



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DE VITÓRIA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

MARIA RENATA DA SILVA MENEZES

**CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O
DESENVOLVIMENTO INFANTIL, REALIZADOS DURANTE O RECREIO
ESCOLAR: UMA REVISÃO NARRATIVA**

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO
2021

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DE VITÓRIA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

MARIA RENATA DA SILVA MENEZES

**CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O
DESENVOLVIMENTO INFANTIL, REALIZADOS DURANTE O RECREIO
ESCOLAR: UMA REVISÃO NARRATIVA**

TCC apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física, do Centro Acadêmico de Vitória, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito para a obtenção do título de Licenciada em Educação Física

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Lara Colognese Helegda

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO

2021

Catálogo na Fonte
Sistema Integrado de Bibliotecas da UFPE. Biblioteca Setorial do CAV.
Bibliotecária Jaciane Freire Santana, CRB4/2018

M543c Menezes, Maria Renata da Silva.
Contribuições dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento infantil, realizados durante o recreio escolar: uma revisão narrativa / Maria Renata da Silva Menezes. - Vitória de Santo Antão, 2021.
31 folhas

Orientadora: Lara Colognese Helegda.
TCC (Licenciatura em Educação Física) - Universidade Federal de Pernambuco, CAV, Licenciatura em Educação Física, 2021.
Inclui referências.

1. Jogos educativos. 2. Educação física para crianças. 3. Recreio escolar. I. Helegda, Lara Colognese (Orientadora). II. Título.

790.083 CDD (23.ed.)

BIBCAV/UFPE - 081/2021

MARIA RENATA DA SILVA MENEZES

**CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O
DESENVOLVIMENTO INFANTIL, REALIZADOS DURANTE O RECREIO
ESCOLAR: UMA REVISÃO NARRATIVA**

TCC apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física, do Centro Acadêmico de Vitória, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito para a obtenção do título de Licenciada em Educação Física.

Aprovado em: 13/08/2021.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Lara Colognese Helegda
Universidade Federal de Pernambuco - CAV

Prof^a. Ms. Sâmara Berger
Universidade de Santa Cruz do Sul - UNISC

Prof^o. Dr. Haroldo Moraes de Figueiredo
Universidade Federal de Pernambuco - CAV

Dedico este trabalho primeiramente à Deus, à minha mãe que me deu a vida, amor e sustento e, a mim, por não desistir.

AGRADECIMENTOS

A Deus meu refúgio, a nossa senhora, a meu anjo da guarda e aos meus guias, que sempre me protegeram, me guiaram, me afastaram de todo mal e me deram a dádiva de ter boas pessoas que me ajudaram na vida e na graduação.

A minha família que é a minha Mãe (Anunciada) que sempre foi abrigo, carinho, atenção e proteção em minha vida, que batalhou para que eu chegasse até aqui, nesse momento tão importante para nós e que sempre será a ela minha dedicação nos estudos.

Ao meu marido (Erykenys), que esteve comigo desde o começo dessa trajetória e que em todos os momentos me ajudou, confortou, respeitou e apoiou, foi morada, amor e atenção, te amo! A minha segunda família representada por Bernadete, Erykeyth, Dona Maria, Elenny e Gabriel que me senti acolhida.

Aos meus amigos que estiveram nessa jornada, no ônibus indo pra faculdade, nas aulas e nos encontros da biblioteca, quadra e trabalhos em grupo, e em especial a (Alyne, Jacqueline, Flávio, Larissa, Maria Vitória, Morgana) sem eles eu não seria metade do que sou, pois cada um do seu jeito e personalidade contribuiu incentivando, ajudando, conversando e me apoiando, todos foram abrigo que precisei, atenção e coragem quando faltou, cada ser essencial de acordo com uma contribuição diferente, amo vocês.

A minha orientadora (Lara) que me aceitou em um momento difícil e que mostrou como era necessário persistir e simplificar quando for necessário, tive a oportunidade de ser sua orientanda, obrigada pela atenção, por me escutar, me ensinar, pelos feedbacks em cima desse trabalho, por me ajudar a construí-lo e sempre ter uma visão positiva sobre o mesmo.

A todos os professores que tive nessa jornada até agora e que me influenciaram, me ensinaram e direcionaram a dar o melhor de mim, construindo conhecimento com eles.

Obrigada de coração a todos!

“O ideal da educação não é aprender ao máximo, maximizar os resultados, mas é antes de tudo aprender a aprender; é aprender a se desenvolver e aprender a continuar a se desenvolver depois da escola.”

(PIAGET, 1974b, p. 353).

RESUMO

O ato de brincar é um meio para que as crianças possam extravasar suas emoções, trocarem experiências e suas relações, ato indispensável na educação dos mesmos e no favorecimento de autonomia. Nas escolas podemos observar a vivência das crianças em jogos e brincadeiras realizadas no recreio. O recreio escolar podendo fazer desse momento um mundo de fantasia com jogos e brincadeiras, atividades propostas por eles e para eles que já podem ou não ter sido realizada. Esse estudo teve como objetivo realizar uma pesquisa de revisão da literatura para obter dados sobre o brincar na infância e o desenvolvimento da autonomia. A pesquisa identificou através de buscas na base de dados do PubMed, Scielo, na revista Portuguesa de Educação, no Acervo digital da Universidade do Paraná (UFPR) após a leitura de vários artigos, selecionamos os que foram de acordo com o nosso trabalho. O recreio traz consigo momentos prazerosos de integração e socialização, resgate de jogos e brincadeiras, oportunizar aumento do processo cognitivo, além de desempenhar um papel fundamental de autonomia nas crianças.

Palavras-chave: criança; recreio escolar; jogo; brincadeiras; autonomia.

