

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
CAMPUS LITORAL NORTE  
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

FABIANE FORINI PEDROSO

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL EVIDENCIADA NA  
REVISTA NOVA ESCOLA**

Tramandaí

2022

FABIANE FORINI PEDROSO

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL EVIDENCIADA NA  
REVISTA NOVA ESCOLA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, realizado sob orientação do Prof. Dr. André Boccasius Siqueira.

Tramandaí

2022

### CIP - Catalogação na Publicação

Pedroso, Fabiana Forini  
A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL  
EVIDENCIADA NA REVISTA NOVA ESCOLA / Fabiana Forini  
Pedroso. -- 2022.  
38 f.  
Orientador: André Boccasius Siqueira.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Campus  
Litoral Norte, Licenciatura em Pedagogia, Tramandai,  
BR-RS, 2022.

1. Educação. I. Siqueira, André Boccasius, orient.  
II. Título.

FABIANE FORINI PEDROSO

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL EVIDENCIADA NA  
REVISTA NOVA ESCOLA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, realizado sob orientação do Prof. Dr. André Boccasius Siqueira.

Data de aprovação: 11 de outubro de 2022.

Banca examinadora

---

Orientador: Prof. Dr. André Boccasius Siqueira (UFRGS)

---

Profa. Dra. Rejane Ramos Klein (UFRGS)

---

Profa. Dra. Taís Lazzari Konflanz (PM Santa Maria)

## **DEDICATÓRIA**

Dedico este trabalho à minha mãe, ao meu marido e ao meu filho, que estiveram sempre ao meu lado e compartilham desse sonho junto comigo. Juntos foram os meus pilares de apoio nos momentos mais difíceis, serei eternamente grata pela compreensão e afeto recebido.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus, por tornar este momento possível. À minha família por estar sempre ao meu lado.

Agradeço aos professores que fizeram parte no período de orientação para a construção deste trabalho Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Andresa Silva da Costa Mutz e Prof. Dr. André Boccasius Siqueira, por compartilharem seus conhecimentos comigo, foram inúmeras mensagens trocadas e sempre demonstraram muito cuidado e profissionalismo nestetrajetória. Agradeço aos meus colegas de trabalho por me ajudarem na realização doestágio e aos meus colegas de curso por estarem presentes durante os momentos mais desafiantes e também os de conquistas.

Lembrarei sempre dos meus alunos por terem me recebido na sala de aula e dividido este tempo de troca de aprendizado, vocês são parte importantíssima para aconcretização deste sonho.

“As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade”.

Lev Vygotsky

## RESUMO

Esta pesquisa decorre da construção do Trabalho de Conclusão de Curso de Pedagogia, no qual tive a intenção de aprofundar o conhecimento sobre a importância dos jogos na educação infantil evidenciada na Revista Nova Escola. Parte do pressuposto de que somos educados em instituições formais de ensino, mas também nos educamos na cultura. Por essa razão, estabeleceu-se como problema de pesquisa, as seguintes questões: que lugar o jogo ocupa e o que diz sobre a infância nas narrativas postas em circulação na revista nova escola endereçada à professores? Trata-se de jogos com ou sem competição, para usarmos em sala de aula no desempenho do ensino-aprendizagem. Pretendeu-se encontrar elementos para problematizar o modo como tais lições podem ser tomadas para promoção da ludicidade em sala de aula. A pesquisa se caracteriza como de caráter exploratório e qualitativo. Os resultados mapeados demonstram que uma das principais lições ensinadas na Revista Nova Escola, aqui analisadas, foram encontrados nove artigos, cujo tema representa o objeto dessa pesquisa, onde os jogos podem ser um excelente recurso para alunos com dificuldades de aprendizagem, concentração e atenção. E ainda, pode-se perceber certo otimismo tecnológico quanto aos jogos em redes sociais, pois hoje em dia, os alunos estão super envolvidos nas tecnologias. Por essas razões, conclui-se que os jogos com ou sem competições devem sim estar presentes dentro e fora da sala de aula, sendo uma segunda ferramenta para o aprendizado, por meio da ludicidade própria das mídias contemporâneas.

**Palavras-chave:** Pedagogia Cultural. Ludicidade e Mapeamento.

## ABSTRACT

This research stems from the construction of the Pedagogy Final Paper in which I intended to deepen the knowledge about the importance of games in early childhood education evidenced in the *Nova Escola* Magazine. It starts from the assumption that we are educated in formal educational institutions, but we are also educated in culture. For this reason, the following questions were established as a research problem: what place does the game occupy in the narratives put into circulation by a magazine addressed to teachers? What is said about the game and childhood in *Nova Escola* magazine? These are games with or without competition, to be used in the classroom for teaching-learning performance. It was intended to find elements to problematize the way in which such lessons can be taken to promote playfulness in the classroom. The research is characterized as exploratory and qualitative. The mapped results demonstrate that one of the main lessons taught in the *Nova Escola* magazine, here analyzed, is that games can be an excellent resource for students with learning, concentration and attention difficulties. And yet, you can see a certain technological optimism about games on social networks, where nowadays the students are super involved in technologies. For these reasons, it is concluded that games with or without competitions must be present inside and outside the classroom, being a second tool for learning, through the playfulness of contemporary media.

**Keywords:** Cultural Pedagogy. Playfulness and Mapping

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> - <i>Print</i> página inicial revista Nova Escola .....	22
<b>Figura 2</b> - Utilizando e explorando dados nos jogos de percurso.....	25
<b>Figura 3</b> - Dança criativa e jogos na pré-escola: da solidez à fluidez .....	27
<b>Figura 4</b> - Especialista em Pedagogia Educacional, Telma Vinha.....	29
<b>Figura 5</b> - Dança da cadeira.....	30
<b>Figura 6</b> - Dança do Paninho .....	31

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1</b> - TCCs LUME UFRGS: Jogos na educação infantil .....	15
<b>Quadro 2</b> - Sistematização das matérias na Revista Nova Escola, as quais tematizamos jogos na educação infantil.....	23

## SUMÁRIO

<b>1 APRESENTAÇÃO .....</b>	<b>13</b>
<b>2 REVISÃO DE LITERATURA .....</b>	<b>15</b>
<b>3 REVISÃO TEÓRICA .....</b>	<b>19</b>
<b>4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>21</b>
<b>5 SISTEMATIZAÇÃO E DESCRIÇÃO AO MATERIAL EMPÍRICO .....</b>	<b>22</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>35</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>37</b>

## 1 APRESENTAÇÃO

O presente trabalho tematiza a importância do jogo na Educação Infantil, especialmente porque, nesta etapa de ensino, a educação está estruturada para que a criança tenha oportunidades de desenvolver o gosto pelo jogo, saber ganhar e perder.

