

BRINCAR DE APRENDER: A LUDICIDADE COMO RECURSO DIDÁTICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Silvana Dantas Alves¹
Elias Alves da Silva²

RESUMO: Esse artigo foi realizado por meio de um estudo bibliográfico com base “O lúdico utilizado como estratégia de aprendizagem na educação infantil”, a fim de objetivo geral compreender a ludicidade, como estratégia didática no processo de ensino-aprendizagem para a educação infantil. Com o intuito de apresentar uma base teórica por meio de autores como Kishimoto (2013), Santos (2012), Ariès (1981), e outros. Com a coleta de dados e com o propósito em estudos que apresentam a ludicidade como um recurso didático na educação infantil, como uma estratégia pedagógica, e que promova benefícios no processo de ensino-aprendizagem das crianças.

Palavras-chave: Lúdico. Estratégia de aprendizagem. Educação Infantil.

ABSTRACT: This article was carried out through a bibliographic study based on "Playfulness used as a learning strategy in early childhood education", with the general objective of understanding playfulness as a didactic strategy in the teaching-learning process for early childhood education. In order to present a theoretical basis through authors such as Kishimoto (2013), Santos (2012), Ariès (1981), and others. With the collection of data and the purpose in studies that present playfulness as a didactic resource in early childhood education, as a pedagogical strategy, and that promotes benefits in the teaching-learning process of children.

Keywords: Playfulness. Learning strategy. Early childhood education.

INTRODUÇÃO

Em detrimento ao avanço das mudanças ocorridas na sociedade e o relevante volume de informações que tem impactado no ensino, e tem exigido que a escola abandone o conceito de ser mera transmissora de conhecimentos, mas que promova um ambiente estimulante, que priorize a descoberta e o estímulo da criança, para que possa percorrer o conhecimento de forma mais motivada, crítica e criativa, gerando um movimento de parceria, de trocas de experiências, efetivando o aprendizado e especialmente o pensamento crítico reflexivo. A partir desse pressuposto podemos mencionar a gama extensa de estudos

¹Aluna do Curso de Pós-Graduação *Stricto-Sensu Mestrado em Educação* pela EDUCALER UNIVERSITY.

²Orientador de TCC do Curso de Pós-Graduação *Stricto-Sensu Mestrado em Educação* pela EDUCALER UNIVERSITY.

que abordam a adoção de recursos lúdicos como estratégia pedagógica para realizar o processo de ensino-aprendizagem, principalmente, na educação infantil.

Verificamos que a aprendizagem por meio da ludicidade tende a ocorrer de forma criativa e dinâmica, facilitando a interação dos professores com os alunos, e dos aprendizes com o mundo exterior, propiciando dessa forma, uma maior quantidade de subsídios que podem determinar uma educação mais compromissada para o desenvolvimento sociocognitivo do educando.

Abordando as teorias de desenvolvimento de Piaget (1982), Wallon (2007) e Vygotsky (1989) que são primordiais para ampliar a reflexão a respeito da importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem da criança. Nas contribuições da teoria do desenvolvimento de Vygotsky (1989), que discorre sobre a interatividade e a construção coletiva do conhecimento no meio sócio-histórico e cultural, que é viabilizado pela mediação aluno/aluno; aluno/professor; aluno/computador; isto é, aluno/conhecimento.

Piaget (1982) um estudioso que se especializou nos estudos do conhecimento humano, para compreender como a criança reconstrói suas ações e ideias ao se relacionar com novas experiências ambientais. Na visão de Piaget o conceito era de que a criança constitui a sua realidade como um ser humano singular, de modo que o cognitivo está em supremacia em relação ao social e o afetivo.

Na concepção de Wallon (2007), define que a criança é essencialmente emocional e vai gradativamente tornando-se um ser sociocognitivo. O autor acrescentou ainda que a criança contextualizada, por meio de uma realidade viva e total no campo de seus comportamentos e as suas peculiaridades existenciais.