ABSTRACT

The act of playing is a means for children to express their emotions, exchange experiences and their relationships, an indispensable act in their education and in favoring autonomy. In schools we can observe the experience of children in games and games carried out in the playground. The school recess can turn this moment into a fantasy world with games and games, activities proposed by them and for them that may or may not have already been carried out. This study aimed to conduct a literature review research to obtain data on playing in childhood and the development of autonomy. The research identified through searches in the PubMed database, Scielo, in the Portuguese magazine of Education, in the digital archive of the University of Paraná (UFPR) after reading several articles, we selected those that were in accordance with our work. Recess brings with it pleasant moments of integration and socialization, rescue of games and games, providing opportunities to increase the cognitive process, in addition to playing a fundamental role of autonomy in children.

Keywords: child; recreation; game; play; playthings; autonomy.

LISTA DE ABREVIACES

AF	Atividade Fsica
RCNEI	Referencial Curricular Nacional para a Educao Infantil
OMS	Organizao Mundial de Sade
ECA	Estatuto da Criana e Adolescente

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 ENTENDENDO A INFÂNCIA E O BRINCAR	15
2.1 Desenvolvimento Infantil	15
2.2 Jogos e o Brincar	16
2.3 Recreio escolar.....	20
3 RESULTADOS E DISCUSSÃO	23
4 CONCLUSÃO	27
REFERÊNCIAS.....	28

1 INTRODUÇÃO

A construção de autonomia, identidade e cultura de uma criança são necessárias para o seu crescimento como indivíduo, o brincar, os jogos e brincadeiras são instrumento capazes de colocar o pensamento da criança em ação, estimulando a criança no seu desenvolvimento total. “Brincar é muito importante, porque, enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina hábitos necessários ao seu crescimento” (BETELHEIM, 1998, p.168).

É importante ter uma atividade onde elas tenham acesso a processos que visem buscar a facilidade dentro da perspectiva de aprendizagem e é por meio do brincar e das propostas lúdicas que a criança vai ao encontro de um aprendizado mais prazeroso, criativo e promotor de seu desenvolvimento, isto é através do brincar desenvolve novos conhecimentos, habilidades como Vygotsky afirma:

O brincar é fonte de desenvolvimento e de aprendizagem, constituindo uma atividade que impulsiona o desenvolvimento, pois a criança se comporta de forma mais avançada do que na vida cotidiana, exercendo papéis e desenvolvendo ações que mobilizam novos conhecimentos, habilidades e processos de desenvolvimento e de aprendizagem (VIGOTSKY, 1998, p. 81)

É necessário incentivar o brincar para as crianças, transformando o tempo de sedentarismo em tempo de brincadeira, a fim de proteger o desenvolvimento dos mesmos. Substituir o tempo de tela prolongado ou sedentarismo por um jogo, garantindo que as crianças gastem seu tempo em atividades interativas não baseadas em uma tela, cantar, montar quebra-cabeças, brincar de pega-pega, pular corda, brincadeiras cantadas e músicas, por exemplo, é muito importante para o desenvolvimento infantil (OMS, 2019).

Vigotsky (1998), vê a criança como um ser constituinte de um sistema social, no qual tem influências diretas no seu comportamento, ligadas às atividades mediadas em meio ao ser e a linguagem. Cabe a nós percebermos as influências positivas e negativas no desenvolvimento infantil. A infância ocorre mudanças importantes no indivíduo, e é considerada um período crítico para o desenvolvimento infantil.

Períodos críticos são fases de desenvolvimento, nas quais alguns sistemas neurais estão mais suscetíveis à plasticidade. Há duração e início específicos para cada sistema em dependência da idade e da exposição à experiência. Sem ativação

neural, o sistema fica em um estado de espera com desenvolvimento inadequado. Por outro lado, ambientes enriquecidos podem prolongar o período de maior plasticidade assim utilizando o ato de brincar em crianças auxilia que no período crítico consigam desenvolver-se de uma forma melhor e mais ampla (PIAGET, 1976 *apud*. ANDRADE, 2013).

Com isso, o ato de brincar se faz necessário para estimular as crianças e ajudar no seu desenvolvimento. Uma das evidências para este fato é que tanto as situações de mera exposição à estimulação ambiental quanto às situações de treinamento sistemático em aprendizagem resultam em alterações no comportamento e nos circuitos neurais (ROSENZWEIG, 1996).

Tanto os jogos e/ou brincadeiras são de importância, pois ambos influenciam na aprendizagem das crianças, de acordo com Kishimoto (2010), é importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, solucionar problemas e criar.

O ato de brincar é um meio para que as crianças possam despertar sua autonomia, extravasar suas emoções, trocarem experiências e suas relações, ato indispensável na educação dos mesmos. Silva (2000, p. 12) afirma que “O brincar na escola, e dentro dela, no tempo do recreio, possibilita à criança uma oportunidade de diálogo entre a realidade escolar na qual faz parte.” Onde se interliga a ficção com a realidade, ou seja, ao brincar as crianças recebem estímulos e informações do meio que as rodeiam.

Nas escolas podemos observar a vivência das crianças em jogos e brincadeiras realizado no recreio. O recreio ou intervalo das aulas é um momento em que as crianças podem brincar, se divertir e socializar, além do mais um momento permite que a criança possa extravasar suas emoções, trocarem experiências e suas relações, ato indispensável na educação dos mesmos.

É brincando, se movimentando que a criança expressa, explora o meio que vive. Relaciona-se com o outro, interage e vivencia sua realidade, ao mesmo tempo em que experimenta a possibilidade de ser ela mesma. O brincar na escola, e dentro dela, no tempo do recreio, possibilita à criança uma oportunidade de diálogo entre a realidade escolar na qual faz parte. (SILVA, 2000, p. 12).

Portanto, o recreio escolar sendo considerado como um intervalo de tempo dado as crianças, entre suas aulas de estudo nas escolas para ocasionar divertimento, diversão as crianças e destinado a jogos e brincadeiras, onde contribui com o despertar da autonomia delas. Por esses motivos, o presente trabalho teve como intuito realizar uma revisão da literatura que obteve dados sobre o tema abordado. A revisão da literatura tem como objetivo localizar e sintetizar a literatura relevante de um determinado tema, para que assim tenha um desenvolvimento do assunto tratado ou uma teoria para explicá-lo (THOMAS; NELSON; SILVERMAN, 2012).