Sendo este um tema tão importante na infância e em especial, na educação formal, propõe-se como pergunta de pesquisa as seguintes questões: **que lugar o jogo ocupa, e o que diz sobre a infância narrativas postas em circulação na revista nova escola endereçada à professores?**

Na infância a criança tem que ter um espaço lúdico para fazer suas descobertas, sendo assim, os jogos começam a fazer parte de suas vidas, sendo eles eletrônicos ou confeccionados manualmente, auxiliando também no desenvolvimento da sua criatividade e na compreensão sobre errar, acertar, ganhar e perder.

O propósito desta pesquisa é entender o que se diz sobre os jogos na Revista endereçada à professores da educação básica. De modo a tensionar o debate em torno do tema.

Este trabalho está organizado nos seguintes capítulos:

1. Apresentação: onde este é list os objetivos e perguntas da pesquisa;
2. Revisão de Literatura: através da qual apresento pesquisas abordadas em Trabalhos de Conclusão de Curso que dialogam com minha pesquisa;
3. Revisão Teórica: onde coloco, através de exemplos, o conceito de Pedagogia Cultural;
4. Procedimentos Metodológicos: contêm a explicação das opções e caminhos de pesquisa;
5. Capítulo das análises de material empírico;
6. Considerações finais;
7. Referências.

Tendo como objetivos, revisar na literatura mais recente, especialmente em Trabalhos de Conclusão de Curso, como os pesquisadores vêm abordando o tema dos jogos na infância; identificar na versão *online* da Revista Nova Escola, as narrativas sobre os jogos e sua relação com a infância; analisar o conjunto de narrativas mapeadas na revista e organizar por aproximação as categorias e refletir sobre as lições ensinadas na revista acerca dos jogos à luz dos autores estudados

nagraduação de licenciatura em Pedagogia.

Através da minha experiência como monitora de escola, acredito que os jogos são importantes para as crianças desde quando começam a engatinhar, auxiliando no seu desenvolvimento, sendo possível aprender enquanto brincam. Percebe-se que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, principalmente na infância, fase em que a criança desenvolve não apenas a diversão dos jogos, mas também as relações entre aluno e professor.

Percebi também que podemos ensinar jogos com a pedagogia sonora, nas aulas de musicalização, por exemplo, temos o intuito de modificar o ensino, tornar o processo de aprendizagem um meio mais leve, divertido, sensível e eficaz. Consequentemente, é neste universo que a criança vai ter interesse de desenvolver o gosto pelo jogar.

Podemos trabalhar canções de outros modos, adaptar conforme a idade, trabalhar canções podendo contextualizar com a criatividade, tornando em jogos, através da música, tais como: jogo de memória dos bichos, ouvindo a música e consequentemente achando os pares.

## 2 REVISÃO DE LITERATURA

Inicialmente realizei uma pesquisa no repositório LUME da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, para verificar a produção dos colegas na área do meu estudo de pesquisa. Procedeu-se a visita ao *site*<sup>1</sup>, selecionou-se as seguintes palavras-chave: brincadeiras, jogos e educação infantil. Retornaram da pesquisa, no LUME, 120 Trabalhos de Conclusão de Curso, dos quais 4 foram selecionados por contribuírem mais diretamente com o tema.

A pesquisa junto ao site LUME, possibilitou perceber a importância dos jogos confeccionados pelos alunos; bem como a necessidade de se estabelecer objetivos pedagógicos ao se propor jogos para crianças em idade escolar; e ainda o modo como os jogos podem estimular a liberdade dos estudantes.

Outro ponto de destaque é a proposição de construção dos próprios jogos, onde os estudantes podem adquirir autoconfiança.

### Quadro 1 - TCCs LUME UFRGS: Jogos na educação infantil.

(Continua)

TÍTULO	<b>Uso e confecção de jogos pedagógicos para alfabetização: um estudo de caso</b>
AUTOR	Odila Simone Silva da Silva.
LINK	<a href="http://hdl.handle.net/10183/88140">http://hdl.handle.net/10183/88140</a>
RESUMO	O jogo é um instrumento didático de suma importância nas práticas educativas em sala de aula, e possibilita aos alunos grandes benefícios no desenvolvimento intelectual e cognitivo, servindo de estímulo para suas relações interpessoais, que são peças fundamentais no processo de ensino/ aprendizagem.
TÍTULO	<b>Jogos e aprendizagem: Uma proposta de ação pedagógica</b>

<sup>1</sup> Repositório Digital. Disponível em: <[www.lume.ufrgs.br](http://www.lume.ufrgs.br)>. Acesso em: 01 jul. 2022.

(Conclusão)

AUTOR	Cristiane Borges de Medeiros
LINK	<a href="http://hdl.handle.net/10183/37661">http://hdl.handle.net/10183/37661</a>
RESUMO	O jogo permite que os alunos interajam, construam juntos a suarealidade ou os objetos que passarão a fazer parte da sua trajetória e do seu mundo.
TÍTULO	<b>Aprendizagem através da construção de jogos</b>
AUTOR	Daiana Ferreira Félix Becker da Silva
LINK	<a href="http://hdl.handle.net/10183/55075">http://hdl.handle.net/10183/55075</a>
RESUMO	O trabalho traz relatos de experiências vividas no ensino dematemática no Ensino Fundamental. Tais relatos, acontecem com um embasamento teórico.
TÍTULO	<b>Explorando o conceito de área com o Tangram</b>
AUTOR	Carolina Chiarelli Berger
LINK	<a href="http://hdl.handle.net/10183/88265">http://hdl.handle.net/10183/88265</a>
RESUMO	Neste trabalho investigou-se o Tangram como auxílio no ensino/aprendizagem do conceito e do cálculo de áreas eidentificou-se indícios de aprendizagem.

Fonte: Elaborado pela autora.

Na pesquisa realizada tem-se: Uso e confecção de jogos pedagógicos para alfabetização, através das quais, eles aprendam regras, competições e adquiram conhecimento. Em um aprendizado diferente e prazeroso, onde é dado relevância em sua autoestima e no desenvolvimento intelectual da criança, através da aquisição do memorizar, compreender e ser regrado.

O que permite entender, como estudante, que, segundo, os autores com que tive contato, que os jogos desenvolvem o emocional, tanto no aspecto físico, social e mental.

