

TÉCNICAS E METODOLOGIAS LÚDICAS COM ENFOQUE NA ATENÇÃO E COMPREENSÃO DO CONHECIMENTO

RESUMO

Maria Eduarda Vieira
mariaed.vieira18@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0007-8280-6495>
Instituição (UNICERP), Patrocínio, Minas
Gerais, Brasil

Fátima Yukari Akiyoshi França
fyaf@unicerp.edu.br
<https://orcid.org/0000-0003-3237-7243>
Instituição (UNICERP), Patrocínio, Minas
Gerais

INTRODUÇÃO: O lúdico pode proporcionar grandes contribuições para a vida da criança em torno do desenvolvimento de sua aprendizagem. Pode ser trabalhado de forma diversificada, resultando-se em aulas atrativas, pois existem várias possibilidades e formas de brincadeiras. Nesses momentos, as crianças se interagem ao mesmo tempo que adquirem aprendizado. **OBJETIVO:** Evidenciar as ferramentas lúdicas que são exploradas dentro da sala de aula para atender as maiores necessidades das crianças em relação ao lúdico.

MATERIAL E MÉTODOS: O trabalho foi realizado por meio de um levantamento bibliográfico, de cunho qualitativo, por meio da busca de dados teóricos em livros, como em artigos científicos e e-books.

RESULTADOS: Foi observado que o desenvolvimento lúdico é consequência da imaginação que foi estimulado por meio da aprendizagem, relacionados aos aspectos vivenciados na infância. Dessa forma, compreende-se que as crianças desenvolvem as suas habilidades por meio de todas as demandas apreendidas durante as aulas e conteúdo que se tornam atrativos e pertinentes para o uso da ludicidade.

CONCLUSÃO: O principal e também o mais importante aspecto relacionado ao processo de desempenho da criança, em torno dos instrumentos lúdicos é o ato de brincar, pois, capacita e traz grandes contribuições de aprendizado relativos aos conceitos das habilidades escolares. Em suma, a necessidade de contribuir por meio dos ambientes apropriados e demais atividades que envolvem os fatores da ludicidade, facilita e aprimora o desenvolvimento e a compreensão das crianças em relação à aquisição de novos conhecimentos sobre a didática explorada no ambiente escolar.

PALAVRAS-CHAVE: Aprendizagem; Crianças; Desenvolvimento; ludicidade.

Aprovado em: 19/06/2023

DOI: <http://dx.doi.org/10.17648/2525-2771-v2n13-10>

Correspondência:
Maria Eduarda Vieira Avenida Espírito
Santo 710 Guimarães, MG

Direito autoral:
Este artigo está licenciado sob os termos da
Licença Creative Commons-Atribuição 4.0
Internacional.

PLAYFUL TECHNIQUES AND METHODOLOGIES FOCUSING ON ATTENTION AND UNDERSTANDING KNOWLEDGE

ABSTRACT

INTRODUCTION: The ludic can provide great contributions to the child's life around the development of their learning. It can be worked in a diversified way, resulting in attractive classes, as there are several possibilities and forms of play. In these moments, children interact while acquiring learning.

OBJECTIVE: To highlight the ludic tools that are explored within the classroom to meet the greatest needs of children in relation to ludic activities.

METHODS: The work was carried out through a bibliographic survey, of a qualitative nature, through the search for theoretical data in books, scientific articles and e-books.

RESULTS: It was observed that the ludic development is a consequence of the imagination that was stimulated through learning, related to aspects experienced in childhood. In this way, it is understood that children develop their skills through all the demands learned during classes and content that become attractive and relevant for the use of playfulness.

CONCLUSION: CONCLUSION: The main and most important aspect related to the child's performance process, around the playful instruments, is the act of playing, as it enables and brings great learning contributions related to the concepts of school skills. In short, the need to contribute through appropriate environments and other activities that involve playfulness factors, facilitates and improves the development and understanding of children in relation to the acquisition of new knowledge about the didactics explored in the school environment.

KEYWORDS: Learning; Children; Development; Playfulness.

INTRODUÇÃO

A pesquisa realizada relatou a temática sobre as técnicas e metodologias lúdicas, focadas na atenção para a compreensão do conhecimento, onde buscou ser desenvolvida por meio dos estudos bibliográficos em torno do assunto que foi pesquisado.

Compreende-se que a escola e os professores precisam buscar métodos pedagógicos que são importantes e cabíveis para se trabalhar com os alunos em sala de aula. Dessa forma, pode ser desenvolvido um ambiente lúdico, pois, assim, faz com que a escola proporcione recursos didáticos para poder explorar e acompanhar o progresso de aprendizagem da criança.

Assim sendo, é pertinente compreender o quanto é necessário construir o conhecimento, por meio das brincadeiras que são elaboradas e direcionadas dentro da instituição escolar, para que atenda e favoreça o educando sobre a necessidade de colocar em prática as suas habilidades e capacitações, fatores estes, fundamentais para se obter um maior desempenho em torno de todo o seu processo de aprendizagem em sala de aula.

