



**UNIVERSIDADE DA INTEGRAÇÃO INTERNACIONAL  
DA LUSOFONIA AFRO-BRASILEIRA  
INSTITUTO DE HUMANIDADES E LETRAS DOS MALÊS  
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**SANATRA SILVA ROSEIRA**

**LUDICIDADE NA ESCOLA: BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS**

**SÃO FRANCISCO DO CONDE**

**2023**

**SANATRA SILVA ROSEIRA**

**LUDICIDADE NA ESCOLA: BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Pedagogia da UNILAB, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Míghian Danae Ferreira Nunes.

**SÃO FRANCISCO DO CONDE**

**2023**

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira  
Sistema de Bibliotecas da Unilab  
Catalogação de Publicação na Fonte

R7171

Roseira, Sanatra Silva.

Ludicidade na escola : brinquedos e brincadeiras tradicionais / Sanatra Silva Roseira. -  
2023.

33 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Instituto de Humanidades e  
Letras dos Malês, Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira,  
2023.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Míghian Danae Ferreira Nunes.

1. Escolas - Exercícios e jogos - São Bento das Lajes (São Francisco do Conde, BA).
2. Estratégias de aprendizagem. 3. Jogos educativos. I. Escola Municipal Vera Maria Ferreira de Santana - Estudo de casos. II. Título.

BA/UF/BSCM

CDD 371.39708142

**SANATRA SILVA ROSEIRA**

**LUDICIDADE NA ESCOLA: BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS**

Relatório de Intervenção Pedagógica apresentado como requisito para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia, na Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB), Campus dos Malês (BA).

Aprovada em: 26/01/2023.

**BANCA EXAMINADORA**

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Míghian Danae Ferreira Nunes (Orientadora)**

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira - UNILAB

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Eliene Costa Santos**

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira - UNILAB

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Lia Dias Laranjeira**

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira - UNILAB

## AGRADECIMENTOS

Quero agradecer a Deus em primeiro lugar por fazer com que eu alcançasse meus objetivos e por ter me dado forças para que eu não desistisse e conseguisse chegar até o presente momento.

Agradeço também aos meus pais, José Roseira e Marina Roseira (ambos *in memoriam*) por me apoiarem e acreditarem no meu potencial, sempre fazendo-me manter o foco. Sou grata também aos meus filhos: Saynara Miranda, Thonne Miranda, Anthony Miranda e Sayla Miranda, que sempre me deram força quando eu pensava em desistir.

Quero também agradecer ao meu companheiro, Antônio Filho, por sempre me dar apoio em meus projetos de vida.

Agradeço aos amigos: Darlan Queiroz, Weslen Sampaio, Laecio Guedes, Francisco Santana, Lucian Guedes, Valquíria Borges e Itamara Gomes; não soltaram a minha mão nesse momento tão importante da minha vida.

Sou também bastante grata às professoras Lucilene Alcanfor, Mighian Nunes, Eliane Santos e Lia Laranjeiras, por me darem apoio e direcionamento, passando-me a calma que precisei para alcançar meu objetivo.

Agradeço à pessoa de Ilzete Bomfim, gestora da Instituição na época em que desenvolvi a atividade, pois foi ela quem me oportunizou aplicar tal projeto de intervenção pedagógica.

*Mesmo quando tudo parece desabar, cabe a mim decidir entre rir ou chorar, ir ou ficar, desistir ou lutar; porque descobri, no caminho incerto da vida, que o importante é decidir*

Autor Desconhecido

## RESUMO

Esse trabalho trata-se de um relato vivencial que apresenta como se desenvolveu na prática a aplicação do projeto de intervenção pedagógica “ludicidade na escola: Brinquedos e brincadeiras tradicionais”. Este projeto foi aplicado na escola Vera Maria Ferreira de Santana, que fica dentro do complexo escolar as Três Marias, localizada em São Bento das Lajes; no município de São Francisco do Conde-BA. O que motivou a aplicação do projeto foi compreender que através dos brinquedos e brincadeiras se dá o ensino aprendizagem e no período no qual ocorreram as ações para a validação da proposta do projeto de intervenção ludicidade na escola: “Brinquedos e brincadeiras tradicionais”. Foram feitas observações durante uma semana e notamos que poucas crianças conhecem e/ou optam por brinquedos e brincadeiras tradicionais, antigas e caracterizadas por instrumentos de fácil acesso, ou seja, materiais recicláveis que utilizam para confeccionar os próprios brinquedos.

**Palavras-chave:** escolas - exercícios e jogos - São Bento das Lajes (São Francisco do Conde, BA); Escola Municipal Vera Maria Ferreira de Santana - estudo de casos; estratégias de aprendizagem; jogos educativos.

## ABSTRACT

This work is an experiential report that presents how the application of the pedagogical intervention project “playfulness at school: Toys and traditional games” was developed in practice. This project was applied at the Vera Maria Ferreira de Santana school, which is located within the Três Marias school complex, located in São Bento das Lages; in the municipality of São Francisco do Conde-BA. What motivated the application of the project was to understand that through toys and games, teaching and learning take place and in the period in which the actions for the validation of the proposal of the intervention project ludicity at school took place: "Traditional toys and games". observations for a week and we noticed that few children know and/or choose traditional toys and games, old and characterized by easily accessible instruments, that is, recyclable materials that they use to make their own toys.

**Keywords:** educational games; learning strategies; Municipal School Vera Maria Ferreira de Santana - case studies; schools - exercises and games - São Bento das Lajes (São Francisco do Conde, BA).



## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>10</b>
<b>2</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO</b>	<b>14</b>
<b>3</b>	<b>METODOLOGIA</b>	<b>16</b>
3.1	DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES	16
<b>4</b>	<b>ANÁLISE DOS RESULTADOS</b>	<b>27</b>
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>30</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>32</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Esse trabalho trata-se de um relato vivencial que apresenta como se desenvolveu na prática a aplicação do projeto de intervenção pedagógica “ludicidade na escola: Brinquedos e brincadeiras tradicionais”. De acordo com a autora Débora Cunha (2016),

falar de ludicidade africana e afro-brasileira é remeter a vivência lúdica alimentada pelos conteúdos, valores, história, ritmos, enfim, pela cultura negra, em suas diferentes relações, sejam os fragmentos de culturas dos antigos povos africanos, como seus mancalas e o senet, sejam as expressões musicais contemporâneas, como o hip hop, que para Ferreira (2004), representa processos criativos de ressignificação da diáspora (p. 16)

Este projeto foi aplicado na escola Vera Maria Ferreira de Santana, que fica dentro do complexo escolar as Três Marias, localizada em São Bento das Lages; no município de São Francisco do Conde-BA.