O jogar seguindo a ideia de que o aprendizado na educação infantil se dá por interações os quais o jogo é uma dela. O jogo lúdico e o jogo de papéis, como brincar de “mamãe e filhinha”

permite que haja uma atuação no desenvolvimento da criança, ou seja, cria-se condições para que determinados conhecimentos como a capacidade de imaginar situações no próprio jogo da brincadeira.

É muito importante que pais, educadores e a sociedade estejam conscientes sobre a importância da diversão, que deve estar sendo vivenciada, com a presença dos jogos na infância, ou seja, de que o jogar faz parte de uma aprendizagem prazerosa, além de ser um ato educativo. Considera-se que, por meio do jogo, a criança organiza o seu universo, levando para a sua realidade situações incomuns para convivência neste mundo.

Quando pensa-se no papel do jogo na educação infantil, Huizinga (2014), aponta que:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhando um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (p.33)

Os jogos são uma ferramenta de estímulo para o desenvolvimento cognitivo, devem ser trabalhados como atividades, através das quais, a criança sinta que pertence àquele mundo. Um momento de troca de experiências e que possibilite descobrir uma nova maneira de aprendizado, de construir e compartilhar conhecimento, além de interagir com os colegas e com a professora. Segundo Huizinga,

Na esteira da análise, se o jogo é uma atividade voluntária, isso significa que a adesão ou não em face à participação na proposta deve ser opção de quem joga. Acontece que na escola as crianças, na maioria das vezes, são obrigadas a se integrarem às atividades planejadas e desenvolvidas pelos professores, não tendo opção de escolher se querem participar ou não. Isso fere o princípio da ocupação voluntária defendido por Huizinga. Em segundo plano, o jogo aparece estruturado dentro de certos limites de tempo e espaço. Com as devidas proporções, o tempo do jogo deveria ser determinado pelos seus jogadores, uma vez que esse controle interno possibilitaria uma exploração bem mais ampliada das aprendizagens que esse fenômeno oferece. No ambiente escolarizado a duração das práticas pedagógicas é estruturada pela organização curricular que opera em uma lógica dualista, dividindo as atividades de sala para a cognição e as que envolvem o movimento, voltadas ao corpo. Tal fato contribui bastante para que o controle temporal do jogo seja de ordem externa, ou seja, pela intervenção de professores, hora do recreio, sinal, entre outros. (1980 apud REIS, 2015, p.05).

Os jogos ajudam as crianças na sua vivencia em sala de aula, onde vivenciam as regras e aprendem também a ganhar e perder, com isso incentivam a autoavaliação do aluno, que pode constatar por si mesmo os avanços que ele é capaz de atingir, fortalecendo sua autoestima.

### 3 REVISÃO TEÓRICA

Este trabalho se sustenta no conceito de Pedagogia Cultural, permitindo que o estudante se sinta parte do meio em que está inserido, podendo refletir e discutir sobre questões pertinentes ao seu cotidiano, neste sentido a sala de aula torna-se uma extensão da sociedade em que este faz parte. “[...] a pedagogia foi uma das áreas que, mobilizada pelos Estudos Culturais, dentre outros fatores acadêmicos, sociais e políticos, teve seu campo alterado, ampliado e complexificado”. (ANDRADE; COSTA, 2015, p.49).

A Pedagogia Cultural busca mostrar o mundo de uma forma prática, e essa busca, pode ser realizada através de jogos. Quando se mostra um livro para o aluno, pode-se realizar uma interação com aquele conteúdo. Um exemplo é a atividade “Faz de Conta”, a partir da qual possível ter uma aula sobre os procedimentos de um aeroporto e ao final, realizar uma atividade capaz de retratar possíveis situações que possam acontecer no local. Quando vive-se uma situação, cria-se uma memória afetiva, tornando o processo de aprendizado muito mais prazeroso. Portanto é possível trabalhar com materiais que façam parte da vida do aluno. Para Mutz e Beck,

Os Estudos Culturais no campo da Educação, que caracterizam-se por admitir a centralidade da cultura na constituição dos sujeitos, nos emprestam esse potente operador teórico que é o conceito de Pedagogia Cultural que nos permite problematizar o modo como somos educados/as por um múltiplo conjunto de artefatos como filmes, propagandas, blogs, programas televisivos, revistas entre outros. (2017, p.08).

Sendo assim, através da Pedagogia Cultural o trabalho irá buscar diferentes maneiras para que as crianças possam se expressar enquanto vivenciam aulas lúdicas, principalmente com o uso de jogos.

Através dos Estudos Culturais o ambiente educacional torna-se mais prazeroso ao aluno, pois irá abordar assuntos a partir dos quais estes consigam valorizar sua bagagem de conhecimentos, conseqüentemente irão se sentir parte deste universo e tornar este momento agradável e com inúmeras trocas de experiências. “A multiplicidade de teorias, objetos, abordagens e estilos faz dos Estudos Culturais um campo bastante eclético, com a facilidade de adaptar-se a cada contexto articulando-se com diferentes saberes. (TRENEMPOL, 2021. p.45)

Assim como a cultura é algo vivo por estar em constante mudança, a educação infantil também não é e não pode ser algo estático, pois deve acompanhar o desenvolvimento dos alunos, principalmente os de séries iniciais, os quais encontram-se em pleno desenvolvimento, através das descobertas no ambiente que estão inseridos. Desde modo, a Educação Cultural não deve se apresentar de forma linear, deve andar juntamente com o universo dos alunos, desde atividades mais tradicionais, até o mundo tecnológico cada vez mais presente no seu cotidiano.

No ponto de vista de muitas pessoas, a escola é a detentora do conhecimento, no entanto, para a autora Trennepohl (2021), é importante ressaltar que todo o meio que o estudante está inserido, auxilia na formação da sua identidade, sem que seja exclusivamente no ambiente escolar.

As experiências que as crianças trazem consigo e compartilham com seus colegas, ser um viés no processo de construção de conhecimento. Essa comunicação não se limita apenas através de palavras, mas também através de desenhos, escritas e brincadeiras. (TRENNEPOHL, 2021).

Um processo de aquisição de conhecimento através de emoções, de cultura e de afeto, é um diferencial para uma educação de qualidade e eficaz.

O conceito de identidade se entrelaça ao conceito de representação na medida em que as formas de representar docentes, crianças, infâncias e Educação Infantil fornecem elementos que vão se sedimentando ao longo do tempo e formando o que chamamos de identidade. (TRENNEPOHL, 2021, p.51).

