ao fazer a avaliação, possa dizer o quanto satisfatório foi a atividade.

O jogo é um importante recurso prático a se trabalhar na Educação, pois ao escolher os jogos, como recurso metodológicos, o professor tem que estar atento para os objetivos que quer alcançar, pois eles devem ser adequadamente escolhidos e trabalhados com intuito de fazer a criança ultrapassar a fase de tentativa e do erro ou de jogar apenas por diversão.

O jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino. Já que coloca o aluno diante de situações lúdicas, o jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá- lá dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola. (KISHIMOTO, 1996, p.13)

O jogo, então, concede aos alunos um ambiente agradável, não apenas pelo momento de jogar, mas também pelas regras que lhes são impostas durante as situações de jogos e aprendizagem.

Para os Referenciais Curriculares Nacionais (RCNs):

É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Consequentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar. (BRASIL, 1998, p. 28)

É o professor quem irá estruturar e direcionar as brincadeiras no processo de desenvolvimento da criança e determinar os objetivos a serem alcançados. É imprescindível saber que, através do brincar, irão surgir outros conceitos, aprendizagens e curiosidades.

O professor deve organizar suas atividades, selecionando aquelas mais significativas para seus alunos. Em seguida, deverá criar condições para que estas atividades significativas sejam realizadas. [...] As brincadeiras enriquecem o currículo, podendo ser propostas na própria disciplina, trabalhando o conteúdo de forma prática e concreta. Cabe ao professor, em sala de aula ou fora dela, estabelecer metodologias e condições para desenvolver e facilitar este tipo de trabalho. O professor é quem cria oportunidades para que o brincar aconteça de uma maneira sempre educativa. (MALUF, 2003, p. 29 apud MARTINS, 2018, p.77)

Sendo assim, o pedagogo precisará verificar antes de iniciar as brincadeiras, quais serão os objetivos analisados e durante as brincadeiras, deverá observar o desenvolvimento individualmente. Esse seria o

principal papel do professor no contexto lúdico: ser observador e espectador das manifestações das crianças nos jogos e brincadeiras e, quanto menos ele influenciar, melhor.

É preciso que o professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa. Nessa perspectiva, não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explícitas, com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e destituída de objetivos imediatos pelas crianças. (BRASIL, 1998, p.29)

A utilização dos jogos na sala de aula, além de motivar os alunos, desenvolve habilidades de raciocínio, atenção, concentração e análise, contribuindo também na formação social da criança.

Como prioriza Marreiro (2016, p.3):

Brincar é uma importante forma de comunicação, é por meio deste ato que a criança pode reproduzir o seu cotidiano. O ato de brincar possibilita o processo de aprendizagem da criança, pois facilita a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo, desta forma, uma relação estreita entre jogo e aprendizagem.

Ao brincar a criança passa a ser criativa, independente e comunicativa, além de compreender o mundo convivendo com as diferentes diversidades, estimulando o desenvolvimento importante para vida adulta., para realizar o estímulo adequado para esse fim.

O professor tem que partir da realidade dos alunos, ver suas necessidades, buscar alternativas de interação. Ocorre que, na fase de mudança, esta tomada de consciência é importante, até que venha a se incorporar com um novo hábito. (VASCONCELLOS, 1995, p.74 apud CAPUTTI, 2020, p.2)

Sendo assim, é importante que o professor conheça cada criança, adequando a rotina da sala às necessidades de aprendizagem da turma, planejando atividades que possam envolver o lúdico, dinamizando a aula, além de estimular a socialização e interação com seus alunos.

2.4 SUGESTÕES DE ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS UTILIZANDO JOGOS E BRINCADEIRAS

As estratégias pedagógicas englobam métodos, técnicas e práticas, sendo um ótimo instrumento de trabalho para os educadores, correspondendo aos diversos procedimentos com a finalidade de atingir seus objetivos de ensino. O uso de jogos, brinquedos e brincadeiras são apenas algumas das estratégias citadas que facilitam o processo de ensino e aprendizagem.