As três Marias é um complexo escolar composto por três unidades de ensino, a saber, Escola Maria das Dores Alves, Escola Vera Maria Ferreira de Santana e a Escola Maria Amelia Santos. Este complexo conta com uma sala de direção, duas salas adjuntas, onde funcionam a biblioteca e o laboratório de informática; ainda faz parte da escola uma quadra poliesportiva,

Por intervenção pedagógica entendemos que é através da elaboração do projeto que pudemos contornar as dificuldades encontradas na sala de aula e para além da sala de aula também. Em outras palavras, é uma maneira de aplicar iniciativas para superar as complicações na construção do conhecimento.

As Três Marias é um complexo que atende aos Anos Iniciais do Ensino Fundamental no período diurno e, no período da noite, funciona com o público da educação de Jovens, Adultos e Idosos (EJAI). O projeto de intervenção em questão foi realizado sob a orientação da professora doutora Lucilene Rezende Alcanfor, entre os meses de setembro a novembro de dois mil e dezenove (2019), e contando com a aceitação e apoio da gestão escolar, bem como dos demais membros que formam o corpo de professoras e professores técnicos/as das unidades.

O que motivou a aplicação do projeto foi compreender que através dos brinquedos e brincadeiras se dá o ensino aprendizagem e no período no qual ocorreram as ações para a validação da proposta do projeto de intervenção ludicidade na escola: “Brinquedos e brincadeiras tradicionais”. De acordo com Marini Sandra (2014):

Os Jogos Tradicionais são oriundos de algumas classificações de Jogos e Brincadeiras como um todo e tem forte ligação com a cultura de um povo ou região, tendo como

uma de suas características o fato de ser passado de geração a geração. Na área de Educação Física Escolar, o Jogo habitualmente se classifica em popular, folclórico e tradicional. Estas denominações geram algumas dificuldades no entendimento dos professores e dos alunos sobre a essência de cada um deles. Mesmo que estes termos tenham surgido em diferentes contextos históricos e representavam coisas distintas, atualmente não há como distingui-los, pois, todas estas expressões se remetem à preservação das tradições pela coletividade, como uma cultura de origem anônima e espontânea. (p.6)

As brincadeiras e brinquedos tradicionais trazem em si uma herança que é passado dos mais velhos (avós, pais, tios), para a geração atual, fazendo assim com que as crianças tenham contato com o passado, trazendo esse resgate de brinquedos e brincadeiras para o presente. Foi bastante proveitoso para compartilhar saberes, uma vez que diversos aprendizados foram trocados e, com isso, houve de nossa parte um enriquecimento didático-pedagógico que contribuiu, significativamente, para solidificar e aprimorar determinados conceitos a respeito da temática observada e pesquisada.

As três unidades de ensino acima mencionadas são imóveis antigos, aos moldes de uma escola rural, composta por apenas duas ou três salas, minicozinha e pequenos banheiros (somente para estudantes) sendo que os professores e a gestão escolar têm que usar um banheiro só específico para eles na direção. A referida estrutura simples das construções contrasta com uma espaçosa área verde que concede às crianças um espaço bastante pertinente e propício para o desenvolvimento de jogos e brincadeiras.

Explorando o espaço da unidade escolar, inicialmente foram feitas observações durante uma semana e notamos que poucas crianças conhecem e/ou optam por brinquedos e brincadeiras tradicionais, antigas e caracterizadas por instrumentos de fácil acesso, ou seja, materiais recicláveis que utilizam para confeccionar os próprios brinquedos.

A escolha por empurrões, brigas e corre-corre a esmo têm tomado praticamente todo o tempo reservado ao brincar sem cunho pedagógico percebendo então que nosso projeto de intervenção pedagógica ganhou uma importância significativa entre as crianças, pois serviu como um estímulo para despertar o novo nas crianças, proporcionando às mesmas condições de ludicidade menos agressiva e mais criativa.

Nesse projeto de intervenção pedagógica buscamos explorar a importância dos brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento infantil, partindo das experiências do brincar da comunidade afro-brasileira de São Francisco do Conde (BA).

A pesquisa foi desenvolvida a partir da metodologia da pesquisa ação, através da formulação de estratégias e levantamentos de diagnósticos, que teve como finalidade a

intervenção prática e coletiva na escola Vera Maria Ferreira de Santana, proporcionando a todos os envolvidos autoconhecimento, socialização e resgate de saberes culturais.

A escolha pela temática para a realização da intervenção pedagógica se deu através da observação feita ao longo do percurso do trabalho prestado na referida escola da cidade de São Francisco do Conde entre os meses de outubro de 2013 a novembro de 2019, trabalhando como auxiliar de serviços gerais. Para além de trabalhar na escola, sempre estive envolvida com a temática relacionada a este projeto de intervenção, uma vez que participei de grupos de teatro na comunidade e na universidade também. Sou marisqueira e artesã, percebo que trago comigo o ato de brincar como forma de compreensão e desenvolvimento intelectual do mundo. Em diálogo com orientadora mostrei um desejo em realizar o projeto acima mencionado e por esse motivo notamos assim que com a construção de brinquedos e utilizando os mesmo se dá o ato de aprendizagem das crianças de forma agradável e divertida.

O tema escolhido trouxe logo ao pensamento em criar o projeto de intervenção, com finalidade de planejar ações de acordo com as necessidades e interesses das crianças, tornando-as interlocutoras/es do processo criativo que é o brincar.

A proposta foi pensada para oportunizar experiências lúdicas que pudessem colocar as crianças em contato com os brinquedos e brincadeiras que com o longo dos anos foram esquecidos no processo histórico do desenvolvimento infantil, pelo boom da mercantilização e industrialização dos brinquedos, apagando assim o processo criativo e inventivo das crianças de interagir, criar e elaborar seus brinquedos e brincadeiras.

Desse modo, a proposta visa incentivar a criação de brinquedos como bonecas de pano, peteca, pé de lata, vai e vem, entre outros, assim como brincadeiras tradicionais, tais como as brincadeiras de roda, amarelinha, sete pedrinhas e pega-pega, barra manteiga na fuça da negra, entre outras, ainda que algumas dessas brincadeiras foram pedidos dos alunos e alunas, porém não consentimos a realização das mesmas.

O desenvolvimento do projeto é importante, pois tem uma relevância social diante dos inúmeros saberes e trocas de experiência com estudantes, professores, a gestão escolar e a comunidade que fica em volta da escola. Portanto, ter elaborado e colocado em prática, evidenciou a necessidade desse resgate histórico das brincadeiras e brinquedos tendo como embasamento a ludicidade.