Para um processo de ensino satisfatório, é necessário que o aluno encontre um ambiente que proporcione as mais diversas maneiras de expressar-se e que valorize seu conhecimento prévio, o professor será um mediador, saindo do ponto central, já não mais o detentor do conhecimento, mas um agente transformador, capaz de contribuir para o aprendizado do aluno de maneira dinâmica e ajudando para que as atividades tenham um propósito para os alunos durante suas aulas.

## 4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia utilizada para a realização do trabalho foi a bibliográfica, que se caracteriza por ser uma pesquisa em livros, sites, materiais disponíveis nas bibliotecas virtuais universitárias, portais de periódicos *online*. A pesquisa é de caráter exploratório “cuja aplicação tem por finalidade a elaboração de instrumento de pesquisa adequado à realidade.” (PIOVESAN; TEMPORINI, 1995, p. 01); e qualitativa, pois “hoje em dia a pesquisa qualitativa ocupa um reconhecido lugar entre as várias possibilidades de se estudar os fenômenos que envolvem os seres humanos e suas intrincadas relações sociais, estabelecidas em diversos ambientes”. (GODOY, 1995, p. 02).

Os procedimentos realizados durante a pesquisa foram:

- a) Pesquisa no repositório Lume UFRGS;
- b) Pesquisa na Revista Nova Escola *online*;

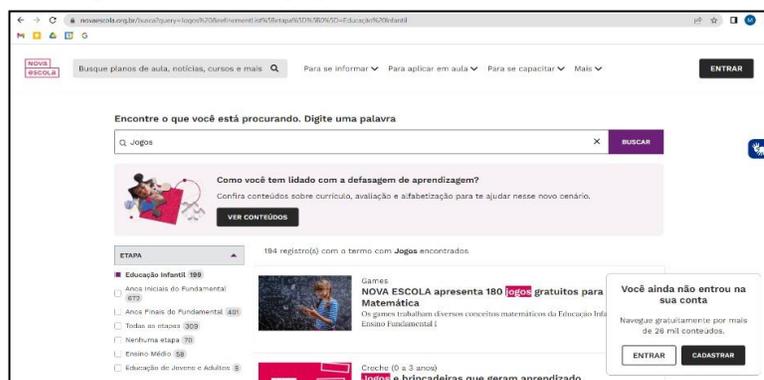
## 5 SISTEMATIZAÇÃO E DESCRIÇÃO AO MATERIAL EMPÍRICO

Analisaram-se as reportagens sobre o tema Jogos na Educação Infantil na Revista Nova Escola.

Criada em 2015 com o apoio de sua mantenedora, a Fundação Lemann, a Associação Nova Escola é herdeira da revista de mesmo nome, nascida em 1986 na Fundação Victor Civita. Hoje, a Nova Escola é uma plataforma digital que produz reportagens, cursos autoinstrucionais, formações, planos de aula e materiais educacionais para fortalecer os professores brasileiros e é acessada por cerca de 3,1 milhões de pessoas por mês. (IORIO, 2015).

Na página inicial da Revista Nova Escola, em ambiente aberto, realizou-se uma busca com a palavra “jogos”, como é possível verificar na Figura 1 abaixo:

**Figura 1 - Print** página inicial revista Nova Escola.



Fonte: Página da Revista Nova Escola na Web.<sup>2</sup>

Neste espaço, pode-se refinar a busca pela etapa da educação infantil. Após ler o título de cada uma das chamadas das matérias, selecionaram-se nove para compor o conjunto do material empírico, pois eram as que mais se alinhavam ao meu objeto de pesquisa.

Organizou-se os materiais empíricos em forma de tabela. Segue abaixo a tabela.

<sup>2</sup> Revista Nova Escola. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/busca?query=jogos&submit=>>>. Acesso em: 01 jul. 2022.

**Quadro 2** – Sistematização das matérias na revista Nova Escola, as quais tematizam os jogos na educação infantil.

(Continua)

<b>TÍTULO DA MATÉRIA</b>	<b>LINK</b>	<b>RESUMO</b>
Plano de aula: Utilizando e explorando dados nos jogos de percurso.	<a href="https://novaescola.org.br/planos-de-aula/educacao-infantil/creche/utiizando-e-explorando-dados-nos-jogos-de-percurso/3796">https://novaescola.org.br/planos-de-aula/educacao-infantil/creche/utiizando-e-explorando-dados-nos-jogos-de-percurso/3796</a>	Esse tipo de jogo envolve a sorte, concentração, regras, saber ganhar e perder, tendo como base o conhecimento do jogo para ter um bom resultado final, qualquer que seja a idade é uma ótima oportunidade para trabalhar percepção visual e espacial, quantidade e contagem.
Jogos e brincadeiras que geram aprendizado	<a href="https://novaescola.org.br/conteudo/6341/jogos-e-brincadeiras-que-geram-aprendizado">https://novaescola.org.br/conteudo/6341/jogos-e-brincadeiras-que-geram-aprendizado</a>	Esse jogo tem o objetivo de ampliar um grande repertório com brincadeiras nas quais podemos trabalhar a fala, diversão e diferentes atividades em um só jogo, enquanto os alunos jogam e se divertem ao mesmo tempo.
Jogos de memória	<a href="https://novaescola.org.br/conteudo/6338/jogos-de-memoria">https://novaescola.org.br/conteudo/6338/jogos-de-memoria</a>	Nessa reportagem vemos a importância dos jogos de memória para crianças pequenas ou de séries iniciais envolvendo concentração e desafios.
Dança criativa e jogos na pré-escola: da solidez à fluidez	<a href="https://novaescola.org.br/conteudo/5904/danca-criativa-e-jogos-na-pre-escola-da-solidez-a-fluidez">https://novaescola.org.br/conteudo/5904/danca-criativa-e-jogos-na-pre-escola-da-solidez-a-fluidez</a>	Através deste jogo, é possível explorar formas corporais, aprender a fazer registros audiovisuais, construção de danças a partir de jogos, onde também as danças viram brincadeiras.

