

**A IMPORTÂNCIA DO APRENDER BRINCANDO NA EDUCAÇÃO INFANTIL
NA PERSPECTIVA DE EDUCADORES DE UMA CIDADE DO ESTADO DE
SÃO PAULO**

**THE IMPORTANCE OF LEARNING BY PLAYING IN EARLY CHILDHOOD
EDUCATION FROM THE PERSPECTIVE OF EDUCATORS IN A CITY IN
THE STATE OF SÃO PAULO**

Ana Claudia Lopes*
Ana Beatriz Domingos**
Bruna Marcela Leme Cagliariani***
Carolina Cremasco****
Inácia Donizetti Reis do Prado*****
Luana Ribeiro de Souza*****
Isaías Peixoto*****

RESUMO

A pesquisa aborda a importância de ser trabalhado o lúdico na Educação Infantil, uma vez que as brincadeiras realizadas em sala de aula, desde os anos iniciais, servem de estímulo para o processo de desenvolvimento das crianças. O objetivo geral desta pesquisa foi identificar em que medida o brincar, no ambiente de aprendizagem é relevante na perspectiva dos professores da Educação infantil. Os objetivos específicos foram: analisar a importância e os benefícios das brincadeiras lúdicas para o desenvolvimento dos alunos; e identificar através de uma pesquisa quanti-quali, se os professores da educação infantil trabalham com atividades lúdicas no ambiente escolar e como se dá essa prática. Foram abordados diversos temas, tais como: a importância da interação pais-filhos e do incentivo ao brincar; os benefícios que o aprender brincando gera na criança; e como o uso excessivo de tecnologias pode ser prejudicial para o desenvolvimento psicomotor das crianças. Como referencial teórico, utilizou-se os autores: Vygotsky, Brennard, Santos, Rezende, Santos e Tonhon, Machado, Teixeira, CNE, França, Piaget, Cunha, Kishimoto e uma pesquisa quanti-quali, com 11 professoras que responderam a um questionário via Google Forms. Os principais resultados encontrados foram: a falta de recursos, materiais e tempo para preparar os conteúdos criativos para educação infantil e como consequência muitos educadores buscam soluções alternativas, como a compra de materiais e confecção dos mesmos. Identificamos que as educadoras consideram o lúdico uma ferramenta muito valiosa e que na maior parte do tempo trabalham com esse método.

Palavras-chave: Brincar. Educação Infantil. Ensino. Aprendizagem. Brincadeira.

* Faculdade de Tecnologia, Ciências e Educação. anaclaudia_lopes@outlook.com.br

** Faculdade de Tecnologia, Ciências e Educação. anna-biia@hotmail.com

*** Faculdade de Tecnologia, Ciências e Educação. cagliaranibruna@gmail.com

**** Faculdade de Tecnologia, Ciências e Educação. carolcremasco20@gmail.com

***** Faculdade de Tecnologia, Ciências e Educação. inaciaprados@gmail.com

***** Faculdade de Tecnologia, Ciências e Educação. ribeirinholuana01@gmail.com

***** Faculdade de Tecnologia, Ciências e Educação. isaiaspeixotodsn@gmail.com

ABSTRACT

The research addresses the importance of playing in Early Childhood Education, since the games performed in the classroom, from the early years; serve as a stimulus for the children's development process. The general objective of this research was to identify to what extent play in the learning environment is relevant from the perspective of early childhood education teachers. The specific objectives were to analyze the importance and benefits of playful games for the development of students; and to identify, through a quantitative and qualitative research, if teachers of early childhood education work with playful activities in the school environment and how this practice occurs. Several topics were addressed, such as the importance of parent-child interaction and the encouragement of play; the benefits that learning through play generates in children; and how the excessive use of technology can be harmful to the psychomotor development of children. The authors Vygotsky, Brennan, Santos, Rezende, Santos and Tonhon, Machado, Teixeira, CNE, França, Piaget, Cunha, Kishimoto and a quanti-quali research with 11 teachers who answered a questionnaire via Google Forms was used as a theoretical reference. The main results found were: the lack of resources, materials and time to prepare creative content for early childhood education and as a consequence many educators seek alternative solutions, such as buying materials and making them. We identified that educators consider play a very valuable tool and that most of the time they work with this method.