Vygotsky (1989) destaca que o processo de aprendizagem tem um importante papel para desenvolver o saber e promover o conhecimento. Uma vez que, em qualquer processo de aprendizagem onde envolve o sujeito que aprende, e aquele que ensina e como discorre a relação entre eles. O autor acresce que essa conexão entre desenvolvimento e aprendizagem por meio da zona de desenvolvimento proximal em detrimento à distância entre os níveis do desenvolvimento potencial e nível de desenvolvimento real, permeado por um espaço dinâmico dentre as questões que uma criança tem capacidade de solucionar sozinha (ou seja, o nível de desenvolvimento real) e as questões que demandam a ajuda de outros mais capacitados no momento, por conseguinte, passa a dominá-las por si mesma (gerando o nível de desenvolvimento potencial).

Araújo e Aguiar (2014, p.2) no que se refere ao desenvolvimento socioafetivo no âmbito escolar, ressaltam que o desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor da criança, diante de distintas de perspectivas teóricas, são resultados da relação entre afetividade e inteligência, que estão associadas ao processo de construção da personalidade da criança, e tratados como aspectos indissociáveis, em conjunto e influenciados pela socialização. Desse modo, permite essa relação que causa influências sobre a aprendizagem escolar

O que nos permite verificar que o processo de ensino-aprendizagem, a adoção da ludicidade associada aos conteúdos, tem capacidade de tornar esse processo dinâmico, colaborando e estimulando o interesse dos alunos em quaisquer disciplinas, no campo de possibilidades que envolvem a escola.

Outro ponto a ser destacado, é que na maioria dos contextos escolares onde o lúdico se faz presente o processo se apresenta em pleno desenvolvimento tem a proposta de alcance de resultados positivos e pertinentes à aprendizagem, permitindo uma forma mais efetiva para a aquisição de conhecimentos com a internalização do saber.

A aprendizagem através da ludicidade ocorre inevitavelmente, pelo fato, que cada professor realiza interações distintas com seus alunos, o que denota uma forma decisiva para estimular o interesse desses por quaisquer disciplinas.

Nesse sentido, buscamos delimitar a temática do artigo como o uso do lúdico como estratégia didática de aprendizagem na Educação Infantil. Como justificativa dessa abordagem buscamos ampliar a reflexão no que se refere ao uso dos recursos lúdicos para a prática didática na aprendizagem de alunos no período da infância, e ainda verificar as potencialidades no desenvolvimento cognitivo, criativo, na imaginação e na motricidade como interação social no processo de ensino aprendizagem para crianças.

Com a proposta de contribuir na confirmação que entre os recursos lúdicos adotados por meio de uma estratégia para potencializar a aprendizagem do aluno, com a introdução de jogos, brincadeiras e brinquedos, para aprimorar e despertar a criatividade das crianças, gerando a cooperação na relação aluno x professor na sala de aula.

METODOLOGIA

A realização da pesquisa se deu por meio de uma revisão bibliográfica, e descritiva De acordo com Gil (2002) que destaca a importância para essa metodologia de pesquisa, que se refere na coleta de dados da literatura científica a respeito da temática abordada.

Realizamos coleta nas bases de dados como: Google acadêmico, Scielo (Scientific Electronic Library Online), entre outros artigos acadêmicos na plataforma Capes, dentre outros. Além da leitura de livros e artigos em geral, a respeito da ludicidade como didática no processo ensino aprendizagem para a educação infantil. Com os descritores elegemos as palavras chave: Educação infantil, aprendizagem e didática, lúdica.

Gil (2002, p. 4) ressalta que é preciso que o estudo esclareça como será realizada a pesquisa, assim como serão desenvolvidas as suas etapas e quais os recursos que demandam para alcançar os objetivos almejados. Nessa concepção que envolve a análise dos dados coletados, podemos mencionar que o processo se deu com o intuito de observar à problemática pertinente e sugerir possíveis resoluções as mesmas.

Desse modo, apontamos que o estudo percorreu em distintas etapas, primeiramente com: o Levantamento das referências bibliográficas para constituição do artigo do curso: Foi selecionada a leitura de livros e artigos científicos, bem como periódicos que se centralizavam no d tema. Posteriormente foi feito: o Fichamento e o uso da literatura condizente: realizando a seleção da literatura adequada ao tema da pesquisa, e a separação das que utilizamos no artigo. E finalmente, pela Análise dos resultados da pesquisa: através da interpretação e comparação da fundamentação teórica assim como os resultados da pesquisa bibliográfica.