(Conclusão)

Como trabalhar jogos sem incentivar a competição?	<a href="https://novaescola.org.br/conteudo/1501/como-trabalhar-jogos-sem-incentivar-a-competicao">https://novaescola.org.br/conteudo/1501/como-trabalhar-jogos-sem-incentivar-a-competicao</a>	Podemos sim trabalhar jogos sem competição, equilibrando as atividades como força, habilidades, motivar que a rapidez pode ser um aliado para ir bem no jogo, envolvendo o raciocínio lógico, mas isso pode levar algum tempo até a adaptação da nova regra.
Jogos para melhorar a atenção	<a href="https://novaescola.org.br/conteudo/1224/jogos-para-melhorar-a-atencao">https://novaescola.org.br/conteudo/1224/jogos-para-melhorar-a-atencao</a>	Segundo relato de professores em reuniões pedagógicas, nos dizem que na educação física é uma das melhores opções para o problema de atenção, onde ao invés de ficar nas quadras com jogos de competição, fazem aulas de reforço sobre autoestima, fazendo jogos de mímica, sorrindo, falando tentando desinibir o seu interior, assim tendo um ótimo resultado.
Plano de aula: paninho que une e faz dançar	<a href="https://novaescola.org.br/planos-de-aula/educacao-infantil/creche/paninho-que-une-e-faz-dancar/3338">https://novaescola.org.br/planos-de-aula/educacao-infantil/creche/paninho-que-une-e-faz-dancar/3338</a>	Essa é uma atividade que podemos fazer com bebês, tentando o estímulo de largar sua naninha, onde também trabalhamos o coleguismo, compartilhando seus pertences, a exploração de tecidos diferentes do seu e encorajar todos para que participem das danças.

Fonte: Elaborado pela autora.

A seguir, apresenta-se uma análise dos textos acima destacados.

**Título: Utilizando e explorando dados nos jogos de percurso. Plano de aula educação infantil.**

Autora: Evandra Tortora. Data da publicação não encontrada.

**Palavras mais recorrentes:** Espaço, tempo, quantidade, competição e regras.

**Este Plano de aula nos mostra que:**

Um dos objetivos da educação infantil é oferecer experiências diversas, diferenciando os diversos contextos de números, não necessariamente na sequêncianumérica, aprimorando jogos com regras simples. Este plano de aula tem como objetivo trabalhar regras, a fim de proporcionar a modificação de alguns detalhes como, algumas regras, levando em conta o privilégio e participação das crianças, essejogo pode ser feito dentro ou fora de casa, apenas com um desenho no chão faz-seum percurso, um dado para as crianças jogarem e dependendo o número, a criança avança. Sendo que, por ser realizado no chão, facilita o deslocamento dos participantes.

**Figura 2** - Utilizando e explorando dados nos jogos de percurso.



Fonte: Revista Nova Escola.

Na crianças colocadas para um jogo de trilha, oferecendoaos alunos, troca de experiências significativas, nas quais são utilizadas diversas técnicas de aprendizado, tanto na matemática quanto na ludicidade. O jogo depercurso envolve basicamente sorte e para as crianças participarem é preciso ter o conhecimento básico das regras, ao jogar elas vivenciam diferentes desafios, com o intuito de ganhar e perder, entre outras aprendizagens significativas.

Como se joga? Para decidir quem iniciará as jogadas, uma criança de cada dupla deve jogar o dado e quem tirar o número maior, iniciará o jogo. Uma criança jogao dado e, após a leitura do número sorteado, dá o comando para que o colega que estiver no tabuleiro possa andar a quantidade de casas sorteadas. Após chegarem até o bichinho para resgatá-lo, as crianças devem percorrer o caminho de volta para alinha de chegada.

**Título: Jogos e brincadeiras que geram aprendizado.** Jornalismo Educação InfantilAutor: Revista Nova Escola. Publicado em 02 de setembro de 2017.

**Palavras mais recorrentes:** Brincar, falar, interagir e regras

**Nesta matéria retirada da Revista Nova escola observa-se que:**

Compartilhar informações sobre as brincadeiras, participando de situações significativas nas quais as crianças possam agir e falar sobre um tema comum de maneira mais estruturada, conhecer as regras de algumas brincadeiras.

Neste recorte tem-se como objetivo elencar brincadeiras de vários níveis com regras simples, garantindo um contato maior com o grupo, fazendo parte de todas elas, como apresentar novas propostas. Nessa atividade, os jogos são pensados em qual momento que se deve trabalhar, como por exemplo vamos ter: chuveiro de bolinhas, corre cotia e elefantinho colorido.

Esse tipo de jogo é importante, em primeiro momento, fazer uma rodinha de conversa, explicando cada detalhe, por serem crianças bem pequenas, tendo um cuidado maior, sem muito falatório, sempre bom usar diversos recursos para chamar a atenção deles, tendo uma maior participação, usando materiais variados como: bambolês, bolas, pedaços de madeiras, sucatas.

O uso do jogo é um ato de brincar e aprender, possibilitando a aprendizagem, do aluno, assim sendo uma construção da reflexão e autonomia de criatividade em relação às regras e colegas, nessa reportagem ve-se o quanto é importante planejamentos simples e ao ar livre, onde os alunos se sintam mais à vontade.

**Título: Jogos e brincadeiras que geram aprendizado.** Reportagem de Educação Infantil

Autor: Jornalismo de educação infantil. Revista Nova Escola. Publicado em 02 de setembro de 2017.

**Palavras mais recorrentes:** Jogos, trabalhar, concentração.

**Nesta matéria retirada da Revista Nova Escola observa-se que:**

Adquirir habilidades na diversão dos jogos de memória, aprender a compartilhar os mesmos jogos com o grupo, conhecer e memorizar as regras.

Com o intuito de resgatar as crianças para um melhor aprendizado, a Revista Nova Escola fez alguns comentários com jornalistas e professores para tentar um aprendizado mais rigoroso ou melhor, cativar as crianças na sala de aula, através dos jogos. É possível ver isso no jogo de memória, um jogo que além de divertido é capaz de compartilhar emoções, regras e atenção até mesmo com os próprios integrantes do jogo.

Também nesta reportagem, traz que não é necessário ser exatamente em um jogo de

memória que as crianças aprendem e sim em qualquer tipo de jogo , temos o quebra-cabeça, que é aliado ao ensino-aprendizado, estímulo de atenção para trabalhar com idades diferentes.

Ana Paula Yazbek, formada em Pedagogia, atua também em projetos pedagógicos, e nos relata que os jogos estão inteiramente ligados ao desenvolvimento e envolvimento dos alunos, criando desafios, competições, como ganhar e perder. Sabendo-se sempre acompanhar o grau de dificuldade de cada criança.

**Título: Dança criativa e jogos na pré-escola:** da solidez à fluidez, documentário da Revista Nova Escola

Autor: Nova Escola, publicado em 02 de set. 2017.