Keywords: To play. Child education. Teaching. Learning. Joke.

Referencial Teórico

De acordo com Luckesi (2000) a palavra Lúdico tem sua origem na palavra “Ludus”, que quer dizer “jogo”. Originalmente, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar e ao movimento espontâneo. Dando início na Educação Infantil, é possível reafirmar que o lúdico seja uma prioridade em classe. Com base no argumento de Brennan (2009, p. 121):

Visando ao desenvolvimento integral da criança, cada vez mais os especialistas da Educação Infantil atentam para o fato que através do brincar as crianças constroem sua afetividade e fazem suas descobertas da sua própria maneira de ser.

Assim sendo, a criança tem o direito de brincar, mas ao mesmo tempo de aprender, pois na educação infantil o educador utiliza o lúdico e a aprendizagem, ambos unidos trarão a criança o seu desenvolvimento. Um fato que não podemos deixar de analisar é que muitas vezes as crianças perdem o foco na aprendizagem, pois passam por longos períodos conectados às redes sociais e TV em suas casas.

Por que deixar as crianças muito tempo no Celular/TV prejudica seu desenvolvimento na escola?

Atualmente, o uso da tecnologia vem influenciando diversas pessoas, desde crianças até os mais adultos. Analisando o contexto da pandemia, além dos professores se reinventarem para ministrarem suas aulas, as crianças precisaram se adaptar na modalidade de ensino remoto, fazendo com que passassem horas durante o dia nas aulas e conseqüentemente, ficando mais dependentes das mídias. Além disso, os pais e responsáveis também precisaram se reorganizarem e se adaptarem para esse modelo remoto de trabalho, muitas vezes passando por horas e mais horas na frente da tela de um computador, deixando de dar a atenção necessária à criança e deixando-os livres para brincar com aparelhos eletrônicos. Por um lado, as crianças puderam ter uma rotina de aula, mas sem ter o contato físico com os colegas de classe devido ao vírus. Por outro lado, a falta de controle dos pais, acaba causando impactos no desenvolvimento da criança, mas também não percebem que as crianças podem cair em outros perigos da internet. Santos, Rezende, Santos e Tonhon (2020, p. 50) citando Souza e Oliveira (2016) dizem:

Há também riscos a que as crianças são expostas como: cyberbullying, chantagens on-line, conteúdos agressivos e considerados impróprios para sua idade, vítimas de adultos mal-intencionados, pedofilia, etc., portanto, ainda indefesos à este tipo de criminalidade que se beneficia no ciberespaço, utilizando da vulnerabilidade dos adolescentes e crianças.

Por outra perspectiva, a Tecnologia vem substituindo lentamente as brincadeiras de maior interação como: pega, jogos educativos, amarelinha, pula corda como muitas outras brincadeiras. Devido estarem ligados ao mundo virtual, as brincadeiras vindas da tecnologia estão cada vez mais se afastando do mundo real, das convivências, da afetividade, fazendo com que cause até mesmo problemas futuros de saúde como por exemplo: obesidade, o comprometimento da saúde mental.

O nível de atividade física nas crianças tem demonstrado que a tecnologia tem ganhado espaço no mundo das crianças e vem diminuindo a atividade física na infância. As crianças se tornam cada vez mais sedentárias por hábitos como assistir televisão, jogar vídeo game, usar computador (MACHADO, 2011, p. 13).

O objetivo de nós futuras professoras, é que as crianças ao entrarem na educação infantil se desenvolvam com as brincadeiras de maior interação na infância, livre dos

perigos da internet, mas que também possam ter o convívio com pessoas de verdade, e não no mundo virtual onde não sabemos quem é quem.

A importância dos pais interagirem com seus filhos, incentivando o brincar:

O brincar entre pais e filhos em casa, além de ser um direito da criança como determina o artigo nº16 do Estatuto da Criança e do Adolescente é também uma forma de aprender, se divertir e passar mais tempo com a família.