O presente estudo foi realizado através de uma revisão da literatura do tipo narrativa, que tem como objetivo identificar, coletar e analisar as principais contribuições e/ou publicações sobre um determinado tema. A revisão narrativa é considerada a revisão tradicional ou exploratória, onde não há a definição de critérios explícitos e a seleção dos artigos é feita de forma arbitrária, não seguindo uma sistemática, na qual o autor pode incluir documentos de acordo como seu viés, sendo assim, não há preocupação em esgotar as fontes de informação (CORDEIRO et al., 2007).

Para construção dessa revisão da literatura, foram realizadas pesquisas identificando através de buscas na base de dados PubMed, Scielo, na Revista Portuguesa de Educação, no acervo digital da Universidade Federal do Paraná (UFPR) com recorte dos últimos 10 anos, para auxiliar nos achados utilizou-se termos em português e inglês, conforme os Descritores em Ciência da Saúde (DeCS) em português e o *Medical Subject Headings* (MeSH) em inglês.

Os descritores foram pesquisados nos campos de título, resumo, termo do índice ou tópico, com os respectivos cruzamentos em blocos população (Crianças), exposição (Recreio escolar) e desfecho (Jogos e brincadeiras e autonomia). De acordo com os critérios de elegibilidade foram incluídos, revisão da literatura e ensaios clínicos disponíveis em inglês e ou português, realizados em meninas e/ou meninos saudáveis, que tratassem a caracterização de intervenções com a temática de jogos e brincadeiras no recreio escolar. Os estudos com jogos e brincadeiras eletrônicas foram excluídos.

As leituras nos materiais encontrados foram selecionadas de acordo com o objetivo trabalho de que no recreio escolar através de jogos e/ou brincadeiras despertasse a autonomia das crianças. Diante disso apontamos outros cinco artigos,

onde um é revisão bibliográfica e quatro são estudos originais, os mesmos dos anos de 2013 a 2020. No qual extraiu-se as brincadeiras e/ou jogos utilizados no recreio, afim de analisar as intervenções no recreio escolar e a autonomia a partir disso.

2 ENTENDENDO A INFÂNCIA E O BRINCAR

2.1 Desenvolvimento Infantil

O desenvolvimento infantil é entendido por Miranda (2003), como o processo que começa desde o início da vida, e está diretamente ligado aos fatores de crescimento sendo estes físicos e o processo de maturação neurológica, o qual pode interferir no comportamento das crianças, e as esferas afetiva, cognitivo e social. Vigotsky (1998), ver a criança como um ser constituinte de um sistema social, no qual tem influências diretas no seu comportamento, ligadas as atividades mediadas em meio ao ser e a linguagem.

O desenvolvimento inicia-se na infância e é inerente a criança em conjunto com o estímulo e experiências ao meio em que vive e que exerce sobre elas, entre outras características. Para Andrade (2014, p. 08) “É na infância que as crianças aprendem as bases necessárias para o seu desenvolvimento nos aspectos físicos, motor, social, emocional, cognitivo, linguístico e o comunicacional”. O Referencial Curricular Nacional Para a Educação Infantil (RCNEI), (1998) se refere às crianças da seguinte forma:

As crianças possuem uma natureza singular, que as caracteriza como seres que sentem e pensam o mundo de um jeito muito próprio. Nas interações que estabelecem desde cedo com as pessoas que lhe são próximas e com o meio que as circunda, as crianças revelam seu esforço para compreender o mundo em que vivem, as relações contraditórias que presenciam e, por meio das brincadeiras, explicitam as condições de vida a que estão submetidas e seus anseios e desejos. No processo de construção do conhecimento, as crianças se utilizam das mais diferentes linguagens e exercem a capacidade que possuem de terem ideias e hipóteses originais sobre aquilo que buscam desvendar. Nessa perspectiva as crianças constroem o conhecimento a partir das interações que estabelecem com as outras pessoas e com o meio em que vivem. O conhecimento não se constitui em cópia da realidade, mas sim, fruto de um intenso trabalho de criação, significação e ressignificação. (BRASIL, 1998, p 21).

Na infância ocorrem mudanças importantes no indivíduo, parte dessas mudanças é devido a plasticidade cerebral, assim, a infância é considerada um período crítico para o desenvolvimento infantil (HOCHBERG, 2011; ZENG et al., 2017). O período crítico ou sensível é entendido como um período de tempo durante

o qual um indivíduo é mais susceptível a determinada influência externa. Nesse período que compreende desde o nascimento até os 5 anos de idade, é o momento de maior plasticidade cerebral, que pode ser compreendida como a capacidade que o sistema nervoso tem de adaptar-se às variadas condições do ambiente, podendo ser influenciada por fatores intrínsecos e extrínsecos ao indivíduo, a exemplo das mudanças nas conexões sinápticas, dos fatores genéticos, da experiência e da tarefa (BORELLA, 2009; ISMAIL, 2017).

Desse modo, os fatores genéticos e as experiências vivenciadas pelo indivíduo se relacionam para desenvolver as habilidades cognitivas, afetivas, sociais e físicas da criança (DAELMANS et al., 2015). Constatando ainda mais que as experiências que a criança possa vir a ter influenciará ao decorrer de sua vida, em diversos âmbitos como o seu desenvolvimento social, como cognitivo, motor.

O período crítico é relacionado também ao desenvolvimento motor que ocorre ao longo de toda vida do indivíduo, ou seja, desde o momento em que há a fecundação do óvulo até o momento da morte do indivíduo. Já na infância, o indivíduo aprende habilidades básicas e ao longo do seu crescimento seu desenvolvimento vai aprimorando essas habilidades até alcançar habilidades mais complexas. Logo, o desenvolvimento motor “é um processo sequencial, contínuo, e relacionado à idade, pelo qual o comportamento motor se modifica” (HAYWOOD; GETCHELL, 2004, p.19).