**Palavras mais recorrentes:** Pesquisas, formas, construção, gestos e movimentos.

**Nessa matéria retirada da revista Nova Escola percebe-se que:**

A ampliação do repertório de brincadeiras tradicionais e jogos de criação em dança, pesquisando, por meio de entrevistas, entre os adultos que trabalham na creche (ou na escola) brincadeiras com pedras; conhecer diversas brincadeiras e transformá-las em dança; explorar as formas corporais, o volume, as direções, os caminhos e as trajetórias no espaço.

**Figura 3** - Dança criativa e jogos na pré-escola: da solidez à fluidez.



Fonte: Revista Nova Escola.

Essa matéria traz o valor da dança, como ampliar o repertório das danças e brincadeiras na escola, onde foi feita a pesquisa entre professores e profissionais que trabalham em creches, para

saber e conhecer grupos de artistas, explorando formas corporais, direções e caminhos, trajetórias de espaço e tempo. Também explorar o que podem construir nas danças, a partir das brincadeiras dentro e fora da sala de aula, tem-se uma imagem da professora conta uma história sobre danças típicas de todas as regiões.

Nessa reportagem estima-se a dança com pedrinhas, das sugestões de várias danças, mas essas danças podem ser adaptadas conforme a região onde está localizada a escola. Mostra que podem ser boas ferramentas musicais para ninar as crianças ou até mesmo na hora de dormir, não somente para crianças, mas também para adultos como: músicas de chuva, cachoeiras e instrumentos musicais, servem como calmantes de corpo e alma.

Finalizar o encontro propondo um relaxamento: usando pedrinhas, uma sobre o corpo do outro, diga que façam pequenos caminhos sobre os ossos e movimentos com toque sutis. Esta é uma atividade que requer muita concentração, percepção corporal e cuidado com o corpo do outro. Por isso, converse com as crianças sobre sensações corporais e repita esta atividade em outros encontros. Aqui também o jornalista nos apresenta várias opções de danças:

“Escravos de Jó” você pode usar a mesma canção para brincar de amarelinha ou use música mecânica (Cd), mas que tenha o ritmo bem marcado, como por exemplo: Cd Pé com pé - Palavra Cantada, Cd Fuá na casa de Cabral música. Também poderá usar um instrumento de percussão ou as palmas para marcar o ritmo, cantar uma canção ou uma parlenda já conhecida pelas crianças, assim todos podem participar.

### **Título: Como trabalhar jogos sem incentivar a competição?**

Autor: Revista Nova Escola Jornalismo na educação infantil. Publicado em 01 de abril de 2012.

**Palavras mais recorrentes:** jogos, brincadeiras, vencedor, aprendizagem.

### **Nessa reportagem de especialista observa-se que:**

Não há necessidade de competição em jogos, o jogo sem a competição também ajuda na aprendizagem; através de elogios e outras formas de avaliar o jogo fazem total diferença.

**Figura 4** – Especialista em Pedagogia Educacional, Telma Vinha.



Fonte: *Researchgate*.<sup>12</sup>

Telma Vinha, Especialista em Pedagogia Educacional diz que se pode sim trabalhar jogos sem competição, mas quando ela não é exagerada, procurando trabalhar atividades que exijam habilidades específicas, como rapidez e força, raciocínio e também propostas que ensinam o ganhar e perder, segundo a especialista isso leva algum tempo maior para adaptar as crianças na nova realidade e na maiorias das vezes depende da interferência de um adulto para que dê certo.

Nessa reportagem ela fala muito em ensinar o ganhar e o perder e não a competição, essa expressão pode levar a criança a um desgosto pelo jogo, fazendo breves elogios por exemplo e oferecendo aos alunos na presença dos demais atividades iguais e com o mesmo tempo para os que têm alguma dificuldade não se sentirem diferentes na aprendizagem.

#### **Título: Jogos para melhorar a atenção.**

Autor: Cristina Marangon. Publicado em 01 de maio de 2001. **Palavras mais recorrentes:** matemática, inovações, reforço escolar. **Nessa publicação da Revista Nova Escola observa-se que:**

Os jogos mais populares são os que mais auxiliam nas notas, não perder o foco, criar jogos novos; formar pequenos grupos, ajudam no desenvolvimento dos jogos. Professores de Londrina usam a educação física como complemento das aulas, porque não sabem como lidar com a falta de atenção de alunos de séries iniciais.

Pensaram em algo estimulante ao invés de disputas em quadra, trocar por jogos de atenção e concentração, até mesmo em aulas de reforço. Após ter começado com essa estratégia as crianças

se sentiram com mais autoestima e começaram a ter mais proveito nas aulas e melhorando uma porcentagem alta de atenção. Na imagem abaixo aparece crianças dançando a “Dança da cadeira”, uma dança simples que diz muito nela só.

**Figura 5** - Dança da cadeira.



Fonte: Revista Nova Escola.

Segundo professores entrevistados os resultados foram ótimos e se disseram confiantes. Mostram várias opções de ideias de jogos para professores que têm o mesmo problema de falta de atenção de seus alunos, segundo eles deve-se sempre optar por jogos que não deixam os alunos perderem o foco.

### **Título: Paninho que une e faz dançar**

Autora: Tamira Paula Torres Martins. Data da publicação não encontrada.

**Palavras mais recorrentes:** Família, faz-de-conta e vivenciar.

### **Nesse plano de aula observa-se que:**

A família é importante para o andamento escolar, família-escola; movimentos corporais são de suma importância nessa faixa etária, brincadeiras de faz-de-conta,<sup>18</sup> interação entre colegas e família.

Esse plano de aula é para trabalhar o desapego de seus pertences, em que se trabalha família-escola, nessa atividade segundo informações, foi realizada uma pesquisa com familiares para ver se a criança tem uso de naninha ou famoso paninho. Então, a professora pega todos os que fazem uso e começa uma breve música para dançar e realizar a troca de paninho, quando sentem

as várias texturas, cheiros e cores diferentes do seu. Diz o professor que essa atividade trabalha o coleguismo, desta forma arriscam novos movimentos, explorando a expressão corporal e dos tecidos, gestos, danças, jogos, arremesso e escuta.

**Figura 6** - Dança do paninho.



Fonte: Revista Nova Escola.

A imagem acima apresenta um familiar na escola ou um professor realizando atividade. Após o término, a professora pede para o familiar ou o monitor de sala que entregue seu paninho e sinta-se aconchegado com a presença do mesmo, pois ficou por um determinado tempo longe e até mesmo com outro colega fazendo uso dele.