No brincar a criança aprende regras, estimula a imaginação, criatividade, autoconfiança e autonomia. Ela também consegue desenvolver suas emoções, habilidades, coordenação motora, fortalece as funções cognitivas e a formação de um cidadão crítico e consciente. Segundo Oliveira (2000), brincar não significa apenas recrear, mas sim desenvolver-se integralmente.

Para Vygotsky (1991) o brincar é essencial para o desenvolvimento cognitivo da criança, pois os processos de simbolização e de representação a levam ao pensamento abstrato. Vygotsky (1991) também afirma que a brincadeira, mesmo sendo livre e não estruturada, possui regras.

Outro fator muito importante, é que a criança ao brincar com seus pais em casa, evita o uso de aparelhos eletrônicos por muito tempo, pois como poder ver nessa tabela abaixo as crianças passam maior parte do tempo fazendo uso desses aparelhos. Sendo assim, deixar um tempo reservado para brincar com seu filho, só vai agregar coisas boas tanto para ele quanto para os pais, trazendo um momento prazeroso, afetivo e educativo.

Os benefícios que o aprender brincando traz para a criança:

O processo de aprendizagem da criança através da brincadeira facilita o seu desenvolvimento, desencadeia dentro da criança a sua autonomia, seu reflexo, sua criatividade. Também, o brincar é importante para o desenvolvimento integral da criança, onde ajuda no processo de adaptação, equilíbrio, socialização e interação. Teixeira (2018, p. 70) afirma:

As atividades que a criança realiza estão diretamente ligadas aos jogos e às brincadeiras, que fomentam a construção da inteligência, da afetividade e da psicomotricidade. Os jogos, especialmente, estimulam a socialização e a interação entre as crianças, desenvolvem noções de regras e servem como catalisadores no processo de adaptação e de

equilíbrio, uma vez que desafiam as crianças e melhorar seus desempenhos.

A criança fixa o conhecimento com mais facilidade quando o mesmo é passado para ela de uma forma que a criança goste. De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27, v. 1):

No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando.

Também, brincando as crianças aprendem a respeitar regras, respeitar os colegas, se colocar no lugar do outro e se superar. Brincando, a criança desenvolve de forma clara e objetiva ela em um todo. De acordo com estudos, França afirma:

O lúdico é essencial para a saúde física, emocional e intelectual do ser humano. Vale lembrar que brincar não é necessário só por brincar. Brincar é algo muito mais sério, e quando se trata do brincar pedagógico, este requer um planejamento bem mais elaborado, considerando que através da brincadeira a criança se reequilibra, recicla suas emoções e sacia sua necessidade de conhecer e reinventar a realidade (FRANÇA, 2016, p. 16).

Como trabalhar brincadeiras e aprendizagens dentro da sala de aula?

As crianças, desde muito pequenas, descobrem o mundo através das brincadeiras ao explorarem por exemplo, um brinquedo, um objeto, nas interações com seus pais e familiares. Já quando vão à escola existem os poucos momentos de brincadeira e principalmente as brincadeiras livres.

O brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincando aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade, sem cobrança ou medo, mas sim com prazer (CUNHA, 2001, p. 24).

Nos espaços escolares as brincadeiras não são mais novidades, ultimamente podemos notar pequenas mudanças neste conceito, estamos evoluindo para uma aprendizagem pelo brincar lúdico em sala de aula. Em uma brincadeira a criança exerce habilidades motoras e cognitivas, e se desenvolve facilmente. Piaget (1998) afirma que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança sendo por isso, indispensável à prática educativa.

Os espaços escolares que priorizam o lúdico antes das atividades gráficas, alcançam uma porcentagem satisfatória maior que quando aplicamos diretamente a atividade gráfica, pois através da brincadeira lúdica a criança consegue assimilar melhor e ainda desenvolvemos nelas a motricidade e fortalecemos o seu cognitivo.

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).