Desde os primeiros anos de vida, somos estimulados e apresentados aos jogos, brinquedos e brincadeiras, estimulando assim a interação com o mundo ao seu redor. Os jogos, brinquedos e brincadeiras são ferramentas presentes e usadas de forma ativa pelos profissionais da educação para estimular, repassar conceitos e conhecimentos e proporcionar a aprendizagem sobre regras e convívio em grupo. (BÖHM, 2015, p.1)

Os jogos, brinquedos e brincadeiras são aliados no desenvolvimento das habilidades cognitivas, desenvolvem a atenção e facilitam a construção do conhecimento. Por isso, possibilitam uma maior absorção de conhecimento e tornam as aulas mais prazerosas.

Muitos professores e profissionais da área da educação relatam que as crianças aprendem mais e de forma mais rápida quando envolve jogos ou brincadeiras no processo educativo, sendo este um fator bastante relevante para a atuação e planejamento das atividades educacionais e que devem ser aderido pela educação de forma geral. (BÖHM, 2015, p.6)

É através do brincar que os alunos irão vivenciar várias situações de aprendizagem, utilizando jogos como os que apresentaremos abaixo:

- a) Stop: Um grupo sorteia uma letra e através dela os jogadores devem encontrar uma palavra que referem aos temas escolhidos.
- b) Jogo da memória: São figuras e cada uma se repete duas vezes, sendo que todas as peças são colocadas para baixo e o jogador deve ir virando-as até formar os pares de figuras.
- c) Quebra cabeça: Peças soltas onde o jogador deve encaixar e resolver o problema proposto.
- d) Cruzadinha: Palavras distintas onde se encaixa nos quadrados brancos em linhas verticais e outras na horizontal, que se cruzam.

De acordo com os jogos pedagógicos, as habilidades que são desenvolvidas para nortear o aprendizado e servem para trabalhar a concentração e atenção do aluno, despertar o valor e respeito com o próximo, paciência, memória, responsabilidade, autonomia, raciocínio lógico, dedução, além de auxiliar na tomada de decisões.

O jogar em sala de aula permite aos alunos a discussão com seus pares, a elaboração coletiva de estratégias para resolver o problema (ganhar o jogo) e a avaliação dos resultados obtidos. Por outro lado, permite ao professor questionamentos e observações que ajudam a analisar e compreender o desenvolvimento do raciocínio do aluno, interferindo pedagogicamente apenas quando julgar necessário. (SILVA, 2016, p.4)

Para que o professor consiga verificar quais são as possíveis intervenções, ele deve observar a ação do aluno, apoiar as suas tentativas, incentivar a decisão em grupo, propor regras, promover a troca de ideias e verificar como as regras podem ser adaptadas de acordo com as sugestões.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A importância do brincar nas Séries Iniciais mostra-se como é uma forma de auxiliar na aprendizagem. Ao utilizar-se do recurso lúdico nas atividades pedagógicas, o educador desperta na criança a criatividade, a imaginação, o prazer e o modo de viver a vida de forma espontânea e leve.

O brinquedo é um objeto de manuseio e ao utilizar transforma a imaginação em realidade. O jogo é caracterizado por regras, e através dele, a criança aprimora o raciocínio lógico, socialização, atenção, memória e traz o fato da conquista e da perda. As brincadeiras são culturais, passam de tradição para tradição, criando um espaço de aprendizagem.

A pesquisa buscou evidenciar o papel do professor no contexto lúdico, de como ele deverá trabalhar com as ferramentas para que consiga desenvolver as competências e habilidades de seus alunos de acordo com cada faixa etária. Observou-se também, a importância do brincar para o desenvolvimento do aluno, de como será importante para o desenvolvimento social e emocional.