Observa-se uma relação entre o ambiente e o desenvolvimento infantil, sendo a cultura em qual ele estar inserido um possível influenciador do seu desenvolvimento. O incentivo durante a infância para a prática de brincadeiras e jogos é importante, pois é um momento em que desenvolve sua parte cognitiva, social e intelectual, ajudando a criar hábitos para aprendizado e interação, como exemplos.

2.2 Jogos e o Brincar

O jogo como característica lúdica, recreativa é elemento essencial nas práticas escolares de ensino, sendo o mesmo promotor de aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Segundo Huizinga, uma das definições para o jogo é que:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de

certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”. (HUIZINGA, 1999, p.33).

Friedmann (1995), afirma que o jogo contribui para o desenvolvimento da criança principalmente na educação infantil, onde é dada a oportunidade de manuseio com objetos em um ambiente favorável para o seu aprendizado e com isso ela retém o conhecimento, ou seja, o jogo favorece que a criança tenha uma gama de conhecimento que irá favorecer no seu aprendizado.

Wallon (1979) defende que o jogo permite à criança mostrar os seus sentimentos, identificar papéis sociais e conhecer o mundo que a rodeia. Neste sentido, Neto (1997) e Kishimoto (2002) acrescentam que o jogo oferece à criança uma atividade com inúmeras possibilidades de criatividade, adaptação e aprendizagem. O jogo auxilia junto ao brincar na escola a aprendizagem das crianças, de forma mais concreta e diversificada, na forma que consegue atrair a criança.

Segundo Gallahue (2008), a criança através do jogo trabalha o imaginário, joga como se tal coisa fosse o que não é, como se estivesse em tal sítio onde não está, como se visse tal paisagem que não vê. As coisas no jogo não são o que são, mas como se fossem outra coisa. E as outras crianças que entram no jogo não são o que são, mas como se fossem outras crianças, incorporando personagens. A linguagem do jogo é a do modo condicional: isto seria uma casa, tu serias a cozinheira, eu seria a mãe e, um pouco depois, todas aquelas coisas já o são. Na sua imaginação, a criança forjou uma nova realidade, Carvalho afirma que:

(...) desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante (CARVALHO, 1992, p.14).

Jean Piaget (1976), coloca o jogo e o brincar como atividades indispensáveis na busca do conhecimento pelo indivíduo. O mesmo dividiu o conhecimento da criança em etapas que são: até os dois anos de idade – sensório-motor; de dois a quatro anos – pré-operacional; de quatro a sete anos – intuitivo; de sete aos 14 anos – operacional concreto; e, a partir dessa idade – operacional abstrato. O mesmo

ainda cita que a atividade lúdica não é apenas forma de entretenimento para gastar a energia das crianças, e sim que elas contribuem e enriquece para o seu desenvolvimento intelectual.

Como condição natural de “ser criança” existe a utilização do brincar. Ou seja, brincar é a ação que confere a possibilidade de a natureza agir "durante muito tempo, antes de" se procurar "agir em lugar dela" (ROUSSEAU, 1972, p. 76). Onde emerge uma ideia, do brincar ser, por inerência, uma atividade natural na infância e que se propaga até os dias de hoje.

O Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil - RCNEI (BRASIL, 1998) abordam que o brincar desenvolve integralmente a criança, porque essa prática proporciona a ela, momentos de prazer envolvendo-se e sentindo motivada em realizá-la e assim, favorecendo o desenvolvimento cognitivo, visto que é por meio do brincar que as crianças se esforçam para resolver obstáculos tanto cognitivos quanto emocionais, explorando a partir das brincadeiras a sua espontaneidade criativa, e com isso, elas começam a dar significados ao meio social em que se encontram inseridas.

O brincar faz parte do universo infantil, através das brincadeiras as crianças aprendem e se desenvolvem, pois a criança explora o mundo, descobre coisas novas e motivadoras para seu desenvolvimento e isto aumenta sua sensibilidade visual e auditiva, desenvolve atenção, raciocínio, criatividade, habilidades motoras e cognitivas. Portanto o brincar é fundamental para o seu pleno desenvolvimento, como afirma Kishimoto:

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos (KISHIMOTO, 1996, p.26).

Como principal maneira de expressão da infância, o brincar sendo a primeira e uma das mais importantes atividades para que as crianças se desenvolvam globalmente, auxiliando na aprendizagem e facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento. Além de ser um direito assegurado pela Lei 8.069, de 13 de julho de 1990, denominada Estatuto da Criança

e do Adolescente (ECA), que acrescenta no Capítulo II, Art. 16º, Inciso IV, que toda criança tem o direito de brincar, praticar esportes e divertir-se (BRASIL, 1990).

Ao brincar a criança desenvolvem a coordenação motora, força, agilidade, equilíbrio, memória, confiança, as mais variadas habilidades e ao mesmo tempo, ela aprende lidar com situações novas, instigantes e desafiadoras, a fazer amizades e vencer obstáculos. A criança precisa socializar, conviver com outras pessoas, saber dividir e respeitar ao próximo, adquirindo assim novos conhecimentos e valores para sua convivência humana em sociedade, assim como Teixeira e Volpine (2014) comentam:

É através do brincar, que a criança forma conceitos, seleciona ideias, percepções e se socializa cada vez mais. O brincar é uma atividade que auxilia na formação, socialização, desenvolvendo habilidades psicomotoras, sociais, físicas, afetivas, cognitivas e emocionais. Ao brincar as crianças expõem seus sentimentos, aprendem, constroem, exploram, pensam, sentem, reinventam e se movimentam (TEIXEIRA; VOLPINI, 2014, p. 82)

A brincadeira tem um papel decisivo nas relações interpessoais. Fica evidente a necessidade das brincadeiras infantis tanto para seu lazer quanto para seu desenvolvimento pleno. Velasco (1996) aponta a importância do brincar na vida das crianças, pois desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais, e o que representa para que se tornem adultos emocionalmente capazes de lidar com as mais diversas situações do dia a dia, pois quando brinca à vontade tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso.