Problemática

Sabemos que o brincar é de suma importância para o desenvolvimento da criança em seus anos iniciais, pois a brincadeira serve de estímulo para todo seu processo de desenvolvimento. Segundo Vygotsky (1994, p. 54):

A brincadeira tem um papel fundamental no desenvolvimento do próprio pensamento da criança. É por meio dela que a criança aprende a operar com o significado das coisas e dá um passo importante em direção ao pensamento conceitual que se baseia nos significados das coisas e não dos objetos. A criança não realiza a transformação de significados de uma hora para outra.

Mas, para isso ser eficaz é necessário que a brincadeira seja feita de maneira correta no âmbito escolar, onde explora todos os campos do corpo, da mente e da socialização da criança. Segundo Oliveira (2000), brincar não significa apenas recrear, mas sim desenvolver-se integralmente. Afinal, a brincadeira é uma forma de aprendizado e não só de lazer. Outro fato que vale ressaltar, é que as crianças quando ingressam na educação infantil vem de convívios totalmente opostos da escola. Ou seja, são regras totalmente diferentes e muitas vezes os pais não impõe limites nas crianças, fazendo com que essa adaptação escolar seja árdua para ambos, escola e família. A ausência de apoio da Família é um grande problema na educação, os pais vivem em carga horária extensa e para suprir essa ausência na vida afetiva das crianças, deixam os mesmos em celulares, tablets, vídeo games e outros.

Compreendemos que brincando as crianças conseguem se desenvolver de maneira produtiva na aprendizagem, seja folheando um livro ou montando peças. No entanto, muitas crianças têm dificuldade em interagir, por falta de incentivo dos pais e até mesmo na escola quando se inicia, pois os professores e/ou monitores precisam de mais tempo

para a elaboração de atividades. Para todos os processos ocorrerem, os Educadores precisam da colaboração dos responsáveis, assim, a evolução desde os anos iniciais ficará mais prática e divertida.

Objetivo

Objetivo Geral:

Identificar em que medida o brincar, no ambiente de aprendizagem é relevante na perspectiva dos professores da Educação infantil.

Objetivos específicos:

- Analisar a importância e os benefícios das brincadeiras lúdicas que trazem para o desenvolvimento dos alunos.
- Identificar através de uma pesquisa qualitativa, se os professores da educação infantil trabalham com atividades lúdicas no ambiente escolar e como se dá essa prática.

Metodologia

1- Participantes: Convidamos 11 professoras da Educação infantil para responderem o questionário, (Daiane, Daiane, Thais, Edineia, Andreia, Maria, Camila, Nelzelene, Jéssica e Ligiane), que atuam como professoras na rede pública e privada.

Pela avaliação do questionário, obtivemos os resultados de: Todas pedagogas, três professoras formada apenas em Pedagogia, cinco seguiram a pós em Educação Especial, três pós em Psicopedagogia, uma pós em Artes Visuais e Educação Física, uma pós em Magistério com habilitação em pré escola e uma com pós em Gestão Empresarial. Dentro de todas as pós-graduações citadas acima, algumas professoras possuem de uma a três.

2- O questionário é de formato qualitativo, foi elaborado através Google forms com as seguintes perguntas:

- Declaro que trabalho na Educação Infantil, que fui informado sobre todos aspectos da pesquisa e concordo em ser participante da pesquisa acima descrita.
- 1 - Qual sua escolaridade?
- 2 - Qual sua área de formação (graduação)?

- 3 - Há quanto tempo atua como professor(a)?
- 4 - Em que medida você considera que as brincadeiras e atividades lúdicas são importantes na educação infantil? Marque 1 para "NADA Importante" e "MUITO Importante"
- 5 - Na sua prática pedagógica diária qual a porcentagem de tempo (aproximadamente) que você pratica atividades lúdicas e brincadeiras com as crianças?
- 6 - Por favor, explique com detalhes a sua resposta anterior, na pergunta 5.
- 7 - Em que medida você possui os recursos e equipamentos necessários para aplicação de atividades lúdicas e brincadeiras com os alunos?
- 8 - Por favor, explique com detalhes a sua resposta anterior, na pergunta 7.