De acordo com Mochi (2019), “a ludicidade faz parte do universo infantil e o ato de brincar possibilita a atenção, memória, imitação, criatividade e a capacidade de se relacionar com as pessoas que fazem parte de seu cotidiano” (p. 4). A autora traz em sua fala a importância

da ludicidade para que haja o envolvimento das crianças no ensino aprendizagem e para estimular a sua criatividade.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Determinados teóricos e alguns/algumas autores da área da educação escreveram contribuições bastante pertinentes sobre o tema de nossa pesquisa; nessa parte do nosso trabalho iremos mencionar algumas dessas colocações e articulá-las com as fases que compuseram nossa atuação, tais como: Tizuko Kishimoto (2016), uma das mais renomadas pesquisadoras sobre o brincar, afirma que ter conhecimento sobre o valor do brincar é importante para todos os sujeitos envolvidos no processo educativo, crianças, pedagogos docentes e em formação e gestores, uma vez que:

A ação pedagógica coerente deve estar de acordo com os interesses e necessidades da criança. Normalmente não é isso que ocorre, pois o planejamento acontece à revelia das crianças, ou seja, é feito sem observação das crianças. Outro esclarecimento: na instituição educativa, até o brincar livre requer um planejamento da instituição: tempo, espaço, materiais e disponibilizar interações. O brincar livre não significa espontaneísmo, não é o abandono das condições de planejamento. O brincar livre requer muito planejamento do adulto, para que a criança possa usufruir de sua liberdade lúdica. No curso de Pedagogia todos, gestores e professores, devem ter acesso aos conhecimentos sobre a criança. Um bom professor é um bom gestor e vice-versa. (KISHIMOTO *apud* LOMBARDI, 2016, p. 128).

Nessa fala, a autora retrata que o brincar demanda conhecimento sobre sua importância para todos os envolvidos no processo: crianças, pedagogos docentes em formação e gestores. E para Tezani (2006), o jogo não se define em apenas um jogo de passatempo, mas quer:

O jogo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula o indivíduo a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que vivem (p.1).

A brincadeira favorece o equilíbrio afetivo da criança e contribui para o processo de apropriação de signos sociais, cria condições para uma transformação da ciência infantil, por exigir das crianças formas mais complexas de relacionamento com o mundo (OLIVEIRA, 2002). O autor dialoga com o pensamento de Vygotsky (2007) quando ele afirma que

O que torna a atividade de brincar um meio de suprir a necessidade da criança, é que dentro desta atividade a criança pode realizar desejos que não são realizáveis em

seu mundo imediato. É uma das formas que a criança tem de se relacionar com inúmeros fatores que lhe são novos e curiosos (p. 7).

Para os dois autores, de uma certa forma, a brincadeira e o brincar fazem com que as crianças aprendam a se unir e saber dividir no momento certo para cada um, o seu instante. Dá acesso aos atuais e futuros professores a esse conjunto de elementos, que convida a vivência lúdica da cultura africana e afro-brasileira, é fundamental para diminuir os preconceitos e equívocos acerca da questão racial e efetivar os objetivos antidiscriminatórios da atual Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN), nº 9394/96. E Mochi (2019) afirma que:

As atividades lúdicas podem ser utilizadas para introduzir e aprofundar diversos conteúdos escolares, os jogos possibilitam que as crianças se apropriem de conceitos matemáticos brincando, além disso, o lúdico permite que as crianças conheçam brincadeiras antigas e de outras culturas, dentre esses podemos destacar a cultura africana e afro-brasileira. (p. 2)

O desenvolvimento do projeto trouxe para a sala de aula e para os/as alunos/a uma outra forma de pensamento sobre construir seu brinquedo e ao mesmo tempo utilizá-lo, para brincar trazendo para o presente o fazer dos brinquedos e brincadeiras muito comuns aos avós, pais e tios.

### 3 METODOLOGIA

Durante o sétimo semestre do ano letivo de 2019 foi ministrado o componente curricular de trabalho de conclusão de curso (TCC II) e desenvolvido o projeto de intervenção para aplicação nas escolas chamadas Três Marias. Para esse trabalho utilizamos a metodologia de investigação, através da formulação de estratégias e levantamento de diagnóstico, conforme sinaliza Nogueira (2001, p. 90): “um projeto, na verdade é, a princípio, uma irrealidade que vai se tornando real, conforme começa a ganhar corpo a partir da realização de ações e, conseqüentemente, as articulações desta”. Saviani, por sua vez, a esse respeito, diz (1991, p. 12): para produzir materialmente o homem necessita antecipar em ideias os objetivos da ação, o que significa que ele representa mentalmente os objetivos reais. Essa representação inclui o aspecto de conhecimento das propriedades do mundo real (ciência), de valorização (ética), e da simbolização (arte)”. É por essas perspectivas que se manifesta a vontade deste discente em desenvolver um projeto de ótima qualidade.

Por trabalhar há tempos na Unidade Escolar e observar a falta de interação com brinquedos e brincadeiras tradicionais, surgiu o desejo de realizar o projeto de intervenção que teve como nome: Ludicidade na escola: brinquedos e brincadeiras tradicionais.

Sendo assim, pedindo permissão à diretora da unidade para que pudesse liberar o acesso à sala de aula para desenvolver o projeto, estive em sala de aula para apresentar aos alunos e alunas a proposta que seria realizada. Tudo fluiu sob acordo coletivo e pudemos fazer as confecções de brinquedos e realizações de algumas brincadeiras tradicionais.

Os encontros ocorreram de acordo com o planejado e foram semanais nos dias de quinta-feira exceto no último encontro, esse aconteceu em uma sexta-feira. Ao terminar a apresentação do projeto procuramos saber dos alunos e alunas o que acharam do mesmo e as crianças falaram que gostaram pois poderiam aprender a confeccionar seus próprios brinquedos e realizar algumas brincadeiras.

#### 3.1 DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

Depois de algumas reuniões com a orientadora professora doutora Lucilene Rezende Alcanfor no semestre de 2019.2 no componente curricular Trabalho de Conclusão de Curso II (TCC II), juntas dialogamos para desenvolver o projeto de intervenção: ludicidade na escola: brinquedos e brincadeira tradicionais, para aplicar na escola Vera Maria Ferreira de Santana.



Uma vez decidida pelo projeto, deu-se início a construção de um baú de madeira e fomos atrás dos objetos que seriam utilizados para a criação dos brinquedos. Nesse processo experimental, meu companheiro montou o baú e o pintou. Para poder guardar os brinquedos para poder darmos início as atividades do projeto.

Nesta unidade escolar, prestei serviços como auxiliar de serviços gerais no período da manhã, e o projeto teve aplicabilidade no mesmo turno que trabalhava o projeto acontecia uma vez por semana nas quintas-feiras, exceto no último encontro esse se deu na sexta-feira, nos dias que o projeto foram desenvolvidos a direção da escola me liberava do trabalho para que eu pudesse ministrar o projeto, das dez horas às doze horas, pois no primeiro momento as aulas foram administradas pelo docente da turma.