As brincadeiras como fator principal de desenvolvimento infantil auxiliam a imaginação, repertório motor e socialização, através dela descobre-se o mundo e as suas características. O brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos. (VIGOTSKY 1987, p.35). Assim como afirma Kishimoto (2010), sobre a importância do brincar como cultura da infância:

Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia a dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, de solucionar problemas e criar. Ao brincar,

a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. Enfim, sua importância se relaciona com a cultura da infância, que coloca a brincadeira como ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver (KISHIMOTO, 2010, p. 1).

Além do mais os jogos e brincadeiras são construções históricas da humanidade que fazem parte de nossa cultura, ao longo do tempo tiveram papel importante na vida do ser humano e evoluiu com o passar dos anos. O brincar é inerente a nossa cultura sendo vista como um preparativo para a vida adulta.

2.3 Recreio escolar

O recreio escolar podendo ser conhecido como intervalo ou recesso, é motivo de expectativa entre as crianças que aguardam ansiosamente o momento que poderão lanchar, brincar e socializar umas com as outras sejam da sua turma ou de outra. Podendo fazer desse momento um mundo de fantasia com brinquedos e brincadeiras, atividades propostas por eles e para eles que já podem ou não ter sido realizada. Com o recreio escolar a criança poderá descansar, imaginar, mover-se e socializar, brincar, jogar, comer, conversar, entre outras atividades que ele queira fazer, e é por isso que o recreio é um momento muito benéfico para o desenvolvimento da criança (RAMSTETTER, 2010).

Com tudo isso é necessário estar atento a este tempo e como ele está sendo utilizado por elas, afim de observar se estão conseguindo realmente recrear durante o recreio. Pois mesmo que o recreio seja visto como espaço de tempo livre e que, para alguns professores, seja considerado como um momento para que os alunos não estejam realizando nenhuma atividade programada, há a necessidade de um planejamento desse tempo afim de auxiliar a criança.

A prática do lúdico, dos jogos, da recreação é uma forma de educar a criança ato esse que acontece no recreio. E o recreio conta como efetivo trabalho escolar por Lei, como apresenta na implantação da lei 5.692/71 e o Conselho Federal de Educação (CFE), no Parecer 792/73, de 5-6-73, apresenta como: 'o recreio faz parte da atividade educativa e, como tal, se inclui no tempo de trabalho escolar efetivo...; e quanto à sua duração, '... parece razoável que se adote como referência o limite de um sexto das atividades (10 minutos para 60, ou 20 para 120, ou 30 para 180 minutos, por exemplo)'

Soecki (2013), comenta que as atividades livres ou dirigidas, durante o período de recreio, possuem um enorme potencial educativo e devem ser consideradas pela escola na elaboração da sua proposta pedagógica. O recreio com atividades dirigidas, é uma forma de se educar brincando. Neuenfeld (2003), nesse sentido comenta sobre como é utilizado esse espaço de tempo por parte das crianças, elas ficam condicionadas a atividades de seu próprio interesse, sendo que ao receberem a orientação de seus educadores, podem usar esses momentos de descontração entre aulas como uma forma de exploração e aquisição de conhecimentos. No recreio dirigido escolar, também chamado pedagógico, recreio organizado ou projeto recreio as atividades apresentadas são organizadas de forma que os funcionários da escola estarão presentes e auxiliando as crianças nas brincadeiras (SOECKI, 2013) e busca proporcionar às crianças várias oportunidades além de diversão, como adquirir conhecimento, vivências em grupos maiores, respeito aos colegas, interesse pela escola e habilidades fora da classe, diminuindo, assim, a violência (BARBOSA; SILVA, 2013).

Tomelin e Andrade (2005) consideram que surge, num primeiro momento, com o intuito de tornar este espaço-tempo educativo e prazeroso. E podemos pontuar que esse direcionamento vem auxiliar na atenção de como as crianças estão se comportando durante o recreio, podendo evitar que entre elas hajam atritos, confusões e até mesmo atitudes consideradas como bullying. Nesse sentido sobre o recreio dirigido:

O recreio dirigido escolar é uma forma de mudança, sem tirar a liberdade do aluno durante a recreação, ele acrescenta momentos de aprendizagem para o seu desenvolvimento, como a criatividade, o cooperativismo, a imaginação e também o raciocínio, respeitando as diferenças do outro e contribuindo para a conservação do ambiente escolar melhorando seu comportamento ao regressar para a sala de aula (SOECKI; ANTONELLI; ROTHERMEL, 2013.)

O recreio dirigido é um momento que ocorre a socialização entre os alunos podendo ser de salas diferenciadas, mas a utilização das atividades desenvolvidas no recreio escolar de acordo com a faixa etária é utilizada por vezes no recreio dirigido afim de especificar um maior aproveitamento de desenvolvimento dos jogos e/ou brincadeiras para determinado grupo, e é também uma oportunidade de estar aproveitando os espaços físicos que a escola oferece e que muitas vezes estão sem uso. No mesmo “As atividades desenvolvidas durante o recreio dirigido são

adequadas de acordo com a faixa etária da criança”, cada faixa etária foi levada para um local da escola, dessa maneira fica mais fácil direcionar as atividades e brincadeiras (SOECKI; ANTONELLI; ROTHERMEL, 2013).

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

É possível ver que o recreio escolar é de grande importância para as crianças em idade escolar. Na pesquisa foram encontrados cinco artigos, onde um é revisão bibliográfica e quatro são estudos originais, os mesmos dos anos de 2013 a 2020. No qual extraiu-se as brincadeiras e/ou jogos utilizados no recreio, afim de analisar as intervenções no recreio escolar. Os resultados estão descritos no quadro 1.