3 - Procedimento de coleta de dados: Antes de mais nada, decidimos que para compor a pesquisa, precisaríamos de dados que auxiliariam juntamente com o referencial teórico, com o objetivo de atingirmos os nossos objetivos pesquisados. Dessa forma, chegamos à conclusão que um pesquisa quanti-quali seria o ideal para composição da nossa pesquisa. Foi feito um convite à onze professoras das rede municipal e privada, se as mesmas poderiam responder um questionário confeccionado pelas alunas do 7º período de Pedagogia, foi explicado à elas que o questionário seria de caráter sigiloso, que usaríamos somente os primeiros nomes e que a escola em que elas trabalham não seria divulgado. Também foi relatado que o questionário é qualitativo, e que as respostas delas seriam utilizadas para compor a pesquisa que o grupo estava fazendo, e todas as convidadas aceitaram participar da pesquisa. Confeccionamos o questionário pelo google forms com o auxílio e as devidas correções do professor orientador da pesquisa, e através do formulário, foi enviado por link via WhatsApp para as professoras. Já com todas as informações necessárias, o grupo se reuniu para troca de informações, realizando então um debate em cima das perguntas feitas as educadoras.

4 - Procedimento de análise de dados:

As perguntas confeccionadas no google forms, são apresentadas em formato de gráfico. As pesquisadoras deste estudo, analisaram cada um dos pontos de interesse e discutiram sobre as respostas em conjunto. Os principais resultados podem ser vistos abaixo:

Ao serem questionadas sobre sua escolaridade, mais de 60% das professoras declararam ter pós-graduação. Os dados detalhados podem ser vistos no gráfico abaixo:

1 - Qual sua escolaridade?

11 respostas

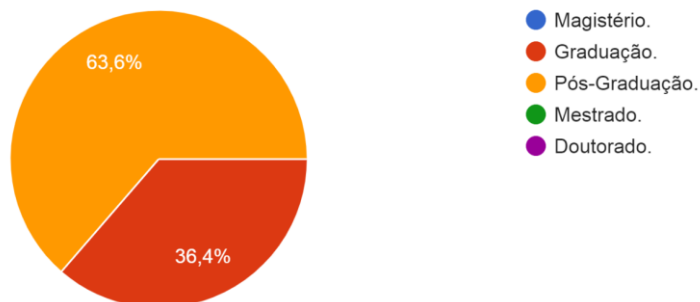


Figura 1: Grau de escolaridade das professoras.

3 - Há quanto tempo atua como professor(a)?

11 respostas

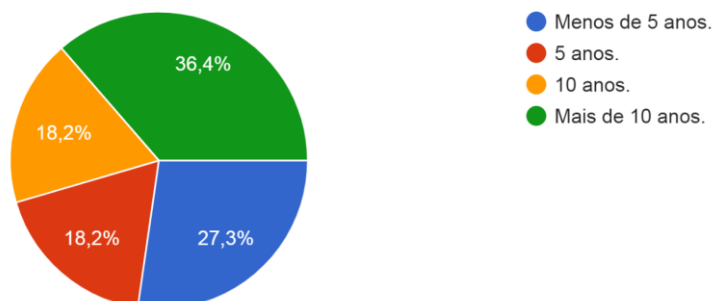


Figura 2: Tempo de experiências que as professoras possuem

No gráfico abaixo tivemos o resultado de 100%, todas as participantes consideraram brincadeira e atividades lúdicas importantes da educação infantil.

4 - Em que medida você considera que as brincadeiras e atividades lúdicas são importantes na educação infantil? Marque 1 para "NADA Importante" e "MUITO Importante"