5809

REFERENCIAL TEÓRICO

Considerando que a ludicidade tem se demonstrado como uma estratégica dinâmica no aprimoramento da aprendizagem do aluno, e tem a finalidade de ampliar e promover a criatividade e a imaginação da criança, em especial ao ser desenvolvido e planejado de acordo com o currículo para ensino aprendizagem pertinente na proposta didática. Bem como, descreve a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em Brasil (2018) reconhece que, o ato de brincar no dia-a-dia, de diferentes formas, em espaços e tempos distintos, com a interação com outros sujeitos tanto como outras crianças e adultos que compõe o ambiente escolar, tem a potencialidade de diversificar e promover o seu acesso a produções culturais, aprimorar a sua criatividade e imaginação, viabilizar a novas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.

Evidenciando um importante momento histórico na adoção de atividades lúdicas encontradas nas obras de Aristóteles, de acordo com Kishimoto (2013, p. 29) destacando que

as ações eram similares as de Platão, uma vez que, esse filósofo grego, diante do uso da recreação que era limitado com maior ênfase na aplicação de atividades sérias, para a preparação e atuação da criança na vida adulta. Ressaltando que nessa época ainda não era discutido o uso do jogo como recurso no ensino da leitura e de exatas.

Contudo, o jogo era essencialmente compreendido como um passatempo, e o seu uso restringiam-se na recreação da criança e do adulto, considerados como momentos de distração e ludicidade. Desde a Antiguidade Greco-romana o jogo é apresentado como um momento de relaxamento pertinente nas praticas que exigiam esforço físico, intelectual e escolar (Aristóteles, Tomás de Aquino, Sêneca, Sócrates).

Kishimoto (2013, p. 16) discorre que a concepção sobre o jogo que abrange diferentes contextos no campo com a língua demonstra o resultado de um sistema lingüístico que se identifica em determinado contexto social; por meio de um sistema de regras; e do objeto. Esses aspectos nos permitem verificar que a caracterização do jogo, aponta distintos significados atribuída de acordo com as diferentes culturas a partir das regras e objetos neles presentes.

Assim, o lúdico se destaca no desenvolvimento saudável da criança, uma vez que, por meio dele o aluno desenvolve o seu próprio conhecimento, com a prática de brincadeiras e dos variados tipos de jogos, e passam a interagir com o mundo que o cerca. Oportunizando as crianças a liberdade de brincarem, de forma autônoma e efetivem a socialização com os demais entes do seu convívio escolar.

Dhome (2009) aponta que a relação do indivíduo com o mundo externo ocorre a partir da sua a consciência crítica, da liberdade e a possibilidade de tomar uma ação concreta para transformar o meio em que está inserido. Assim como o modo que o sujeito reconhece o seu desenvolvimento de acordo com a teoria de Vygotsky, se dá por uma postura sociointeracionista.

O que tem sido atribuído que a utilização de jogos educativos no contexto do ensino para as crianças contribui no frequente contato com conteúdos classificados como complexos. O que promoveu a ênfase da importância dessa estratégia de ensino e como elas podem ser aplicadas no cotidiano da sala de aula.

Reconhecendo que desde o início da vida escolar, a maioria dos alunos demonstra certo temor a respeito de diversas disciplinas. Esse fato não raramente passa a influenciá-los negativamente, o que transforma a aprendizagem em um processo com alto nível de ansiedade. No entanto, como ponto determinante das dificuldades citadas pelos alunos com

relação ao ensino de tais disciplinas tem como motivação a ausência de uma relação mais próxima e que considere a realidade e o cotidiano da criança.

Nesse sentido, a teoria vygotskiana define que o produto dos processos cognitivos, devem ser ações ou ideias, de forma internalizada esse passa a fazer parte do contexto psicológico do indivíduo, considerando que esses processos são oriundos dos aspectos culturais apreendidos da cultura e individualização, e esses possibilitam a passagem de formas elementares de ação a formas mais complexas, que se mediadas, devem ser compreendidas que a linguagem, assim como os demais instrumentos adotados pelo homem, se caracteriza como recursos que promovem essa mediação auxiliando na transformação da consciência.