**Título: Correr, desviar, frear e equilibrar-se.**

Autor: Revista Nova Escola Jornalismo de anos iniciais e fundamental. Publicado em 02 de setembro de 2017.

**Palavras mais recorrentes:** Jogos, brincadeiras, competições.

**Nesse pano de aula observa-se que:**

O reconhecimento dos jogos é relevante às regras, desenvolver habilidades motoras são de suma importância nesse tipo de jogo e a realização de movimentos corporais como correr, pular e desviar são cobrados.

A jornalista nos diz que dentro do universo de jogos de corrida e perseguição, constitui-se um segmento muito importante que é o desempenho da motricidade e também a ludicidade, esses jogos também impulsionam a habilidade de fugir, perseguir, sabendo diferenciar a hora de correr para fugir ou correr para pegar o colega.

Nessa reportagem reforçam explicando que jogos de corrida, desvio e equilíbrio, sempre gera competição, então sempre antes de começar a atividade de jogo deve haver uma roda de conversa explicando as regras e combinados. Relatam também que esse tipo de atividade é benéfico para a saúde, principalmente àquelas crianças que não praticam esportes.

Relacionando minha pesquisa com o artigo: jogos cooperativos e a promoção da cooperação na educação infantil, a transformação reflete nas instituições sociais, principalmente nas famílias, por meio da sociabilidade, afetividade e desenvolvimento psicológico, alguns estudos específicos que foram investigados têm evidenciado que as crenças e valores entre crianças e adolescentes demonstram maiores contextos escolares, em que os professores têm orientado a competição entre si.

A proposta deste artigo é de que os jogos cooperativos têm potencial para professores promoverem ou inibirem a cooperação no contexto de educação infantil, relata-se a pesquisa empírica, analisando a proposta dos jogos cooperativos e defendendo por meio da psicologia científica tal proposta como essencial para professores da educação infantil promoverem interações cooperativas no meio em que atuam.

Segundo o autor Elkonin,

[...] pode-se formular a tese mais importante para a teoria do Jogo Protagonizado: esse jogo nasce no decorrer do desenvolvimento histórico da sociedade como resultado da mudança de lugar da criança no sistema de relações sociais. Por conseguinte, é de origem e natureza sociais. (2009, p. 80 apud MARCOLINO; BARROS; MELLO, 2014, p. 98).

Quando a atividade se torna lúdica, seu desenvolvimento futuro depende da adoção do papel. O papel - ser professor, mãe, bombeiro - resume um conjunto de ações e regras sociais de maneiras diferentes. Chama-se a atenção para o fato de que até essa fase de desenvolvimento a criança ainda não desempenha papéis; ela apenas reproduz, de forma desarticulada, as ações adultas - por exemplo, dar comida para a boneca, interromper a alimentação e começar a passear com ela, depois voltar a dar de comer, em seguida a pôr para dormir e trocar sua roupa. Por vezes as crianças também se envolvem com outros brinquedos, desempenham outras ações e depois voltam a desenvolver ações que praticavam com o primeiro brinquedo.

Assim, o surgimento e desenvolvimento do papel dão unidade e coerência às ações que cada

vez mais representam o sentido das relações entre as pessoas no interior das atividades humanas. Para Elkonin, “o jogo das crianças na educação infantil, consiste na interpretação de um papel assumido pela criança e este papel é a unidade que contém todos os elementos do jogo”. (apud MARCOLINO; BARROS; MELLO, 2014, p. 100).

Com base nos resultados de experimentos em que se solicitava às crianças de diferentes idades que brincassem de um mesmo tema, Elkonin (2009) “sugere dois níveis fundamentais do desenvolvimento do jogo, com dois subníveis cada. Note-se que as etapas de desenvolvimento do jogo fundamentam-se no desenvolvimento do conteúdo do papel”. (apud MARCOLINO; BARROS; MELLO, 2014, p.100)

Após a realização da pesquisa buscaram-se com as palavras chave: jogos na educação infantil os principais temas, que são: “Jogos e brincadeiras do passado, Utilizando e explorando jogos de dados nos jogos de percurso, Jogos de memória, Jogos para melhorar a atenção, Paninho faz que une e faz dançar”. Neste estudo dos jogos e brincadeiras na educação infantil, são muito importantes, os que quais cumprem uma função de desenvolver diversas habilidades, tais como: Motoras, sociais, emocionais e psicomotoras

O jogo nessa fase da vida da criança faz com que elas participam e exercitam suas criatividade, sua imaginação para um bom resultado no ensino-aprendizagem e também permite à criança uma convivência e troca de experiências entre colegas. Percebe-se que depois que a criança começa a ter gosto pelos jogos, elas sentem interesse em aprender através das vivências prazerosas. Com esse estímulo será possível a melhora de práticas e será de grande importância para os professores da educação.

Segundo os temas estudados e analisados, percebe-se que os jogos devem fazer parte do currículo escolar, pois com eles podemos trabalhar muito além do que imaginamos e o que necessitamos para um bom aprendizado com nossos alunos. Apesar de que algumas instituições ignoram os jogos, preferem o lúdico do que os jogos, porque veem jogos só como passatempo e não como ferramenta de aprendizagem. Para Piaget e Munari,

É pelo fato do jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças, que em todo lugar onde se consegue transformar em jogo a iniciação à leitura, ao cálculo, ou à ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações comumente tidas como maçantes. (2010, p. 99).

O principal papel que os jogos exercem no trabalho pedagógico é o intuito de estimular no profissional docente à reflexão sobre a utilização do lúdico na aprendizagem e não ver os jogos somente como brincadeira social.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da pesquisa desenvolvida neste trabalho de conclusão de curso percebeu-se que o jogo na educação infantil é de fundamental importância na vida da criança. A criança aprende enquanto brinca. Percebe-se que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, mas principalmente na infância, na qual ela deve ser vivenciada não apenas como diversão, mas como uma forma de desenvolver as potencialidades da criança, visto que o conhecimento é construído através das relações interpessoais e trocas recíprocas entre professor e aluno.

Jogar, como já mencionado, é essencial para o desenvolvimento dos alunos, como também para o educador. Muitos são objetos educacionais e a ludicidade não precisa ser vista isoladamente só como atividades recreativas e sim ela faz parte dos conteúdos e disciplinas nos objetivos culturais e sociais.

