

APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL ATRAVÉS DO MÉTODO LÚDICO

CHILDREN'S LEARNING IN EARLY EARLY EDUCATION THROUGH THE PLAYING METHOD

Daiza Marina Borges Carvalho¹

RESUMO: Este artigo científico possui como temática “Aprendizagem de crianças da educação infantil através do método lúdico” com o objetivo de compreender a importância do ensino lúdico e o uso das brincadeiras e jogos na aprendizagem infantil discutindo a aplicabilidade do lúdico no cotidiano escolar e as dificuldades de implantação. Brincando, a criança se desenvolve melhorando suas habilidades motoras, sociais e intelectuais. A brincadeira proporciona prazer e faz com que a criança assimile melhor o conteúdo. Buscou-se descrever a importância do lúdico para a aprendizagem infantil e como é inserido no cotidiano escolar, através de pesquisa bibliográfica. A aplicabilidade do ensino lúdico é lenta, pois falta didática específica na formação dos professores e incentivos por partes da coordenação escolar. Evidenciou-se a falta de planejamento de um projeto organizado para aliar jogos e brincadeiras ao conteúdo teórico, pois sem este projeto cabe ao professor toda a carga de planejar atividades atrativas que facilitem o aprendizado dos conteúdos teóricos pelos alunos. Os jogos educativos mostram a importância do lúdico para o desenvolvimento infantil e contribui para a aquisição de conhecimento da criança.

2616

Palavras-chave: Aprendizagem infantil. Lúdico. Jogos. Brincadeiras.

ABSTRACT: This scientific article has as its theme " Learning of children in kindergarten through the ludic method" with the objective of understanding the importance of ludic teaching and the use of games and games in children's learning, discussing the applicability of ludic in the school routine and the difficulties of implantation. Playing, the child develops by improving his motor, social and intellectual skills. The game provides pleasure and makes the child better assimilate the content. We sought to describe the importance of playful activities for children's learning and how they are inserted in everyday school life, through bibliographical research. The applicability of playful teaching is slow, as there is a lack of specific didactics in teacher training and incentives on the part of school coordination. The lack of planning for an organized project to combine games and games with the theoretical content was evident, since without this project, the teacher is responsible for planning attractive activities that facilitate the students' learning of theoretical contents. Educational games show the importance of playfulness for child development and contribute to the child's acquisition of knowledge.

Keywords: Children's learning. Ludic. Games. Jokes.

¹Especialista em Educação Infantil, título obtido na Faculdade Educamais- UNIMAIS São Paulo/SP. Graduada no curso Licenciatura em Pedagogia, título obtido na Universidade Cidade de São Paulo – UNICID São Paulo /SP.

INTRODUÇÃO

Este artigo tem como objetivo apresentar os benefícios do método lúdico na aprendizagem de crianças da educação infantil. Serão discutidos aspectos teóricos e práticos que demonstram como esse método pode contribuir para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças.

Além disso, serão apresentados exemplos de atividades lúdicas que podem ser utilizadas pelos professores para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem na educação infantil.

A educação infantil é uma etapa fundamental na formação das crianças, pois é nessa fase que elas começam a desenvolver habilidades cognitivas, sociais e emocionais essenciais para o seu futuro. É importante que nessa fase os métodos de ensino sejam adequados às necessidades e características das crianças, levando em consideração sua curiosidade, imaginação e vontade de aprender.

Nesse sentido, o método lúdico tem se mostrado uma ferramenta eficiente e prazerosa para o processo de aprendizagem na educação infantil. Por meio de brincadeiras, jogos e atividades que estimulam a criatividade e o interesse dos pequenos, é possível trabalhar conceitos importantes de forma leve e divertida.