Um dos pontos abordados, neste artigo, foram: a utilização de jogos e brincadeiras como estratégias pedagógicas para estimular o processo de ensino aprendizagem, já que os alunos passam a maior parte do tempo

nas escolas. Portanto, é importante sempre retomar os jogos e brincadeiras, para que os estímulos promovidos aos alunos sejam efetivados e de forma prazerosa.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ALBRECHT, Tatiana D'Ornellas. **Atividades lúdicas no ensino fundamental: Uma intervenção pedagógica.** Dissertação (Mestrado). Campo Grande: Universidade Católica Dom Bosco. 124 p. 2009. Disponível em: <https://site.ucdb.br/public/md-dissertacoes/8072-atividades-ludicas-no-ensino-fundamental-uma-intervencao-pedagogica.pdf>. Acesso em: 05 jun. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil:** Brasília: MEC / SEF, 1998. v. 1

BÖHM, Ottopaulo. **Jogo, brinquedo e brincadeira na educação.** Educação e a Interface com a Rede de Proteção Social da Universidade Comunitária da Região de Chapecó. p.1-20, 2015. Disponível em: <http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/wp-content/uploads/2017/02/Ottopaulo-B%C3%B6hm.pdf>. Acesso em: 05 jun. 2020.

CAPUTTI, A. P. C., **O papel do professor nos jogos e brincadeiras com crianças de 5 anos.** Disponível em: <http://www.unisalesiano.edu.br/encontro2007/trabalho/aceitos/PO27269318808.pdf>. Acesso em: 07 ago. 2020.

GUIMARÃES, Meiry Maria; BORGES, Rosângela Lopes; CARVALHO, Valéria F. D. **O educador, o lúdico e o processo de ensino-aprendizagem:** Estudo de Caso em um Centro de Educação Infantil. Maurícias: Novas Edições Acadêmicas, 2018.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.** 8. ed. São Paulo: Cortez, 1996.

MARREIRO, Amanda de Andrade Reino. A importância do brincar no desenvolvimento infantil. Disponível em: <http://docplayer.com.br/196519932-A-importancia-do-brincar-no-desenvolvimento-infantil.html>. Acesso em: 07 jun. 2020.

MARTINS, Josileide. Ludicidade e desenvolvimento: **A Importância do Brincar na Educação Infantil,** Petrolina, PE, vol. 8, n. 17 p. 58-82, dez. 2018. Disponível em: <https://www.periodicos.univasf.edu.br/index.php/revasf/article/view/256/274>. Acesso em: 20 ago. 2020.

SANTOS, Ana Paula Costa; SANTOS, Daniele Alves. **Brinquedo, educação e aprendizagem.** Disponível em: <https://portal.fslf.edu.br/wp-content/uploads/2016/12/tcc4-7.pdf>. Acesso em: 07 ago. 2020.

SANTOS, Gislaine de Lima; PESSOA, Jéssica das Neves. **A importância do brincar no desenvolvimento da criança.** Monografia (Graduação em Pedagogia) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/2427/1/GLS25082016.pdf>. Acesso em: 07 ago. 2020.

SCHLINDWEIN, Luciane Maria; LATERMAN, Ilana; PETERS, Leila. **A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola.** 23. ed. Florianópolis: Copiart, 2017.

SILVA, Katie Calonassi de Oliveira da. **O Jogo como estratégia no processo ensino-aprendizagem de matemática na 6ª série ou 7º ano.** Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1665-8.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2020.

SILVESTRE, Fernanda Mara; FERREIRA, Rosangela Veiga Julio; ARAUJO, Viviam Carvalho. **O papel da brincadeira no ensino fundamental pelo olhar das crianças.** Disponível em: https://www.cesjf.br/revistas/cesrevista/edicoes/2010/19_PEDAGOGIA_opapeldabrincadeira.pdf. Acesso em: 07 ago. 2020.

WINNICOTT, D. W. **O brincar & a realidade.** Rio de Janeiro: Imago, 1975.