Apesar disso, muito ainda precisa ser feito, existem lacunas do conhecimento, onde é preciso ampliar as pesquisas, dar suporte aos professores para que possam realizar práticas educativas mais interessantes voltadas ao jogo na educação infantil, juntamente com o apoio da Revista Nova Escola. Também se faz necessário criar diferentes brincadeiras e possibilidades de jogos, atividades essas indispensáveis na escola, para desta forma despertar o interesse e o prazer tanto dos alunos que recebem a atividade como do educador que vai aplicá-la.

Quando o professor trabalha com jogos, brincadeiras no espaço de sala de aula dentro de um contexto pedagógico está ampliando o conhecimento infantil, e está fazendo isso de uma forma prazerosa, despertando o interesse e imaginação dos alunos, considerar o jogar e o brincar como eixo fundamental do trabalho, significa compreender que através dele a criança estabelece vínculos entre o imaginário e o real. É através do jogo que a criança reconstrói o mundo adulto de forma que seja capaz de transformá-lo. Tendo a possibilidade de trabalhar com a imaginação, a sua própria realidade é reconstruída pela fantasia ao mesmo tempo em que a fantasia constrói a realidade. Assim, o ato de jogar deverá constituir-se em momentos de aprendizagem, nos quais a criança tenha a possibilidade de elaborar papéis e ao mesmo tempo exteriorizar o que pensa e vivencia.

Percebe-se que por meio desta pesquisa como estudante de Pedagogia pude compreender a importância e relevância que o jogar tem quanto ao desenvolvimento e aprendizado na educação infantil, sendo considerados educativos justamente por contribuírem no desenvolvimento integral

do aluno, nem sempre jogo fica só na competição, mas sim num ensino-aprendizado, com este estudo evidenciou-me a crscer na necessidade de que os jogos devem sim ser incluídos no currículo escolar das escolas infantis.

Desta forma conclui-se que inserir o jogo na educação infantil facilita o aprendizado e o desenvolvimento integral nos aspectos cognitivos, sociais, afetivos, e motora da criança. Desenvolve a personalidade e transforma o indivíduo como único e responsável. Assim sendo, a educação deve considerar o lúdico como parceiro e implementá-lo no aprendizado e formação da criança.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, Paula Deporte de; COSTA, Marisa Vorraber. **Usos e possibilidades do conceito de pedagogias culturais nas pesquisas em estudos culturais em educação**. Disponível em:

<file:///D:/USU%C3%81RIOS/ANGELICA/DOWNLOADS/texto%20publicado%20Textura%202015.pdf>. Acesso em: 07 set. 2022.

ELKONIN, D. (2009). **Psicologia do Jogo**. São Paulo. Martins Fontes. Apud MARCOLINO, Suzana; BARROS, Flávia Cristina Oliveira Murbach de; MELLO, Suely Amaral. **A Teoria do Jogo de Elkonin e a educação Infantil**. Artigos • Psicol. Esc. Educ. 18 (1) • Jun 2014. Disponível em:

<[https://www.researchgate.net/publication/291105131\\_A\\_teor%C3%80a\\_do\\_jogo\\_de\\_Elkonin\\_e\\_a\\_educacao\\_infantil](https://www.researchgate.net/publication/291105131_A_teor%C3%80a_do_jogo_de_Elkonin_e_a_educacao_infantil)>. Acesso em: 08 jul. 2022.

GODOY, Arilda Schimidt. **Pesquisa Qualitativa Tipos Fundamentais**. Professorado Departamento de Educação da UNESP, Rio Claro. Revista de Administração de Empresas São Paulo, v. 35, n.3, p, 20-29 Mai./Jun. 1995. Disponível em:

<<https://www.scielo.br/j/rae/a/ZX4cTGrqYfVhr7LvVyDBgdb/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 07 set. 2022.

HUIZINGA, J. Homo Ludens. **o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980, apud REIS, Fabio Pinto Gonçalves dos. **Jogos, Experiência e Subjetivação na Educação**. Universidade Federal de Lavras – UFLA. Disponível em: <[INFANTILhttp://www.2015.sbece.com.br/resources/anais/3/1430078485\\_ARQUIVO\\_teto2.pdf](http://www.2015.sbece.com.br/resources/anais/3/1430078485_ARQUIVO_teto2.pdf)>. Acesso em: 07 jul. 2022.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: **o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980 apud EDUCA. Disponível em:

<[http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-77352020000300018&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt](http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-77352020000300018&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt)>. Acesso em: 07 set. 2022.

IORIO, Elaine. **História da Nova Escola**. Disponível em:

<<https://novaescola.zendesk.com/hc/pt-br/articles/360000416123-Hist%C3%B3ria-da-Nova-Escola#:~:text=Criada%20em%202015%20com%20o,1986%20na%20Funda%C3%A7%C3%A3o%20Victor%20Civita>>. Acesso em: 12 set. 2022.

MUTZ, Andresa; BECK, Dinah Quesada. Pedagogias culturais, educação e mídias: implicações na pesquisa educacional contemporânea. Momento / Universidade Federal do Rio Grande. Instituto de Educação. Vol. 26, n. 1 (jan./jun. 2017) – RioGrande: Ed. da FURG, 1983- .v. ; 21 cm.

MUTZ, Andresa; BECK, Dinah Quesada. Pedagogias culturais, educação e mídias: implicações na pesquisa educacional contemporânea. Momento / Universidade Federal do Rio Grande. Instituto de Educação. Vol. 26, n. 1 (jan./jun. 2017) – RioGrande: Ed. da FURG, 1983- .v. ; 21 cm.

PIAGET, Jean; MUNARI, Alberto. Tradução e Organização: Daniele Saheb. – Recife:

Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangna, 2010. 156 p.: il (Coleção Educadores).

PIOVESAN, Armando; TEMPORINI, Edméa Rita. **Pesquisa exploratória: procedimento metodológico para o estudo de fatores humanos no campo da saúde pública.** Departamento de Prática de Saúde Pública da Faculdade de Saúde Pública - Universidade de São Paulo – Brasil. Revista Saúde Pública 29 (4), 1995. Disponível em:  
<<https://www.scielo.br/j/rsp/a/fF44L9rmXt8PVYLNvphJgTd/?format=pdf&lang=pt> >. Acesso em: 08 jul. 2022.

TRENNEPOHL, Kelly Juliana da Silva. **Representações de crianças e infâncias na educação infantil: um estudo a partir da *rivista infanzia*.** – 2021. 159 f.: il. color. Dissertação (Mestrado) – Pós-Graduação.