Com o objetivo de estimular o desenvolvimento e a capacidade cognitiva dos alunos e alunas, desenvolvendo assim o raciocínio de criatividade e percepção dos alunos e alunas. De acordo com Piaget (1978):

A criança brinca, ela assimila o mundo da sua maneira, não havendo compromisso com a realidade. A interação com o objetivo independente da natureza deste, sua função advém do significado e sentido atribuído pela criança através do simbolismo. Inicialmente, o jogo se apresenta desta maneira solitária, evoluindo para o estágio da representação de papéis, até chegar aos jogos de regras. O brinquedo e o ato de brincar, nesta perspectiva, constituem-se em vínculo importante na construção do conhecimento. (p.67)

Desta forma, o ato de brincar na perspectiva desse projeto vem carregado de significado diante das várias possibilidades que foram evidenciadas e postas em prática a partir da descrição de todas as atividades realizadas dentro do projeto de intervenção, apresentando suas intenções pedagógicas e como as crianças reagiram a elas.

No texto que segue, realizamos a descrição de todas as atividades realizadas dentro do projeto de intervenção, apresentando suas intenções pedagógicas e como as crianças reagiram a elas.

## **PRIMEIRO DIA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA**

**Data: 26/09/2019**

**Dia da semana: Quinta feira**

**Horário: 10h às 12 horas**

No mês de outubro de 2013, comecei a trabalhar na escola em que realizei a intervenção como auxiliar de serviços gerais. Em 2016 iniciei os estudos na Universidade da

Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB), no curso de pedagogia. Em 2019, desenvolvi o projeto “Ludicidade na escola: brinquedos e brincadeiras tradicionais”, para obtenção de nota para o componente curricular Trabalho de Conclusão de Curso II (TCC II).

Como já trabalhava na escola e já tinha conversado com a diretora para realizar atividades pedagógicas com as crianças, já que eu estava estudando sobre isso, ela liberou o acesso para aplicar o projeto. De início fomos recebidas pelos alunos e alunas de maneira insegura e com desconfiança, pois elas já me conheciam, mas não como discente/professora. Quando conversamos com eles sobre o que estávamos fazendo ali, ou seja, explicamos para elas sobre o projeto, relatando na oportunidade sobre a importância do curso de pedagogia o qual estava realizando para me tornar professora e os alunos e alunas escutaram atentamente, aceitando desde então participarem da realização do projeto.

Tivemos como objetivo possibilitar a estimulação e o desenvolvimento da capacidade cognitiva dos alunos e alunas e a ampliação do raciocínio criativo e a percepção a partir dos brinquedos e brincadeiras tradicionais.

Criamos uma dinâmica denominada “Caça ao Tesouro”, que consiste em pistas espalhadas pela escola que, após lidas pelas crianças, as levarão para o tesouro, que consistia num baú com brinquedos, sendo em sua maioria brinquedos das gerações passadas; o livro *A voz dos avós* (2012) nos lembra que “algumas propostas de intervenção educativa, surgiram de modo a fazer com que as crianças e idosos, netos e avós, recuassem no tempo - com a prática de inúmeras atividades tradicionais dos tempos de outrora recordadas pelos avós” (p.19). Podemos observar assim que os brinquedos e brincadeiras estão com a gente desde o tempo de nossos avós e avôs, anciãos anciãs e que, com o passar do tempo, muitas vezes são esquecidos.

Com o objetivo de resgatar essas brincadeiras e brinquedos fazendo com que haja uma interação entre os alunos e alunas mostrando que é possível interagir e respeitar a vez do próximo. De início pensamos em desenvolver em várias turmas da escola, todavia nós acabamos por atender a uma turma só, que foi a do terceiro ano dos anos iniciais, pois os docentes das outras turmas não conseguiram unificar as aulas deles com o nosso projeto nosso; apenas um deles nos deu liberdade para prosseguirmos com o projeto.

Iniciamos com a construção de um baú, pois foi feita uma caça ao tesouro. Dentro do baú colocamos vários brinquedos como: corda de pular, gudes, boneca de pano, pião, peteca, um brinquedo chamado vai e vem, coleção de cartas, coleção de pedras, entre outros. Escondemos o baú e espalhamos as pistas pela escola fazendo com que as crianças pegassem as pistas e fosse para uma próxima até encontrar o baú. Quando encontraram, deixamos por conta dele para algumas crianças tirarem, um a um, os objetos do baú e deixarmos que falassem

sobre o que acharam, se conheciam ou não aqueles objetos. Em seguida, explicamos o que aqueles brinquedos representam.

De acordo com o autor Ferland (2006), ele defende que “ao brincar, a criança progride nas diferentes esferas do seu desenvolvimento” (p. 6). e para MORIN (2002, p.82), os brinquedos e as brincadeiras são, “e [é] enraizando-se no seu passado que um grupo humano encontra a energia para afrontar o seu presente e preparar o seu futuro”. Para tanto, também é uma forma de resgate das raízes do passado trazendo para o futuro, como modo de estimular a criatividade e o desenvolvimento cognitivo e motor dos alunos e alunas.

Após esse momento, no primeiro dia, voltamos para a sala de aula e exibimos o do minidocumentário “Disque Quilombola” (2012), em que crianças da comunidade quilombola de São Cristóvão, em São Mateus, norte do Espírito Santo (ES), conversam com crianças que moram no morro São Benedito, na cidade de Vitória, capital do Espírito Santo .

Após a exibição, conversamos com as crianças sobre o que viram e perceberam no documentário, pedindo para que relacionem com as vivências delas. Nessa conversa, partimos de questões que foram problematizadas com as crianças, como: Do que o documentário trata? Porque se chamava Disque Quilombola? O que as crianças faziam no documentário? Como são essas crianças? O que diferencia um grupo do outro (do quilombo e do morro)? O que o documentário mostrou que se assemelha e/ou diferencia delas? Do que elas brincavam no documentário?

A última atividade deste primeiro dia foi ler e discutir com as crianças sobre a entrevista que elas iriam realizar com duas pessoas da família (uma mais velha que poderia ser avó/avô/bisavó/bisavô) e uma mais nova (mãe/pai/tio/tia). Nessa entrevista terão que perguntar para essas pessoas do que brincavam quando eram crianças. Para isso, as crianças escreveram (e deixamos livre para poder pedir ajuda do adulto) o nome dos brinquedos e brincadeiras, descrevendo do que os brinquedos que as entrevistadas brincavam eram feitos e como aconteciam as brincadeiras. As perguntas norteadoras da entrevista foram:

1. Do que você brincava quando era criança?
2. Quais os brinquedos que existiam na época? Do que eram feitos?
3. Em qual local aconteciam as brincadeiras?
4. Qual a sua brincadeira preferida? Você pode nos explicar?