Ao final deste artigo, espera-se que os leitores compreendam a importância do método lúdico na educação infantil e que sejam capazes de utilizar essa abordagem de forma eficiente em suas práticas pedagógicas.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

COMPREENDENDO A APRENDIZAGEM INFANTIL

Segundo De Aquino (2007), “a aprendizagem refere-se à aquisição cognitiva, física e emocional, e ao processamento de habilidades e conhecimento em diversas profundidades, ou seja, o quanto uma pessoa é capaz de compreender, manipular, aplicar e /ou comunicar esse conhecimento e essas habilidades” (DE AQUINO, 2007, p. 6). Segundo Illeris (2013), “Qualquer processo que, em organismos vivos, leve a uma mudança permanente em capacidades e que não se deva unicamente ao amadurecimento biológico ou ao envelhecimento” (ILLERIS, 2013, p. 3).

DOMÍNIOS E ESTILOS DE APRENDIZAGEM

Domínios. Importa primeiro conhecer o conceito de domínio de aprendizagem para depois abordar os estilos de aprendizagem. Bloom (1972) e outros pesquisadores estabeleceram uma divisão didática por domínios para definir a taxonomia dos objetivos de aprendizagem que ajuda no planejamento da aula. A aprendizagem pode se dar em três domínios diferentes, como apresenta De Aquino (2007):

1. **Físico:** ligado aos 5 sentidos, visão, audição, tato, paladar e olfato. O ser humano escolhe uma maneira preferencial para coletar informações e para processá-las apesar de usar todos os sentidos para aprender. Por exemplo, nos estilos visual, auditivo e tátil-sinestésico de aprendizagem.

2. **Cognitivo:** relacionado a como a pessoa pensa. Embora todos usem o pensamento para aprender, para alguns o processamento da informação coletada pode ser mais físico ou emocional. Uma pessoa com predominância mental no processo de aprendizagem dará ênfases à resolução de problemas, *brainstorming* e outras atividades cognitivas.

3. **Emocional:** refere-se à forma como o indivíduo se sente em termos psicológicos e fisiológicos. Existem fatores internos que influenciam a capacidade de aprender, por exemplo, fome, sede, doença e outros fatores psicológicos internos. Também existem fatores externos, por exemplo, conforto ambiental, temperatura, luminosidade, barulho e fatores psicológicos externos.

Já a qualificação da energia consciencial depende dos padrões de sentimentos, pensamentos e conduta de cada pessoa.

Estilos de aprendizagem. São “as competências pessoais dos aprendizes para processar informação em um ambiente de aprendizado”. Os estilos são um meio pelo qual as pessoas “coletam e selecionam informações para depois processá-las e usam significados, valores, habilidades e estratégias para solucionar problemas, tomar decisões e criar novos significados” (DE AQUINO, 2007, p. 44).

Categorização. Nesse artigo será abordada a categorização dos estilos de aprendizagem desenvolvida por Richard Felder (1988), sendo que existem outros autores que utilizam outras categorizações. Ela foi escolhida porque seu modelo explicativo contribui para a adequação dos estilos de ensino aos estilos de aprendizagem do aluno.

Dimensões. Felder propõe que existem quatro dimensões de estilos de aprendizagem e, também, estilos de ensinar correspondentes. As dimensões, que se referem ao modo como uma informação é tratada no sistema cognitivo, são as seguintes: percepção, recepção, processamento e compreensão.

Estilos. Cada dimensão apresenta dois estilos de aprendizagem conforme a listagem a seguir:

1. **Percepção da informação:** intuitivo e sensorial.
2. **Recepção da informação:** visual e verbal.
3. **Processamento da informação:** ativo e reflexivo.
4. **Compreensão da informação:** sequencial e global.

Combinação. Uma pessoa pode ter o predomínio de um dos estilos de aprendizagem em cada dimensão apresentada acima. A combinação dos seus estilos, nas diferentes dimensões, resulta na forma como a pessoa aprende.

Percepção. Uma pessoa com estilo intuitivo percebe melhor as informações quando apresentadas na forma de ideias, memórias ou possibilidades, de maneira abstrata. Uma pessoa com estilo sensorial percebe melhor as informações quando apresentadas na forma de algo que pode ser visto, ouvido ou tocado, de maneira concreta.