Quadro 1 – Dados dos artigos

REFERÊNCIA	TIPO DE ESTUDO	DURAÇÃO	FAIXA ETÁRIA	ATIVIDADE
ICKES et. al., 2013;	R.B.	13 Intervenções	3 a 12 anos	Equipamentos / materiais adicionados, marcações, zonas, atividade da semana e cartões de atividades.
FRANK et. al., 2018;	E.O	10 Semanas	4 a 6 anos	Controle; jogo estruturado; jogo livre;
MASSEY et. al., 2018;	E.O	236 Sessões / 3 anos	4 a 6 anos	Esportes e atividades organizadas; brincadeira de faz de conta; corrida;
SANTOS et. al., 2019;	E.O	9 Semanas	5 e 10 anos	As brincadeiras de movimento (dança, capoeira e circuito) Brincadeiras populares, jogos de tabuleiros, brincadeiras de roda.
FERNANDEZ et. al., 2020;	E.O	3 Semanas	6 a 10 anos	Foram utilizados jogos de regras, jogos populares, jogos de perseguição e brincadeira de faz de conta.

*R.B. (Revisão Bibliográfica); E.O. Estudo Original;

Fonte: Adaptado de ICKES et. al., 2013; FRANK et. al., 2018; MASSEY et. al., 2018; SANTOS et. al., 2019; FERNANDEZ et. al., 2020;

Foi analisado que todos os artigos se utilizaram de jogos em seu recreio explorando as diversas possibilidades que o jogo pode apresentar. As brincadeiras foram desenvolvidas em três dos estudos (MASSEY, 2018; SANTOS, 2019; FERNANDEZ, 2020.) analisados. Os estudos tiveram duração média de dois meses, com exceção de Massey, que teve duração de três anos. A faixa etária das crianças pesquisadas nesses 5 trabalhos, variou entre 3 e 12 anos.

Quadro 2 - Resultados

REFERÊNCIA	RESULTADOS
ICKES et. al., 2013;	Os resultados desta revisão indicam que uma variedade de intervenções de recreio tem sido usada e considerada eficaz para aumentar da atividade física dos alunos. Uma série de estratégias simples e de baixo custo, pode ser implementada para maximizar a quantidade de tempo de recreio que os alunos têm.
FRANK et. al., 2018;	Um período de recreio fisicamente ativo contribuirá para que crianças em idade pré-escolar atendam às diretrizes de atividade física recomendadas; entretanto, crianças diferentes podem responder de maneira diferente com base na estrutura do período de recesso.
MASSEY et. al., 2018;	Houveram diferenças significativas nos padrões de brincadeira e atividade das crianças surgiram entre os gêneros e nas condições de intervenção do recreio. Engajamento em 'esportes e atividades organizadas' e 'não engajamento na brincadeira "contribuiu mais para a separação entre meninos e meninas, enquanto o" não envolvimento na brincadeira "contribuiu mais à separação entre escolas de recreio e escolas de não intervenção.
SANTOS et. al., 2019;	Um novo olhar para o recreio e contribuição de todo grupo escolar. As atividades lúdicas para um recreio dirigido: um projeto de intervenção proporcionou durante o seu desenvolvimento, estímulo e resgate através das brincadeiras e jogos orientados e atividades lúdicas durante o recreio, oferecendo e promovendo momentos prazerosos de integração e sociabilidade, amenizando com isso a ociosidade, agitação e indisciplina das crianças sendo percebida em todo o espaço escolar bem como na aprendizagem em sala de aula.
FERNANDEZ et. al., 2020;	Os resultados mostram uma alta participação na proposta por razões de interesse e atratividade, especialmente em rapazes, sendo que os jogos com regras e em grande grupo são os preferidos por ambos os gêneros; da mesma forma, é nessas relações entre os gêneros que há um aumento maior, sobretudo nos alunos do último ano.

Fonte: Adaptado de ICKES et. al., 2013; FRANK et. al., 2018; MASSEY et. al., 2018; SANTOS et. al., 2019; FERNANDEZ et. al., 2020;

As intervenções analisadas foram categorizadas em brincadeiras de faz de conta, jogo tradicional, de regras e de construção. Onde segundo Wallon (1979), as brincadeiras de faz de conta se caracterizam como brincadeiras que imitam

situações reais do cotidiano e tem ações com fim de si mesmo. Essa categoria foi evidenciada nos artigos Massey et. al., 2018; Santos et. al., 2019; Fernandez et. al., 2020; havendo também nesses artigos a presença do jogo tradicional, considerando o mesmo como uma forma de manifestação cultural presente no cotidiano da criança, sendo ele um conhecimento transmitido de geração a geração, acontecendo nas interações que realizam durante determinado período da vida, e que pode ocorrer nos mais variados locais, dentre eles a escola. Segundo Kishimoto (2009) e Friedmann (1996) referem-se ao jogo popular também como jogo tradicional e os conceituam como manifestações culturais situadas dentro do folclore.

Verificou-se nos artigos de Ickes et. al., 2013, Massey et. al. 2018 e Fernandez et. al., 2020, a presença dos jogos de regras, que tem como conceito jogos de combinações sensório-motoras (amarelinha, corridas etc.) ou de combinações intelectuais (cartas, xadrez etc.) que, por envolverem competição, tornam a regra necessária, que podem ser transmitidas de geração para geração ou com base num contrato social estabelecido pelos participantes (ASSIS; ZUCATTO; ASSIS, 2002).

Nos artigos de Ickes et. al., 2013; Frank et. al., 2018 evidenciou-se os jogos de construção, onde a criança coloca em ação sua inteligência prática através de ordenações sobre os objetos. Tais jogos são responsáveis por inúmeras aquisições primordiais para o desenvolvimento motor e intelectual do indivíduo tais como a classificação, a seriação, o equilíbrio, as noções de quantidade, tamanho e peso, bem como a discriminação de formas e cores (SANTOS, 2012, p. 91).