Nessa mesma aula, como atividade para casa, pedimos para que cada um trouxesse duas garrafas PET para confeccionar um brinquedo no próximo dia.

## SEGUNDO DIA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA

**Data:** 03/10/2019

**Dia da Semana:** Quinta-feira

**Horário:** 10:00 às 12:00 horas

Neste dia, dividimos a aula em duas partes. Na primeira delas, passamos o documentário território do brincar (2015), que enfatiza sobre o ato de brincar, que acompanha uma pesquisa sócio geográfica, que registra crianças de diversas regiões do Brasil e a partir da exibição, procuramos saber deles quais brinquedos apareceram e se elas conheciam ou já tinham brincado com os mesmos brinquedos que aparecem no documentário. Deixamos que eles desenhassem e pintassem sobre os brinquedos que existiam no documentário.

No segundo momento recriamos o brinquedo telefone sem fio, pois foi um dos brinquedos que aparece no documentário. Para isso contamos com copinhos de iogurte e cordão. Logo depois fizemos uma oficina de vai e vem, brinquedo feito com garrafa PET e corda com o objetivo de desenvolver o raciocínio criativo dos alunos e alunas. teve como importância a percepção de que eles podem construir seu brinquedo e ao mesmo tempo brincar. Pedir para que cada um trouxesse as garrafas e cortamos quase no meio cada uma, entrelaçando uma garrafa na outra.

Passamos duas cordas por dentro e cortamos o topo da garrafa restante para amarrar na corda; nesse momento, foi uma festa que só, pois logo em seguida deixamos elas brincarem. Ainda no fim desse encontro, foi pedido para que as crianças trouxessem duas latas de leite vazias para o próximo encontro.

**Imagem 1** - Vai e Vem com garrafa PET



Fonte: Pinterest (2023)

**Imagem 2** - Telefone sem fio



Fonte: Tempojunto.com (2023)

### **TERCEIRO DIA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA**

**Data: 10/10/2019**

**Dia da semana: Quinta-feira**

**Horário: 10:00 às 12:00**

No terceiro encontro, iniciamos com um diálogo para saber o que elas acharam do primeiro e do segundo encontros, e as respostas foram: “nossa, como é bom saber fazer nosso próprio brinquedo!”. Outra criança falou que não sabia que com materiais reutilizáveis poderia fazer brinquedos e que gostou dos dois encontros anteriores. Essa atividade foi desenvolvida pensando em fazer com que os alunos e alunas pudessem observar que podemos utilizar materiais recicláveis para criarmos brinquedos sem precisar gastar muito dinheiro com brinquedos industrializados.

Eu levei o martelo e um prego para furar as latas e deixei que cada uma fizesse nas suas latas, sempre sob minha observação. Depois que todas furaram, foi a hora de medir a corda no tamanho de cada um e elas mesmo cortaram. Ensinei como teria que passar a corda pelo furo das latas e com a ajuda de um pedacinho de pau resistente amarramos por dentro das latas e deixamos elas brincarem entre elas com o nosso direcionamento. Ao fim da aula, pedimos para eles trazerem placas de ovos ou doze pote de margarina.

**Imagem 3 - Pé de lata**



Fonte: Tempojunto.com (2023)

### **QUARTO DIA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA**

**Data: 17/10/2019**

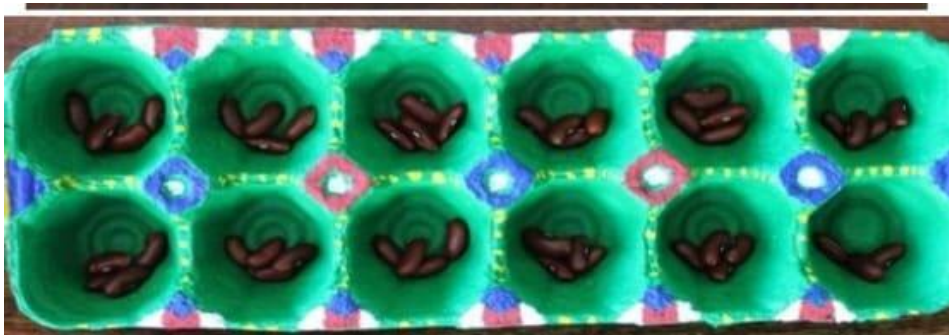
**Dia da semana: Quinta-feira**

**Horário: 10:00 às 12:00**

Nesse encontro foi desenvolvido um jogo africano chamado Mancala; algumas trouxeram placas de ovos, outras não trouxeram por não encontrar e então usamos a parte de baixo das garrafas PET que sobraram da primeira oficina. Para a montagem do jogo, utilizamos barbantes para unir as vasilhas. Furamos e amarramos seis de um lado e seis do outro; utilizamos ainda sementes do pau Brasil que tem na escola tem um pe.

Logo em seguida, mostrei-lhes como deveriam brincar e fizeram tipo uma competição para ver quem iria ganhar. essa foi uma das oficinas que a maior parte do tempo foi brincando com os alunos e alunas. para além da sala de aula uma das alunas veio a minha procura para que eu a ajudasse a fazer o jogo e ensinar para ela e seus irmãos, e amiguinhos na porta da casa dela.

**Imagem 4** - Mancala



Fonte: Pinterest.com (2023).

## **QUINTO DIA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA**

**DATA: 24/10/2019**

**Dia da semana: Quinta-feira**

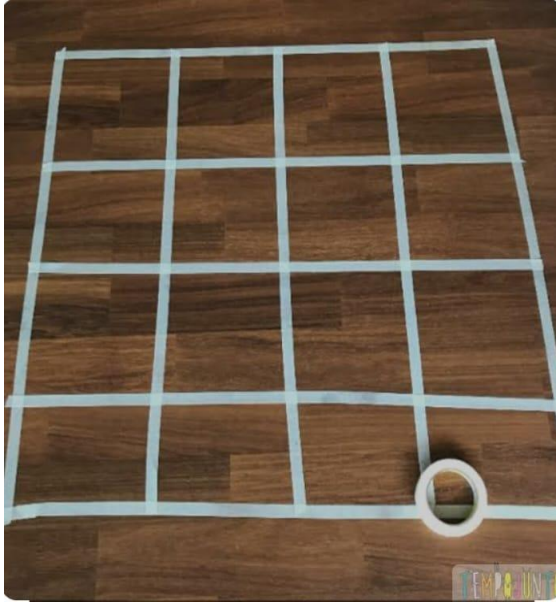
**Horário: 10:00 às 12:00 horas**

Nesse dia fizemos várias brincadeiras, como amarelinha Brasileira e a amarelinha Africana mostramos aos alunos a diferença entre elas duas. A amarelinha brasileira segue a sequência de um, dois, três, quatro/cinco, seis, sete/oito e a Africanos segue a sequência de quatro fileiras de quatro quadrado e que brinca com músicas.