Bem como, as funções psicológicas superiores (percepção, memorização, atenção, pensamento e imaginação) se destacam com o uso de recursos da mediação, se incorporados ao pensamento. Já o alcance de formas superiores acontece de modo descontínuo; os avanços se dão pelas revoluções construídas a partir do aparecimento de novas formas de mediação.

Barbato (2015, p. 82) acrescenta que a utilização dos jogos no ensino e aprendizagem busca estimularem o interesse das crianças em aprender, e com a mudança da rotina da classe provocando o aluno envolvido para a participação e desenvolvimento. Destarte a aprendizagem, por meio da metodologia lúdica tais como: palavras cruzadas, dominó, memória entre outros possibilitam que o aluno compreenda a aprendizagem como um modo interessante e divertido, e o conhecimento se associam a seu pensamento e nos processos cognitivos que são mediados pelo professor com a prática dos jogos.

Almeida (2016) cita que quando as crianças brincam, elas fazem uso da imaginação e tem como uma de suas principais representações o mundo onde estão inseridas. Exemplificando que elas querem ser mães e isso pode ser experimentado com o brinquedo, assim como se torna uma referência do seu cotidiano, com as práticas de brincadeiras permite que elas representem a realidade, de modo que esse aspecto socializador interfere diretamente na maneira como enxerga o mundo.

Salientando que esses estudos teóricos se definem como a base para o surgimento dos jogos e brincadeiras na cultura da humanidade, destacando que cada cultura possui suas características e peculiaridades que são transmitidas de geração a geração. Na atualidade, o jogo educativo em sua maioria é pago e diante da expansão dos recursos tecnológicos, a magia de brincar e de desenvolver fantasias tem ficado no plano inferior. A atual concepção

demonstra que um jogo eficiente, demanda a promoção para a formação do cidadão crítico e participativo.

Awad (2016, p. 28) assevera que na contemporaneidade os jogos didáticos têm buscado associar os dois ideais opostos: estudar e o prazer. O autor acrescenta ainda que a escola tenha a função de priorizar o aproveitamento do jogo como recurso promotor do desenvolvimento infantil, e que não pode ser deixado de lado seu caráter gerador de prazer, exploração, alegria, e liberdade. O que evidencia que existe um consenso no reconhecimento da necessidade de se resgatar metodologias lúdicas no meio escolar, permitindo que o aluno aprenda conteúdos em detrimento ao seu nível de apreensão e capacidade de acordo com sua faixa etária.

Enfatizando que a falta de interação entre a realidade da criança e a aprendizagem escolar impede que o aluno saiba relacionar o conhecimento aprendido na escola ou vice-versa.

No que concerne a contribuição para a educação do indivíduo, nota-se que a recreação tem a finalidade compensadora, diante o prazer e satisfação pessoal, possibilitando o reencontro com os movimentos, a descontração, a espontaneidade, a alegria, que são fundamentais na vida, especialmente no mundo contemporâneo que tem limitado o tempo para pensar, sonhar e descontrair e que possibilita a diversão e o prazer (AWAD, 2016, p. 28).

Identificando que os jogos e brincadeiras, ao ser realizado de modo espontâneo pelas crianças, se constituem como as principais características da cultura popular, e assim, tem a potencialidade de expor características culturais mais relevantes do sujeito, a partir de suas peculiaridades sociais e tradicionais em determinada sociedade, e que é realizada de acordo com a época e se assemelham a realidade desse grupo.

Na escola a ludicidade é considerada como um suporte para o aprendizado do aluno aprende, especialmente, para promoção de sua compreensão e aquisição do conhecimento e na formação de sua concepção a respeito do espaço em que vive. Asseverando que os jogos podem ser educativos, contudo demanda um plano de ação que viabilize a aprendizagem de conceitos matemáticos e culturais de forma efetiva e integral.

Considerando que os jogos em sala de aula têm grande relevância, e devem ser adotados e aplicados no planejamento, e que possibilite que o professor faça uso de todo o potencial das atividades de brincadeiras e jogos, promovendo processos para a solução de problemas, com o registro e por discussões sobre alterações no decorrer dessas praticas que poderão surgir.