Os artigos de Ickes, Erwin, Beigle 2013; Frank, 2018; Santos, 2019 ainda ressaltam que os jogos e brincadeiras são essenciais para as crianças, pois proporcionam diversos benefícios, como o aumento da atividade física dos alunos, promovendo momentos prazerosos de integração e socialização, além do papel importante de resgate dos jogos e brincadeiras, bem como o processo cognitivo que beneficia o aprendizado em sala de aula.

Outro dado importante encontrado foi acerca da questão de relação de gênero, com as atividades, no qual se tem tanto embate devido a segregação que foi imposta historicamente. Nos estudos houveram diferenças significativas nos padrões de brincadeira e atividade das crianças entre os gêneros, onde meninos e meninas apresentaram comportamento distintos no que se refere a pratica de atividade física e nas condições de intervenção do recreio e uma alta participação na proposta por

razões de interesse e atratividade, especialmente em rapazes, sendo que os jogos com regras e em grande grupo são os preferidos por ambos os gêneros.

4 CONCLUSÃO

Após a leitura de vários artigos, foi visto que o recreio traz consigo momentos prazerosos de integração e socialização, além de resgatar jogos e brincadeiras e oportunizar aumento do processo cognitivo e desempenhar um papel fundamental de autonomia nas crianças. Foi possível observar através dos achados que os jogos e brincadeiras utilizados de forma direta ou indiretamente são capazes de estimular a capacidade de decisão, posicionamento e outros aspectos que influenciam na autonomia das crianças.

Com isso o desenvolvimento infantil inerente da criança em conjunto com o estímulo através de jogos e/ou brincadeiras, desenvolve de forma positiva diversos aspectos, entre eles o emocional, cognitivo e comunicacional que contribui com atitudes autônomas e decisivas partindo da bagagem de aprendizado adquiridas. Com essa espontaneidade criativa, que o brincar apresenta, as crianças podem tornar-se adultos emocionalmente capazes de lidar com diversas situações no seu dia a dia.

Um ponto que pode ser estimulado nas escolas e observado é desenvolver a amplitude do significado referente ao recreio escolar de forma dirigida, assim o direcionamento da brincadeira pode vim a minimizar os conflitos que possam vir a existir entre as crianças e conservar por assim dizer o recreio um ambiente lúdico para o melhor aproveitamento com as crianças e para elas.

Além de que com os jogos dirigidos podem influenciar na questão de gênero de forma positiva, conscientizando os alunos que independente de qual for os jogos e brincadeiras todos podem brincar e com isso influenciar no desenvolvimento total de meninos e meninas.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, T.S.L.C. **Importância do brincar**. Relatório do projeto de investigação Mestrado em Educação Pré-Escolar. Portugal: Instituto Politécnico de Setúbal, 2014.
- ANDRADE, E. P.; MARTINS JUNIOR, C. J.; FRANCO, S. A. Neurodesenvolvimento e neuroplasticidade-parte 3: linguagem e inteligência-uma revisão de Piaget. In: Konkiewitz, C. E. **Blog Neurociências em debate**. [S. l.], 09 de março de 2013. Disponível em: <http://cienciasecognicao.org/neuroemdebate/arquivos/783>. Acesso em: 19 out. 2020.
- ASSIS, M.; ZUCATTO, O.; ASSIS, C. MUCIO (Orgs.). **Proepre: Fundamentos teóricos da educação infantil II**. 2 ed. Campinas: Gráfica FE; R. Vieira, 2002.
- BARBOSA, D; SILVA, F. Avaliação do projeto recreio dirigido por alunos do ensino fundamental. In: CONGRESSO DE EDUCAÇÃO, 3., 2013, Iporá. **Anais [...]**. Iporá: UEG, 2013. p. 73-80.
- BETTELHEIM, B. **Uma vida para seu filho: pais bons o bastante**. Rio de Janeiro: Campus, 1988.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. Volume1: Introdução; volume 2: Formação pessoal e social; volume 3: Conhecimento de mundo. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume3.pdf>. Acesso em: 06 set. 2020.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Consulta sobre formação de profissionais para a Educação Básica** 19.02.2003. Brasília: Ministério da Educação, 2003.
- BRASIL. **Estatuto da criança e do adolescente**. Congresso. Câmara dos Deputados. Constituição (1990). Decreto nº 8.069, de 13 de julho de 1990. 9. ed. Brasília: Biblioteca Digital da Câmara dos Deputados, p. 9-203.
- BORELLA, M. DE P.; SACCHELLI, T. Os efeitos da prática de atividades motoras sobre a neuroplasticidade. **Revista Neurociências**, São Paulo, v. 17, n. 2, p. 161–169, 2009.
- CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.
- CARLOS NETO. Jogo e desenvolvimento da criança - introdução. In: CARLOS NETO (Eds.). **O Jogo e o Desenvolvimento da Criança** Lisboa: Edições FMH. 1997. (pp. 5-9).
- CORDAZZO, S. T. D.; VIEIRA, L. M. Caracterização de Brincadeiras de Crianças em Idade Escolar. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, Porto Alegre-RS v. 21, n. 3, p. 365-373, 2008.

DAELMANS, B. et al. Effective interventions and strategies for improving early child development. **BMJ**, London, v.351, n. 1, p. h4029, set. 2015.

DERLI, N.J. Recreio escolar: o que acontece longe dos olhos dos professores? **R. da Educação Física**, Maringá, v. 14, n. 1, p. 37-45, 2003.

FERNÁNDEZ, R. J. E. et al. Avaliação de um programa de intervenção em escolas: Aprender através do jogo: Evaluation of an intervention program in schools: Learn through play. **Revista Portuguesa de Educação**, Portugal, v. 33, n. 1, p. 56-74, 29 Jun. 2020.