Depois brincamos de Sete Pedrinhas, formando duas equipes e colocamos 7 pedrinhas no centro entre as equipes com uma bola, a equipe que derrubassem primeiro baleava alguém da outra equipe na qual estaria em movimento para tentar juntar as pedrinhas de novo. Ainda nesse mesmo dia brincamos de maré enchendo e maré vazando onde utilizamos uma

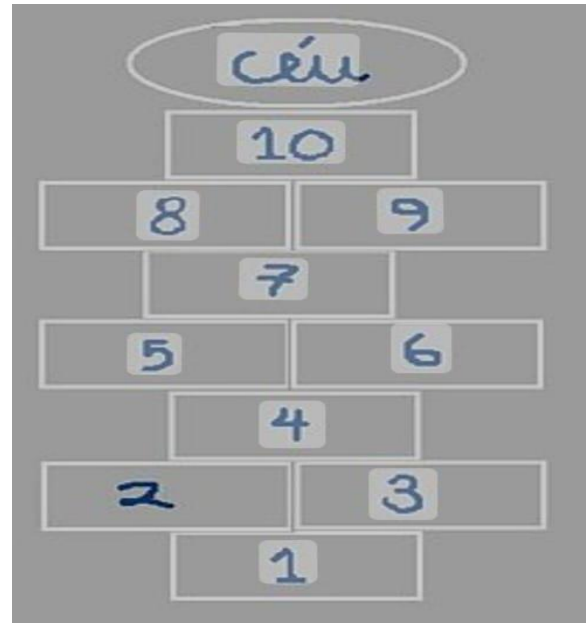
corda com dois alunos segurando, cada um em uma ponta da corda e com a música levantavam a corda até a altura da cintura onde os outros teriam que passar por cima ou por baixo da corda.

**Imagem 5 - Amarelinha Africana**



Fonte: Tempojunto.com (2023)

**Imagem 6 - Amarelinha Brasileira**



Fonte: Wikipedia.org (2023)

## **SEXTO DIA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA**

**Data: 31 /10/2019**

**Dia da semana: Quinta-feira**

**Horário: 10:00 às 12:00 horas**

Neste dia, pedimos aos alunos e alunas para sugerirem as brincadeiras e elas sugeriram essas brincadeiras descritas abaixo, porém não aceitamos e explicamos que essas brincadeiras trazem em si um cunho racista.

A primeira foi a brincadeira que chamamos Melancia: escolhe-se quatro crianças: uma criança para ser o/a dono/a da fazenda, uma para simular o ladrão da melancia, uma criança para simular o cachorro e uma para simular a caseira, a qual tomaria conta das melancias. A brincadeira consiste em: o dono da fazenda sai para o trabalho e o ladrão vai à casa dele e pede água. Na hora em que a caseira iria pegar água, o ladrão pegava a melancia e assim se deu essa brincadeira até sumir a última melancia.

Depois elas sugeriram a brincadeira de chicotinho queimado. Onde os alunos e alunas ficam em roda sentados olhando para baixo e um aluno percorreu por volta das crianças



com um cipó em mãos e escondia atrás de uma delas e quem pega o cipó corre atrás do qual escondeu e quem escondeu se salva ao sentar no local que o outro saiu.

Ainda pediram para que brincássemos de barra manteiga na fuça da nega, sabendo do cunho racista não aceitamos realizar, sendo assim depois de toda explicação sobre as brincadeira com cunho racista, sugerimos brincamos de roda com as cantigas: “Ciranda, cirandinha”, “Bambu tira bu”, “ Tororó”, eles começaram a cantar “atirei o pau no gato” mais fizemos diferente pois cantamos a versão do “Não atire o pau no gato”>

**Imagem 7 - Brincadeira de roda**



Fonte: sme.goiania.go.gov.br (2023).

## **SÉTIMO DIA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA**

**Data: 07/11/2019**

**Dia da semana: Quinta-feira**

**Horário: 10:00 às 12:00 horas**

Nesse encontro, ao chegar na escola, as crianças já estavam me esperando na porta da sala para saber o que iríamos fazer. Eu perguntei se eles sabiam fazer peteca e muitos responderam que não, porém conheciam o brinquedo e já haviam brincado antes fora da escola com os seus amigos

Expliquei como iríamos fazer falando que precisava de came (TNT) e cordão, cortamos uma rodela do came (TNT) e enchemos ele com os pedaços de came (TNT), amarramos com a corda deixando passar as pontas. Depois de prontas, começamos a brincar. Brincamos também de “Três três passará”, em que duas crianças juntam as mãos para cima e



uma fileira passa por baixo cantando a música “Três, três, passará, derradeiro ficará, meu bom vaqueiro, meu bom vaqueiro dá licença de passar com meus filhos pequeninos, para a casa de criar; se não for o da frente, pode ser o de trás, com o objetivo de restabelecer o respeito pela vez do próximo e a relação interpessoal entre as crianças.

**Imagem 8 - Peteca**



Fonte: Youtube (2023)

## **OITAVO DIA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA**

**Data: 14/11/2019**

**Dia da semana: Quinta-feira**

**Horário: 10:00 às 12:00**

Nesse encontro desenvolvemos as bonecas Abayomi, para isso utilizamos retalhos de panos e tesouras sem ponta. antes de começar perguntamos se eles sabiam da história sobre essa boneca e os mesmo falaram que nao sabiam e aí nós explicamos, sobre o perigo da história única como já falava a autora Chimamanda (2019) “ e assim que se cria uma história única :mostre um povo como uma coisa, uma coisa só, sem para, e é isso que o povo se torna” P.12.

No nosso caso a história única da boneca que consistia em que ela foi criada pelas negras que viam no navio negreiro por muito tempo essa história se perpetuou, até que a artesã Lena Martins trouxe outra história sobre a boneca Abayomi que foi ela que deu vida a boneca de início com nome de: "boneca negra sem cola e sem costura" logo depois foi dado o nome Abayomi.

**Imagem 9 - Boneca Abayomi**



Fonte: Sanatra Roseira, 2023

## **NONO DIA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA**

**Data: 22/11/2019**

**Dia da semana: Sexta-feira**

**Horário: 10:00 às 12:00 horas**

Nesse último encontro, participamos do evento que foi realizado na escola em alusão ao vinte de novembro, Dia da Consciência Negra, onde fizemos uma mostra de todos os brinquedos desenvolvidos pelo projeto de intervenção.

Deixamos disponível para que todos os alunos e alunas das escolas pudessem ter acesso e que pudessem fazer uso deles, mas ficou em destaque as bonecas Abayomi pois elas foram construídas com pedaços de pano preto.