11 respostas

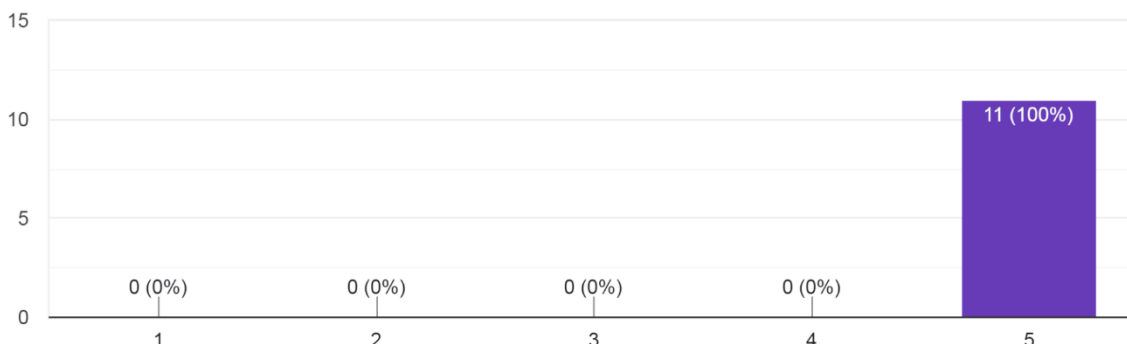


Figura 3: Importância das brincadeiras e atividades lúdicas na educação infantil

Ao serem questionadas, quanto de tempo é trabalhado atividades lúdicas e brincadeiras, podemos analisar no gráfico abaixo que 8, das 11 professoras trabalham a maior parte do tempo com esse método.

5 - Na sua prática pedagógica diária qual a porcentagem de tempo (aproximadamente) que você pratica atividades lúdicas ou brincadeiras com as crianças?

11 respostas

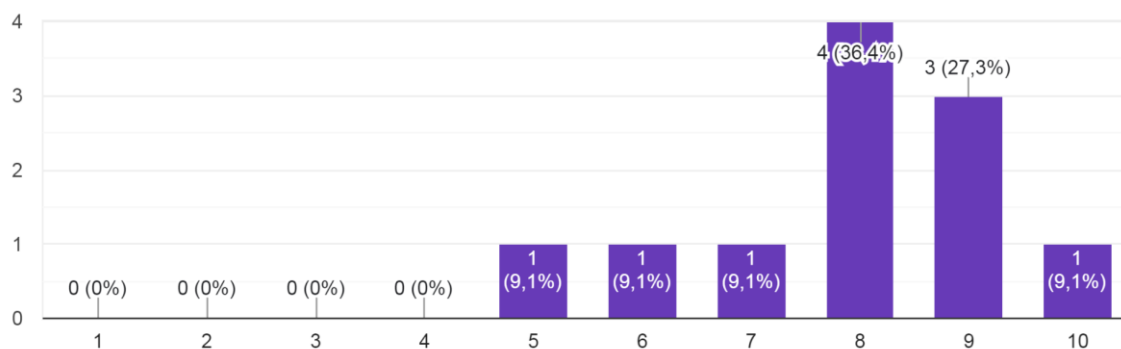


Figura 4: Tempo aproximado que as professoras trabalham diariamente com atividades lúdicas e brincadeira

Na educação pública são oferecidas apenas políticas públicas básicas, que o governo distribui e acham que seja o necessário para dar um ensino de qualidade, não tendo uma visão do que realmente os profissionais estão necessitando. Os gestores tentam

administrar e atender as demandas e faltas de recursos com a APM, que são uma contribuição dos pais para a escola de ensino público, não sendo obrigatória, com esse pequeno recurso que a administração do escola conseguem adquirir os materiais para as professoras trabalharem com atividades elaboradas e com materiais que não tem à disposição, e quando não foi possível atender a demanda os professoras preciso comprar seu próprio material ou deixar de ofertar o conteúdo ao aluno. Abaixo temos algumas das respostas recebidas que comprovam o texto acima:

- Como entidade filantrópica temos poucos recursos materiais, porém sempre que possível a escola atende a nossas necessidades
- Muitas vezes os professores têm que providenciar os recursos para enriquecer as aulas. Temos recursos oferecidos pela unidade escolar, mas nem sempre eles atendem a todos os conteúdos que temos que trabalhar durante o ano.
- Gosto de criar novos materiais sempre, entretanto nem sempre minhas superiores estão dispostas a colaborar, por isso acabo fazendo, comprando o que acho necessário.
- A escola possui equipamentos e recursos diversos para atividades, tenho acesso.
- Neste sentido, basta analisar e buscar oferecer atividades ricas em desenvolvimento.