Destacando a contribuição de Piaget (1982) a partir de sua teoria construtivista e que estudou e estabeleceu classificação deles em detrimento a evolução das estruturas mentais do sujeito como: jogos de exercício – em crianças de 0 a 2 anos – que se fundamenta no sensório-motor; jogos simbólicos – em crianças de 2 a 7 anos – estabeleceu o período pré-operatório; uso de jogos com regras – que ocorre a partir dos 7 anos.

Outro fator de extrema importância é o domínio do conhecimento a respeito do uso de jogos na escola, que permite que o professor conheça algo a mais em seu aluno: ou seja, o que não está apresentado simplesmente pela estrutura cognitiva, mas está inserido em seu mundo subjetivo. A partir desse conhecimento propicia a ampliação da ação do professor que poderá ter maior conhecimento sobre seus discentes. Consequentemente terá a oportunidade de planejar atividades com maior efetividade e êxito com seus alunos.

Sebin (2016, p. 68) destaca que com a introdução de jogos na sala de aula, a escola assegura um clima de prazer essencial tanto aos aprendizes quanto aos educadores, uma vez que, a sala de aula se define como um espaço de encontro, que promove inclusão, com a realização de interação em grupos que são desenvolvidos mutuamente e dessa forma pode ser alcançada um aprendizado significativo.

DISCUSSÃO E RESULTADOS

Para desenvolver o processo de ensino-aprendizagem é considerado cada aluno como o agente principal no sucesso desse desenvolvimento, de modo que, o educador que atua como mediador deve conhecer o seu aluno suas habilidades e competências que deverão ser aprimoradas na vida escolar, e que terá grande influência no modo como o aluno irá aprender. Além de permitir o planejamento de como serão trabalhadas e alcançadas dimensões exitosas. Pelo fato que as crianças não são iguais e cada uma delas tem a sua composição dotadas com diferentes proporções e diferenciam-se em possuir ou não habilidade para fazer determinadas atividades.

Dohme (2015) evidencia que as habilidades se distinguem das características de cada aluno, a autora afirma que, dentre as potencialidades a serem construídas e desenvolvidas por um educador, existe a capacidade de estimular de modo significativo o processo de ensino aprendizagem. Ela ainda cita que pode ser compreendido que quando o professor adota o uso de jogos didáticos em sala de aula, é primordial a realização de um planejamento. Em primeiro lugar é preciso optar por conteúdos que pretende trabalhar visando estimular

as competências e habilidades que pretende desenvolver em seus alunos por meio dos recursos lúdicos. E em seguida é relevante que ele estude a classificação dos jogos, e escolha os que mais se adaptem aos objetivos desejados para o processo de ensino.

Destarte, a escola se caracteriza por um fórum privilegiado para o exame das interações entre sujeitos mediados pedagogicamente, por se constituir num meio sócio culturalmente mais “rico” e diversificado. (SANTOS, 2015).

Consoante a autora supracitada, destaca que essa diversidade de objetivos e atividades que as brincadeiras abrangem se apresenta como um importante fator importante na atualidade. Diante dos inúmeros apelos da sociedade moderna para a formação de cidadãos, autoconfiantes, ativos e participativos. E têm como finalidade, além da obtenção dos conteúdos cognitivos, esses façam uso desses conhecimentos de forma criativa, crítica, buscando a harmonia com a sociedade onde estão inseridos. Em razão da escola se caracterizar como um espaço adequado para que a crianças se sinta confortável e tenha liberdade para executar as atividades.

Enfatizando que é primordial que o indivíduo, no decorrer do processo de aprendizagem, tenha a oportunidade de vivenciar suas experiências de forma tranqüila e concentrada (TFOUNI, 2016).

De acordo com a autora, no âmbito educacional são encontradas opiniões distintas a respeito do trabalho pedagógico. E nota-se que para uma parcela de educadores que trabalham ou já utilizaram com esse segmento educacional, reconhecem que a aprendizagem, por meio de jogos didáticos deve ser iniciada desde os primeiros anos na escola, identificando que as crianças aprendem a pensar melhor, e a ouvir, bem como passam a respeitar a opinião dos demais alunos.

De modo que, o educador que aplica a ludicidade, o uso de jogos e brincadeiras, promove o desenvolvimento das inteligências múltiplas, colaborando com o aprimoramento do desenvolvimento social, afetivo, ético, cognitivo, e cultural dos alunos, uma vez que, os professores tem em suas atribuições em grandes responsabilidades na renovação das práticas escolares, e na mudança esperada pela sociedade da escola.