## 4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

Depois do projeto de intervenção ludicidade na escola: brinquedos e brincadeiras tradicionais terem sido colocados em prática, concordamos (eu, o psicopedagogo, a diretora e um professor regente da turma participe do projeto), que tivemos um resultado satisfatório no contexto escolar.

Desenvolvemos o projeto na turma do terceiro ano dos anos iniciais com o quantitativo de dezoito alunos (as) com idade entre oito a nove anos. De acordo com o professor da turma, os resultados obtidos foram positivos, pois possibilitou integração dos/as alunos e alunas perante o espaço escolar e, diante disso, compreendemos que a proposição do projeto foi importante pois, a partir dos jogos e brincadeiras utilizados, a aprendizagem dos/as alunos e alunas foi estimulada a desenvolver seus próprios brinquedos e a partir partilhar com os demais amigos.

Pensando nisso, o projeto se tornou relevante por trazer para a sala de aula a história dos povos mais velhos, através da ludicidade e a construção dos jogos. De acordo com Vygotsky (2007)

No brinquedo a criança consegue o caminho do menor esforço- ela faz o que mais gosta de fazer porque o brinquedo está unido ao prazer- e, ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se às regras e, por conseguinte, renunciando ao que ele quer (p.117 e 118).

Para além dos jogos, com os brinquedos e brincadeiras, podemos também possibilitar o aumento do estímulo cognitivo dos alunos e alunas fazendo com que eles possam analisar, perceber e desenvolver qualquer atividade no futuro.

Através do projeto houve uma interação entre as crianças e professores/as em sala de aula e ao redor da escola. Conversando com o psicopedagogo da escola sobre as atividades executadas pelo projeto de intervenção em sala e o mesmo observou e pontuou que o projeto foi bastante significativo, pois ofertou novas perspectivas lúdicas ao mesmo tempo em que colaborou para o aprendizado de regras, limites, valores para o grupo discente da classe escolhida; o projeto proporcionou, ainda, proporcionou um novo horizonte de aprendizagem e promoveu exemplos de socialização lúdica dando ênfase ao brincar a partir de construções concretas e realizando brincadeiras, todas ricas em criatividades, favorecendo assim um espaço de acolhimento, união e interesse não somente por parte das crianças, mas também por toda a parte da comunidade escolar.

O psicopedagogo, ainda a visão de que com o projeto de intervenção também fez com que as crianças ficassem alegres com as atividades da escola e bastante envolvidos/as nas atividades realizadas pelo projeto, que, para ele, são excelentes ferramentas pedagógicas que estimularam com afinco, originalidade e bastante eficácia, sendo uma ação salutar e produtiva. Ainda salientou que é uma boa estratégia que prendeu a atenção dos alunos e alunas, promovendo assim o desenvolvimento de habilidades, competências e satisfação no avanço cognitivo dos alunos e alunas da turma escolhida.

Dialogando com os profissionais da escola já citados (professor e psicopedagogo) da escola, observei que a elaboração e a aplicabilidade do projeto de intervenção foi uma escolha acertada pois através dos brinquedos ensinados e brincadeiras realizadas ocorreu uma troca de conhecimento entre os alunos, alunas e professores. Diante da utilização das brincadeiras e jogos como recurso pedagógico, Vygotsky (2007), ressalta que: “a criança desenvolve-se, essencialmente, através da atividade de brinquedo. Somente neste sentido o brinquedo pode ser considerado uma atividade condutora que determina o desenvolvimento da criança (p.69)”.

Diante da análise desse pensamento de Vygotsky (2007), percebemos que os alunos e alunas mostraram os seus conhecimentos e interesses pelos brinquedos e brincadeiras que foram realizados na sala de aula, e também aprenderam com todo o processo que se fez compreender enquanto a importância da união em todos os momentos pedagógicos.

Além disso, a representatividade abordada nas dinâmicas, no sentido de pertencimento em relação às brincadeiras e brinquedos apresentados durante o projeto, foi algo muito significativo; notamos alunos e alunas conversando sobre o quanto foi importante para elas pensarem que seus avós, pais e tios brincavam e deixaram um legado tão importante para a geração atual através dos brinquedos e brincadeiras.

No sexto encontro, pedimos para os alunos e as alunas conduzirem as brincadeiras do encontro e as mesmas sugeriram brincadeiras como: chicotinho queimado, melancia e barra manteiga na fuça da negra. Isso nos lembrou o que lemos no livro de Débora Cunha (2016), pois ela diz que exemplos desse tipo de herança lúdica afro-brasileira ligada ao contexto da escravidão são os jogos “chicotinho queimado” e “barra manteiga na fuça da negra” (p. 19). Nessa passagem do livro, a autora relata ainda que essas brincadeiras têm um cunho racista e ela dialoga com outra autora, Marques (2014, p.133) quando ela fala:

A adoção de pedagogia decolonial por meio práticas pedagógicas interculturais e antirracistas precisa estar presente no cotidiano escolar e ocupar o espaço das práticas,

preconceituosas, e monoculturais que historicamente negaram a importância da ancestralidade africana e a construção da identidade negra.

Ainda em diálogo com a diretora da escola na época da aplicabilidade do projeto, a senhora Ilzete Bomfim, a mesma falou que o projeto teve importância e relevância para a escola e para os alunos e alunas, pois desenvolveu várias habilidades, entre elas: concentração, equilíbrio, espírito coletivo, disciplina e estimulou o raciocínio lógico.

O desenvolvimento do projeto trouxe novidades que proporcionaram momentos de descobertas, lazer, acolhimento, e ótimas relações interpessoais entre professores, discente pedagoga, equipe gestora e demais funcionários da escola. Ilzete ressaltou ainda que ao desenvolver o projeto na unidade escolar foi percebido o interesse e organização na execução; pois os alunos e as alunas interagiram e desenvolveram as propostas do projeto, junto com ao professor regente da turma e com a pesquisadora pedagoga.

Vale relatar que os brinquedos e brincadeiras que foram realizados pelo projeto tem relação com a ludicidade antiga, ou seja, com aquilo que os nossos antepassados fizeram, com materiais construídos pelos próprios brincantes. A diretora deixou transparecer que foi muito bom resgatar esses valores nas crianças; expressões como o respeito e as relações com si próprio e com o outro, que puderam ensinar como aceitar ganhar e perder.