Outro fato que vale ressaltar é o tempo disponibilizado para composição das atividades, onde professoras classificam o tempo utilizado para realização das atividades com as seguintes respostas:

- Onde trabalho é período integral, portanto, procuro sempre promover uma brincadeira e/ou atividade lúdica todos os dias para distraírem um pouco, e assim, já aproveitando o tempo, pois, a criança também aprende brincando.
- Na maior parte do tempo, mas não 100%.
- Praticamente todas as atividades na educação infantil são desenvolvidas de forma lúdica com brincadeiras e jogos.
- De acordo com o conteúdo trabalhado, independentemente da disciplina procuro adequar uma brincadeira, pois através disso o aluno não vai esquecer o que foi trabalhado.

7 - Em que medida você possui os recursos e equipamentos necessários para aplicação de atividades lúdicas e brincadeiras com os alunos?

11 respostas



Figura 5: Qual a medida os professores possuem a disposição de materiais e recursos para aplicar atividades lúdicas e brincadeiras

Considerações Finais

Com base em tudo que estudamos e algumas práticas, desde o início dos anos iniciais as crianças desenvolvem muita curiosidade, interesse e aprendem no brincar. Depois que alguém ensina a maneira de como explorar o meio, o indivíduo conseqüentemente irá buscar novas maneiras de brincar, desse modo está aprendendo e desenvolvendo. A influência em um brincar saudável é quando eles se encontram envolvidos e empolgados com as brincadeiras, se tornando fácil e legal no processo de aprendizagem. O lúdico para as crianças ajuda na aprendizagem e no desenvolvimento social, afetivo e cognitivo. Sendo assim podemos observar o quanto as professoras consideram importante o brincar e o lúdico na Educação infantil. Buscam sempre que for possível novos caminhos para elaborar os conteúdos, trazendo atividades que os alunos participem, usando os espaços externos do ambiente escolar, buscando uma aprendizagem efetiva e marcante no dia a dia do aluno. Portanto, diante da pesquisa, considera-se o aprender brincando muito importante e um aliado na Educação infantil.

Referências

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília-DF: MEC/SEF, 1998. V. 1.

BRENNAND, E. G. de G.; ROSSI, S. J. **Trilhas do aprendente: ludicidade e desenvolvimento da criança II**. João Pessoa: Ed. Universidade/UFPB 2009. V. 4.

- FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? *In*: XAVIER, M. L. M.; DALLA ZEN, M. I. H. (Org.). **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, 2000. p. 147-164.
- FRANÇA, S. C. R. **Educação lúdica: perspectivas para uma aprendizagem mais agradável**. Ananindeua: Itacaiúnas, 2016.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 1996.
- MACHADO, Y, L. **Sedentarismo e suas consequências em crianças e adolescentes**. 2011. Disponível em: http://www.muz.ifsuldeminas.edu.br/attachments/1681_17.pdf. Acesso em: 12 abr. 2022.
- OLIVEIRA, V. B. (Org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2000.
- SANTOS, T. A. S.; REZENDE, K. T. A.; SANTOS, I. F.; TONHOM, S. F. R. O acesso a tecnologias pelas crianças: necessidade de monitoramento. **RISTI**, Porto, n. 38, p. 38-48, set. 2020.
- SOUZA, D. A.; OLIVEIRA, J. A. M. Uso de tecnologias digitais por crianças e Adolescentes: potenciais ameaças em seus inter-relacionamentos. *In*: SEGeT SIMPÓSIO DE EXCELÊNCIA EM GESTÃO E TECNOLOGIA, XIII., **Anais[...]**, Resende, 2016. Disponível em: <https://www.aedb.br/seget/arquivos/artigos16/952473.pdf>. Acesso em: 12 abr. 2022.
- TEIXEIRA, K. L. **O universo lúdico no contexto pedagógico**. Curitiba: Intersaberes. 2018.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
- VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.