Na concepção de que o professor é o responsável para o aprimoramento da qualidade e do processo de ensino-aprendizagem, depende do mesmo, por meio de sua formação lúdica, inserir novas práticas pedagógicas que possibilite aos discentes um aprendizado mais significativo. Entendido dessa forma, o lúdico no processo de alfabetização e letramento é um rico potencializador da relação entre os indivíduos e da criatividade, pois através dele a

criança utiliza a assimilação para compreender a realidade que a cerca, ao mesmo tempo proporciona a motivação e entusiasmo. Assim, enfatiza-se a importância do corpo docente em identificar o lúdico no espaço organizacional da escola como fator imprescindível no processo de ensino e aprendizagem.

É de suma importância a formação do educador para o reconhecimento e valorização do lúdico como suporte metodológico para a realização de um trabalho interativo, eficaz e gratificante em que o educando seja o protagonista no processo de ensino-aprendizagem, principalmente no processo de alfabetização e letramento. As brincadeiras caracterizam-se como trajetórias que permitem a conquista e o desenvolvimento das potencialidades das crianças bem como um instrumento pedagógico de real aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos estudos abordados na realização desse artigo podemos verificar que o processo de ensino-aprendizagem com uso de atividades lúdicas com alunos da educação infantil tem grande relevância entre a maioria dos profissionais da educação que reconhecem que a ludicidade como didática tem possibilitado o desenvolvimento efetivo do discente, especialmente nos primeiros anos de sua introdução no universo escolar.

Destarte, para que isso ocorra, demanda que o professor esteja habilitado e detenha à formação e a aprendizagem da criança, a fim de que utilize a ludicidade para atividades pedagógicas, e contemple o relacionamento educando-aprendizagem-educador. Nesse sentido, buscamos abordar as atividades lúdicas como estratégia didática no processo de ensino-aprendizagem dos alunos da educação infantil.

A revisão da literatura nos possibilitou verificar que escola adota em seu currículo escolar a ludicidade como meio pedagógico na educação infantil, através de jogos, brinquedos e brincadeiras, e tem apresentado bons resultados no desenvolvimento das crianças. Compreendendo que a vivência lúdica no âmbito texto escolar promove a integração em diversos aspectos do ser humano, tais como na esfera emocional, corporal, cognitiva, espiritual, e permite que cada sujeito participativo (aluno e professor) passe a se relacionar melhor consigo e com o meio em que está inserido, isso implica um enfrentamento mais autêntico diante de suas dificuldades.

Ampliando a compreensão da ludicidade e considerando sua validade como possibilidade de na promoção de uma vivência mais plena em diversos âmbitos da

convivência humana, que abrange desde a sua família até na interação com seus colegas de escola e perdura pela sua vida adulta na sociedade, no campo profissional e social.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2016.

ARAÚJO, Polyanna Ramos Candido; AGUIAR, Andreza Sanny Mendes de. **Uma análise do desenvolvimento sócio-afetivo no ambiente escolar: a importância da relação professor aluno**. 2014. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/cintedi/2014/Modalidade_1datahora_08_11_2014_00_21_59_idinscrito_2089_3130700d934focbe1b5f77f32a556767.pdf. Acesso: 13/01/2023

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. 2 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

AWAD, Terezinha Clementino da Silva. **O lúdico dentro da sala de aula em series iniciais do ensino fundamental**. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares). Universidade Estadual da Paraíba, Guarabira, 2016.

BARBATO, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica [livro eletrônico]** / Maria Cristina Trois Dorneles Rau. – Curitiba: Ibplex, 2015.

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

DOHME, Vania. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2015.

GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**. 3 Ed. São Paulo: Cortez, 2013.

PIAGET, Jean. **Aprendizagem e interatividade**. 2 Ed. São Paulo: Moderna, 1982.

PIAGET, Jean. **Construtivismo e aprendizagem: Aspectos metodológicos**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2015

TFOUNI, Leda Verdiani. **Letramento e alfabetização**. São Paulo: Cortez, 2016.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 3ª.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989. 168p. (Coleção Psicologia e Pedagogia. Nova Série).

WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2007