Recepção. Uma pessoa com estilo visual tende a receber melhor informações apresentadas na forma de ilustrações, gráficos, diagramas ou demonstrações. Já uma pessoa com estilo verbal, recebe melhor informações apresentadas na forma escrita (incluindo a escrita no quadro) ou falada. Existem, ainda, outras pessoas que têm maior facilidade para receber informações que chegam por outros sentidos, como sons não verbais, gosto, toque ou cheiro.

Processamento. Uma pessoa com estilo ativo tende a processar as informações enquanto está fazendo alguma coisa de maneira ativa, se beneficia de uma aula mais participativa. Já o aprendiz reflexivo tende a processar melhor a informação de modo mais introspectivo, mais passivo, precisa de tempo para pensar sobre a informação recebida.

Compreensão. Uma pessoa com estilo sequencial aprende melhor quando o faz um passo de cada vez. Já a pessoa global tende a compreender melhor quando as informações se apresentam em grandes aglomerados interconectados, mostrando a visão de conjunto e as metas, antes de entrar em detalhes.

Estilos de ensinar. Para cada estilo de perceber, receber, processar e compreender uma informação, transformando-a em conhecimento, existe um conjunto mais adequado de características correspondentes para ensinar.

Correspondência. Quem ensina, em geral, define, apresenta, ajuda no processamento e na compreensão de uma informação em seu próprio estilo de aprendizagem. Uma pessoa cujo estilo da recepção da informação seja verbal tenderá a ensinar nesse estilo.

Adequação. Um educando com determinado estilo de aprendizagem terá melhores resultados se o ensino for feito no estilo correspondente. Cabe ao professor atentar para adequar os estilos de ensinar aos estilos de aprendizagem dos seus alunos e não apenas aos seus próprios estilos de aprendizagem (BRAATHEN, 2013).

Favorecimento. As aulas expositivas puras, em geral, favorecem os alunos intuitivos, verbais e sequenciais e não favorecem nem os ativos nem os reflexivos, pois não fornecem atividades e não deixam tempo para pensar, respectivamente. Apresentaremos, a seguir nesse artigo, abordagens alternativas.

Desencontro. Existem algumas consequências, que Braathen (2013) menciona quando existe o desencontro entre os estilos de aprendizagem e os estilos de ensinar, que afetam tanto o professor quanto o aluno. O aluno pode ficar entediado, desatento, agitado na sala de aula, desanimado com o curso ou com ele mesmo. O professor pode ficar defensivo ou hostil, se questionando sobre a própria competência para ensinar.

Diversificação. O ideal será diversificar a aula para atender aos diferentes estilos de aprendizagem dos educandos e, ao mesmo tempo, auxiliar o desenvolvimento de habilidades relacionadas a estilos de aprendizagem não predominantes no aluno.

Informação. Outra estratégia para a melhoria da aprendizagem é ajudar o aluno a identificar e melhor aproveitar o seu estilo de aprendizagem.

O LÚDICO E SEUS PRINCIPAIS TEÓRICOS

São vários os estudiosos que buscam compreender o lúdico como meio para o desenvolvimento e a aprendizagem na infância. São áreas variadas na Educação, na Psicologia, na Biologia, na Neurociência. Dentre os estudiosos, uma das primeiras referências é Vygotsky (1998), que centrou seus trabalhos e estudos sobre questões de desenvolvimento humano e aprendizagem.

Oliveira (1997) corrobora estudos de Vygotsky (1998) afirmando que na situação imaginária constituída na brincadeira, a criança define a atividade por meio do significado do brinquedo, o que é de suma importância para o desenvolvimento cognitivo dela. A autora ainda aponta o momento da brincadeira como sendo um processo de humanização no qual a criança aprende a conciliar a brincadeira de forma efetiva, criando vínculos mais duradouros. Assim, ela desenvolve sua capacidade de raciocinar, de argumentar, de questionar e de chegar a um consenso ou não pelas atividades lúdicas (Oliveira, 2000).