FRANK, M. L. et al. As diferenças nos níveis de atividade física em crianças pré-escolares durante o recesso para brincar livre e recreio para brincar estruturado. **Journal of Exercise Science & Fitness**, Hon Kong (China), v. 16, n. 1, p. 37-42, 2018.

FRIEDMANN, A. **Jogos tradicionais**. São Paulo: FDE, 1995. (Série Ideias, n. 7).

GALLAHUE, D.L. ; DONNELLY, F.C. **Educação Física Desenvolvimentista para Todas as Crianças**. 4.ed. São Paulo: Phorte, 2008.

GONÇALVES, Bruno Miguel Nunes. **Identificação e análise das práticas lúdicas e recreativas das crianças**: recreios escolares em Escolas do 1º Ciclo do Ensino Básico do concelho de Tábua. 2008. Dissertação (Licenciatura em Ciências do Desporto) – Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade de Coimbra, Coimbra, 2008. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10316/12032>. Acesso em: 06 set. 2020.

HAYWOOD, K. M.; GETCHELL, N. **Desenvolvimento motor ao longo da vida**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2004.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento de cultura. São Paulo: Perspectiva, 1999, p.33.

HOCHBERG, Z. et al. Saúde infantil, plasticidade do desenvolvimento e programação epigenética. **Endocrine reviews**, Washington, v. 32, n.2, p.159-224, doi: 10.1210 / er.2009-0039, 2011.

ICKES, M. J; ERWIN, H.; BEIGHLE, A. Revisão sistemática das intervenções de recesso para aumentar a atividade física. **Journal of Physical Activity and Health**, Champaign, v. 10, n.6, 2013.

ISMAIL, F. Y.; FATEMI, A.; JOHNSTON, M. V. Cerebral plasticity: Windows of opportunity in the developing brain. **European Journal of Paediatric Neurology**, Londres, v. 21, n. 1, p. 23–48, jan. 2017.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7.ed. São Paulo: Cortez, 1996.

_____. **Jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thonason Learning, 2002.

_____. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. In: SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO, 1., 2010, Belo Horizonte. **Anais** [...] Belo Horizonte: [s. n.], 2010. p. 1-20, Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>. Acesso em: 06 set 2020.

MASSEY, W. ; KU, B.; STELLINO, M. B. Observações de brincadeiras no playground durante o recreio da escola primária. **BMC Research Notes**, Londres, v. 11, n. 755, 2018.

MIRANDA, Luci Pfeiffer; RESEGUE, Rosa; FIGUEIRAS, Amira Consuelo de Melo. A criança e o adolescente com problemas do desenvolvimento no ambulatório de pediatria. **J. Pediatr.**, Porto Alegre, v. 79, supl. 1, p. S33-S42, Junho 2003.

NEUENFELD, D. J. Recreio Escolar: O que acontece longe dos olhos dos professores? **Revista da Educação Física/UEM**, Maringá, v. 14, n. 1, p. 37-45, 2003.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DE SAÚDE. **Diretrizes da OMS sobre atividade física, comportamento sedentário e sono para crianças menores de 5 anos de idade**. Genebra, Suíça: 2019.

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

RAMSTETTER, Catherine L.; MURRAY, Robert; GARNER, Andrew S. The Crucial Role of Recess in Schools. **Journal Of School Health**, Hoboken, v. 80, n. 11, p.517-526, 7 out. 2010. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/227723735_The_Crucial_Role_of_Recess_in_Schools. Acesso em: 06 set. 2020.

ROUSSEAU, J. J. **Emílio, ou da educação**. 3. ed. São Paulo: Difel, 1979.

SANTOS, M. J.; SARQUIS, L. M.M. **Atividades lúdicas para um recreio dirigido: um projeto de intervenção**. 2019. 46 p. TCC (Especialização em Saúde para professores do Ensino Fundamental e Médio) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2019.

SANTOS, Vera Lúcia B. dos. Promovendo o desenvolvimento do faz-de-conta na Educação Infantil. In: CRAIDY, Carmem; KAERCHER, Gládis E. **Educação Infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed Editora, 2012.

SILVA, Fabrine Leonard. **Cultura escolar, infância e ludicidade: um olhar para o recreio**. 2000. 19 f. Trabalho integrado (Curso de especialização em lazer) - Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2000.

SOECKI, M. A; ANTONELLI, M. A; ROTHERMEL, A. L. Recreio Dirigido Escolar. **Nativa Revista de Ciências Sociais do Norte de Mato Grosso**, Mato Grosso, v. 4, n. 2, 2013.

TEIXEIRA, Héliça Carla; VOLPINI, Maria Neli. A importância do brincar no contexto da educação infantil: creche e pré-escola. **Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade**, Bebedouro-SP, v. 1, n. 1, p. 76-88, 2014.

TOMELIN, K. N.; ANDRADE, M. C. L. Assim é mais divertido: um estudo sobre a eufemização dos mecanismos disciplinares no recreio escolar. In: REUNIÃO ANUAL DA ANPED, 28., 2005, Caxambu, MG. **Anais [...]** Caxambú: ANPED, 2005. Disponível em: <http://28reuniao.anped.org.br/gt14.htm>. Acesso em: 13 nov. 2019.

VELASCO, Calcida Gonsalves. **Brincar**: o despertar psicomotor. Rio de Janeiro: Sprit, 1996.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

_____. Infancy (M. Hall, Trans.). In: RIEBER, R. W. (Ed.). **The collected works of L. S. Vygotsky**: (Vol. 5. Child psychology) New York: Plenum Press., 1998, pp. 207-241. (Original publicado em 1933-1934).

WALLON, H. **Psicologia e Educação da criança**. Lisboa: Editorial Vega, 1979.

ZENG, N. et al. Effects of Physical Activity on Motor Skills and Cognitive Development in Early Childhood : A Systematic Review. **Biomed Res Int.**, New York. v. 2017, 2017.