Nessa trajetória a gestora deixou como sugestão que o projeto pudesse se estender às demais turmas da unidade escolar e salientou que seria ideal juntar o projeto com o referencial curricular do município, ou seja: fazer uma parceria com a secretaria de educação de São Francisco do Conde para que o projeto se tornasse algo contínuo e constante na educação do município.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da pesquisa atividade ludo pedagógica realizada, conforme este texto aqui detalhou, foi notório o quanto foi significativo a experiência vivenciada. Através do projeto “Ludicidade na escola: brinquedos e brincadeiras tradicionais”, pude compreender melhor a forma em que se dá o ensino aprendizagem através dos brinquedos e brincadeiras. Ao colocar em prática o projeto houve um envolvimento pelos alunos e alunas da turma, foi notável essa ligação e interesse pelo aprender a construir e em saber sobre a história de cada um dos brinquedos e brincadeiras ali aplicadas.

Utilizamos a metodologia da pesquisa ação, através da formulação e levantamentos de diagnóstico, teve a finalidade a intervenção prática e coletiva, proporcionando a todos os envolvidos autoconhecimento, socialização e resgate de saberes.

Com o objetivo de estimular o desenvolvimento e a capacidade cognitiva dos alunos e alunas, notou-se que foram desenvolvidos o raciocínio criativo e a percepção de cada um das crianças que ali estavam fazendo parte do projeto. A aplicabilidade do projeto fez com que experimentássemos as possibilidades de aprendizado das crianças, que ficaram muito bem evidenciadas a partir de todas as atividades realizadas durante o projeto.

Ao mesmo tempo, sentimos que o projeto teve muito sucesso, pois as crianças mostraram envolvimento e fizeram-se presente em todas as aulas ministradas durante os dias que foram aplicados no projeto. Interessante salientar que todos da unidade escolar ficaram satisfeitos com o projeto, uma vez, que poderão depois interagir com o restante das turmas, fazendo que acontecesse a troca de experiências sobre os brinquedos e as brincadeiras ali desenvolvidas.

Depois do fim do projeto, uma vez que era o lugar onde eu trabalhava, continuou-se o contato com as crianças, que sempre me procuravam para que juntos pudessem confeccionar um brinquedo para que pudessem brincar em momentos que estivessem à espera da entrada da sala para assistirem aulas.

Para além da sala de aula, os alunos e alunas, por saberem onde moro, logo vieram em minha residência me procurar para que os ajudassem a confeccionar brinquedos e ensinar algumas brincadeiras para que eles pudessem passar o tempo em suas casas com seus irmãos devido à pandemia da COVID-19, que aconteceu logo depois do término do projeto, e inviabilizando nossos encontros na escola, que permaneceu fechada durante quase todo o ano de 2020 e 2021. A impressão que ficou foi que, todos os envolvidos no projeto, a saber, alunos,

alunas, professores e gestão escolar, ficaram com o desejo de que o projeto se prolongasse por mais tempo e que fosse expandido para todas as turmas da escola.

## REFERÊNCIAS

- ADICHIE, Chimamanda Ngozi. O perigo de uma história única. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.
- BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, **LDB**. 9394/1996. BRASIL.
- CUNHA, Débora Alfaia da Brincadeiras africanas para a educação cultural / Débora Alfaia da Cunha. Castanhal, PA: Edição do autor, 2016.
- DISQUE QUILOMBOLA; Direção: David Reeks. Roteiro: Gabriela Romeu e Renata Meirelles. Documentário, Brasil, 2012, 13 min
- FERLAND, F.. Vamos brincar? Na infância e ao longo de toda a vida. (1ª Edição). Lisboa: Climepsi Editores.
- KISHIMOTO, Tizuko. O jogo e a educação infantil. São Paulo, 2016
- MARINI, Sandra Mara. Brinquedos e brincadeiras tradicionais e sua contribuição para o ensino/Aprendizagem nas aulas de educação. Paraná, 2014
- MARQUES, Eugenia Portela de Siqueira. Inter/multiculturalidade e formação continuada de educadores: o protagonismo do movimento social negro por uma Pedagogia Decolonial. Série – Estudos - Periódico do Programa de Pós-graduação em Educação da UCDB, n. 37, p. 107-119, jan./jun., 2014
- MOCHI, Eliane Aparecida dos Santos. educação, religiosidade e cultura na perspectiva das relações raciais, v.3, 2019.São Paulo
- MORIN, Edgar. O Método 4 – As Idéias, Habitat, Vida, Costumes e Organização. 3ª Ed. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- NOGUEIRA, N. R. Pedagogia dos projetos: uma jornada interdisciplinar rumo ao desenvolvimento das múltiplas inteligências. São Paulo: Erica, 2001
- OLIVEIRA, Zilma Ramos de. Educação Infantil: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez,2002
- PIAGET, J. Fazer e compreender. Trad. Cristina L. de P. Leite. São Paulo: Melhoramentos; EDUSP, 1978
- RAMOS, Natália; MARUJO, Manuela; BAPTISTA, Ailda. A voz dos avós - Migração, memória e patrimônio cultural. São Paulo, 2012
- SAVIANI, Dermeval. Pedagogia histórico-crítica: Primeir as aproximações. 2. ed. São Paulo: Cortez/Autores Associados, 1991.
- TERRITÓRIO DO BRINCAR. Direção: David Reeks e Renata Meirelles. Roteiro: Clara Peltier e Renata Meirelles. Documentário, Brasil, 2015, 90 min.



TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. O Jogo e os Processos de Aprendizagem e Desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. Educação em Revista, v.7, n.1-2. Marília, 2006. Disponível em: . Acesso em: 22 out. 2022. TIZUKO KISHIMOTO (2016)

VYGOTSKY, L. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VAI e vem (Imagem). Disponível em: <https://pin.it/22TK2Pp>. Acesso em: 06. jan. 2023.

TELEFONE sem fio (Imagem). <https://www.tempojunto.com/2014/05/27/toda-crianca-precisa-saber-o-que-e-um-telefone-sem-fio>. Acesso em: 06. jan. 2023.

PÉ de lata (Imagem). <https://pin.it/64I99c4>. Acesso em: 06. jan. 2023.

Mancala (Imagem). Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/36331389493137149/visual-seach/?x=0.1&y=0.447313023001255216&h=0.814892578125&tab=0>. Acesso em: 06. jan. 2023.

AMARELINHA Africana (Imagem). Disponível em: <https://www.tempojunto.com/2019/07/24/diversidade-de-culturas-na-brincadeira-de-amarelinha-africana/>. Acesso em: 06. jan. 2023.

AMARELINHA brasileira (Imagem). Disponível em: <https://PT.m.wikipedia.org/wiki/amarelinha>. Acesso em: 06. jan. 2023.

BRINCADEIRAS de roda (Imagem). Disponível em: <https://sme.goiania.go.gov.br/conexaoescolar/ensino-fundamental/ciranda>. Acesso em: 06. jan. 2023.

PETECA (Imagem). Disponível em: <https://imagens.app.goo.gl/uhHy3RT7cxU7hNj9>. Acesso em: 06. jan. 2023.