Para Kishimoto (2003), o brincar deve ser a atividade principal do cotidiano da criança, isso porque é um momento de dar a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo ao seu redor; de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade através de diferentes linguagens; de usar o corpo, os sentidos, os movimentos e de solucionar ou criar problemas. 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. É no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos múltiplos significados.

De acordo com Winnicott (1982) e Piaget (1978), conceitos como brinquedo, jogos e brincadeiras são formados ao longo da vida. É peculiar a cada criança definir as brincadeiras como meio de divertimento e de aprendizado.

Segundo Chateau (1987, p. 14), "uma criança que não sabe brincar é uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar". Assim, para manter-se em harmonia consigo mesma, com seus semelhantes e com o mundo que a rodeia, ela necessitará de estímulos para assim, construir seus conhecimentos. Diante disso, as ações com jogos, devem ser criadas e recriadas, para que oriente à imaginação e estimule o desejo de jogar. Quando a criança brinca sem ter toda a informação sobre si mesma, ela automaticamente fornece várias informações a seu respeito ao educador para o seu acompanhamento. Portanto, o brincar é fundamental para estimular seu desenvolvimento integral, tanto no ambiente familiar, quanto no ambiente escolar, além de contribuir para a interação de si com o meio social.

A atividade lúdica deve fomentar sua capacidade de relacionar uma informação nova com seu próprio esquema de conhecimento. A respeito do jogo como estratégia de ensino, o mesmo possibilita estimular na criança, potencialidades cognitivas e

linguísticas, além de afetivas, motoras e sociais; o que pode constituir, assim, possibilidade ampla para promover a sua formação integral.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento normativo com orientação para as redes de ensino de instituições públicas e privadas, com referência de conteúdo para a EI (Educação Infantil), para o EF (Ensino Fundamental), e para EM (Ensino Médio) (Brasil, 2018). Sobre a EI, o documento apresenta um conjunto com seis direitos para a aprendizagem e para o desenvolvimento da criança, são eles: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer. As atividades pedagógicas a serem desenvolvidas com a criança devem estar sob a orientação desse conjunto de direitos entre os quais o brincar seja um meio comum para ela se expressar, conhecer a si mesma e também o outro; e, por fim, resolver conflitos e explorar ambientes. A BNCC aponta também ser importante para EI a formação de professor, como mostra o próximo tópico.

ENTENDA QUAL A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA A CONSTRUÇÃO DA APRENDIZAGEM INFANTIL

A brincadeira favorece a auto-estima das crianças auxiliando-as a superar, progressivamente, suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui para a interiorização de determinados modelos de adulto no âmbito de grupos sociais diversos. Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brincam. Por exemplo, para participar de determinado jogo, a criança deve conhecer algumas de suas características. Seus conhecimentos quase que sempre provêm da imitação de alguém ou algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema, etc. A fonte de seus conhecimentos é múltipla, mas estes encontram-se, ainda, fragmentados. É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disso e generalizando para outras situações. A importância do brincar está também ligada ao desenvolvimento da imaginação, na fundamentação de afetos, exploração de habilidades e, na medida em que assume múltiplos papéis, fecunda competências cognitivas e interativas. As brincadeiras é que humanizam as crianças e possibilitam-lhes ao seu modo, e ao seu tempo, compreender

e realizar, com sentido, sua natureza humana, bem como o fato de pertencerem a uma família e a uma sociedade em determinado tempo histórico e cultural. A criança que brinca tem o domínio da linguagem simbólica.

A brincadeira favorece o equilíbrio afetivo da criança e contribui para o processo de apropriação de signos sociais. Cria condições para uma transformação da consciência infantil, por exigir das crianças formas mais complexas de relacionamento com o mundo. (OLIVEIRA, 2002.)

A aprendizagem e a construção de significados pelo cérebro se manifestam quando este transforma sensações em percepções e estas em conhecimentos, mas esse trânsito somente se completa de forma eficaz quando aciona os elementos essenciais do bom brincar que são, justamente, memória, emoção, linguagem, atenção, criatividade, motivação e, sobretudo a ação.

É no âmbito das brincadeiras que também se encontram os jogos, estes têm como finalidades desenvolver o raciocínio lógico, trabalhar a competitividade, dentre outras nas quais serão abordadas posteriormente.

A relevância do jogo vem de longa data, mas foi com Froebel, o criador do jardim da infância, que o jogo passa a fazer parte do centro do currículo de educação infantil. Pela primeira vez a criança brinca na escola, manipula brinquedos para aprender conceitos e desenvolver habilidades. Jogos, música, arte e atividades externas integram o programa diário composto pelos dons e ocupações Froebelianas. Froebel, com toda sua compreensão no âmbito da Educação Infantil, foi o criador dos jogos de construção, estes jogos destinam-se ao livre manuseio de diversas peças em forma de tijolinhos, com estas peças a criança constrói seu próprio mundo. Construindo, transformando e destruindo, a criança expressa o seu imaginário e seus problemas e permite aos terapeutas o diagnóstico de dificuldades de adaptação, bem como aos educadores o estímulo da imaginação infantil e o desenvolvimento afetivo e intelectual. Desta forma, quando está construindo, a criança está expressando suas representações mentais, além de manipular os objetos. Os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança. Portanto é necessário atentar para a idade da criança, pois, por exemplo, construções com materiais naturais, como: areia, água, além dos brinquedos de construção, só são sugeridas a partir de 3 anos de idade. Antes dessa idade o ideal é que a criança brinque com a manipulação de blocos grandes ou de objetos de encaixe no qual a criança não terá a preocupação de construir algo.

O jogo não pode ocupar o lugar de lições morais e não deve absorver o tempo de estudo, embora ninguém no mundo possa ficar sempre escutando nem estudando. É preciso, nesta idade, sobretudo, dançar, correr, saltar, mover-se por seu próprio elã (...) Se o jogo não forma diretamente o espírito, ele o recreia”. (BROUGERE, 1987, P.83).

Enfim, é através dos jogos de construções e de outros demais que a função lúdica e educativa se manifesta em suas peculiares formas. Na função lúdica o jogo propicia a diversão, o prazer e até o desprazer quando escolhido voluntariamente, e na função educativa o jogo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. O equilíbrio entre as duas funções é o principal objetivo do jogo educativo, mas um possível desequilíbrio pode gerar duas situações: não há mais ensino, há apenas jogo, quando a função lúdica predomina ou, ao contrário, quando a função educativa elimina todo o prazer resta apenas o ensino. A educação terá como foco central a busca de um modo mais saudável de aprender, permitindo às crianças uma interação lúdica que garanta felicidade, prazer, satisfação e vontade de aprender, desempenhando como elemento principal o desenvolvimento físico, cognitivo, motor e psicológica infantil. Como explica Vygotsky (1984, p.12):

As crianças, em suas brincadeiras, reproduzem muito do que vêem, mas é sabido o papel fundamental que ocupa a imitação nas brincadeiras infantis. Estas são, com frequência, mero reflexo do que vêem e ouvem dos maiores, mas tais elementos da experiência alheia não são nunca levados pelas crianças aos jogos como eram na realidade. Não se limitam a recordar experiências vividas, senão as que reelaboram criativamente, combinando-as entre si e edificando com elas novas realidades de acordo com seus desejos e necessidades.

De acordo com estes entendimentos defende-se cada vez mais que as brincadeiras sejam incorporadas aos conteúdos diários, possibilitando tudo o que a criança merece aprender e de forma prazerosa. A Educação Infantil é o melhor lugar para que isso ocorra de forma planejada, organizada e com objetivos concretos, sem dispensar a presença do educador, mas também de maneira suave para que a criança não perca o prazer do brincar devido a tal presença.

O EDUCADOR E A INTERAÇÃO DAS CRIANÇAS COM AS BRINCADEIRAS E JOGOS

É o adulto, na figura do educador, que na instituição de educação infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Conseqüentemente, é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar.

Por meio das brincadeiras o educador pode observar e construir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem. É necessário atentar-se para a atividade controlada pelo mediador. Nesse tipo de atividade, as crianças não possuem iniciativa de definirem nem o tema, nem o desenvolvimento da brincadeira. O controle que deve pertencer ao educador é apenas o controle que garanta a transmissão do conteúdo didático, o interesse despertado na criança pela brincadeira ou jogo, será sempre em prol de um objetivo escolar.

Cabe ao educador organizar situações para que as brincadeiras ou jogos ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, objetos e companheiros com quem brincar, ou jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais. De acordo com KISHIMOTO, (2003, p.23): “O educador não deve exigir das crianças descrição antecipada ou posterior das brincadeiras, pois se assim o fizer, não estará respeitando o que define o brincar, isto é, sua incerteza e improdutividade”, embora esteja disponível para conversar sobre o brincar antes, durante e depois da brincadeira. Brincar juntos reforça laços afetivos, é uma maneira de manifestar amor às crianças, portanto é preciso que o professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa.

Nessa perspectiva não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explícitas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e destituída de objetivos imediatos pelas crianças.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em conclusão, este estudo procurou investigar a eficácia do método lúdico no processo de aprendizagem de crianças da educação infantil. Os resultados obtidos sugerem que o uso de atividades lúdicas pode ser uma alternativa eficaz para o ensino

de habilidades diversas, tais como a coordenação motora, a atenção e a memória, além de favorecer o desenvolvimento socioemocional dos alunos.

As crianças apresentaram maior interesse e engajamento nas atividades propostas lúdicas, o que contribuiu para a construção de um ambiente escolar mais acolhedor e prazeroso. Além disso, constatou-se que o método lúdico permite uma maior flexibilidade e adaptação às necessidades individuais de cada aluno, o que pode favorecer a inclusão e a diversidade na sala de aula.

Portanto, acredita-se que o método lúdico pode ser uma importante estratégia pedagógica para o ensino na educação infantil, desde que seja utilizado de forma adequada e planejada.

Por fim, espera-se que este estudo possa contribuir para a discussão acerca da importância do lúdico na educação infantil e para a valorização dos educadores como mediador do processo de aprendizagem. Acredita-se que, ao reconhecer a importância do brincar na formação das crianças, é possível construir uma educação mais inclusiva, participativa e significativa para todos os envolvidos no processo educativo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

2626

ALMEIDA, Paulo Nunes. *Dinâmica lúdica: técnicas e jogos pedagógicos*. São Paulo: Loyola, 2000.

ARIÈS, Philippe. *História social da criança e da família*. São Paulo: LTC, 1981.

BRASIL. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional*. Lei nº 9.394/96. Brasília, 1998.

BLOOM, B. *Taxonomia de Objetivos Educacionais-Domínio Cognitivo*. Porto Alegre: Ed. Globo, 1972.

BRAATHEN, P. C. *Professor: Como ter sucesso no Ensino Superior*. Viçosa: Aprenda Fácil, 2013.

DE AQUINO, C. *Como aprender: andragogia e as habilidades de aprendizagem*. 1ª Ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

FUENTES, N. O processo de Aprendizagem e o Papel do Educador. *Revista de Parapedagogia*, Foz do Iguaçu, p. 77-99, 2020.

ILLERIS, K. (Org.). *Teorias Contemporâneas da Aprendizagem*. Porto Alegre: Penso, 2013.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 2003.

KUHLMANN Jr., M. Infância e Educação Infantil. Porto Alegre: Mediação, 1998.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Diretrizes Curriculares Nacional para a Educação Básica. Brasília, 2002.

OLIVEIRA, Vera Barros. Brinquedoteca: uma visão internacional. Petrópolis: Vozes, 1997.

____ (Org.). O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petrópolis: Vozes, 2000.

PIAGET, *Jean*. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SANTOS, Marli Pires. O lúdico em diferentes contextos. 8ª ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

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

WINNICOTT, D. W. A criança e o seu mundo. Rio de Janeiro: LTC, 1982.