É importante também, assimilar que o lúdico necessita ser direcionado de diversas formas sobre o conhecimento e metodologias dos alunos que estão em aprendizagem, portanto, busca-se ter possibilidades e propostas que sejam inovadoras, atendendo e visando proceder com todos os conteúdos que são necessários e essenciais, para os estudantes, dentro do contexto escolar. Por essa razão, as salas de aulas precisam ser bem estruturadas, onde os professores consigam trabalhar e desenvolver a ludicidade, dentro do espaço em sala com as crianças, atendendo a sua própria autonomia.

O principal objetivo deste trabalho foi evidenciar as ferramentas lúdicas que são exploradas dentro da sala de aula para atender as maiores necessidades das crianças em relação ao lúdico. Em consequência, é pertinente apresentar a questão que permeia os estudos: quais são os fatores que circundam as questões lúdicas para auxiliar no desenvolvimento cognitivo da criança? As técnicas e metodologias são estratégias eficazes para utilizar-se no desempenho escolar dos alunos? Estes questionamentos se entrelaçam e formam basicamente caminhos a serem seguidos pela Educação Infantil.

Por tais questionamentos, o presente trabalho buscou utilizar-se da metodologia qualitativa, realizado por meio de um levantamento bibliográfico, através da busca de dados teóricos em livros, artigos científicos e e-books. Alguns teóricos foram citados para a relevância

da pesquisa, como Almeida (1981), Aragão (2007), Fazenda (2002), Moyles (2002), Piaget (1978), pois auxiliaram na fundamentação dos estudos, com base no assunto sobre o conhecimento lúdico na aprendizagem da criança.

Assim, é pertinente compreender que os fatores e aspectos que se referem à sala de aula, cujo tema envolvem as questões lúdicas, são interesses propriamente dos educadores. Dessa forma, é necessário que se compreenda cada indivíduo de forma particular, para que assim, o professor possa contribuir com todos os aspectos relacionados ao desenvolvimento da criança, aplicando seus conhecimentos com base em estímulos em relação às brincadeiras e jogos, além de atividades de recreação.

MATERIAL E MÉTODOS

A metodologia utilizada para este trabalho foi uma pesquisa qualitativa onde foram pesquisados artigos científicos, livros digitais e sites de monografia, dissertações, internet, e teses com a finalidade de entender todo o processo dos métodos usados para melhor desempenho e desenvolvimento no aprendizado dos alunos. Os procedimentos usados para este trabalho possuem caráter bibliográfico. Na visão de Gil (2007, p.44), a pesquisa é considerada bibliográfica a partir de material já publicado, constituído principalmente de livros e artigos científicos.

Dentre os autores citados estão Piaget (1978), Moran (2015), Aragão (2007), Moyles (2002), Fazenda (2002), Almeida (1981) que fundamentam a pesquisa com base no assunto destinado ao conhecimento lúdico na aprendizagem do indivíduo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A importância das ferramentas lúdicas no Ensino Infantil

Definir o lúdico é relacionar com a cultura e o contexto histórico em que as épocas determinam, por essa razão, é necessário entender o seu contexto histórico e a sua

caracterização ao longo da história. Assim, muito se tem falado sobre trabalhar de forma lúdica com os alunos para que a criatividade possa aflorar e, conseqüentemente, a educação busca abranger todos os aspectos, considerados essenciais para o processo de ensino e aprendizagem da criança em sala de aula.

De forma geral, ao longo das épocas, compreendeu-se que as escolas carecem de trabalhar de forma planejada e que haja estratégias suficientes para estimular e focar a atenção dos alunos em torno das atividades pedagógicas, na prática, para que sejam exploradas a ludicidade e, assim, direcionar o aluno no desenvolvimento de seus saberes.

Para isso, é necessário que a escola disponibilize recursos didáticos, necessários para se propor um ambiente lúdico, adaptado com todas as ferramentas que os alunos necessitam para colocar o conhecimento em prática. Com isso, os professores devem ministrar e tornar as aulas com as metodologias ativas mais recreativas, estas ações requerem mudanças físicas na própria sala de aula, como: mudar as cadeiras e as mesas de lugar para fornecer um novo ambiente bem estruturado aos alunos de modo que estabeleça uma organização e bom planejamento sobre os recursos pedagógicos que serão usados e explorados.

Segundo Gomes (2009), precisa estar atento aos métodos escolhidos para que possam servir de uso por meio das ferramentas que são disponibilizadas pela escola, visando assim as necessidades dos estudantes em função dos aspectos que servem de estímulos para se colocar em desenvolvimento.

O jogo desenvolve as percepções da criança, sua inteligência e sua tendência à experimentação. Por esta razão quando o jogo é utilizado na inicialização da leitura, ao cálculo ou à ortografia, verifica-se que as crianças se envolvem facilmente. O próprio Piaget define o jogo nas suas duas formas essenciais de exercício sensório motor e de simbolismo como uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu (PIAGET, 1978, p.160)

Entretanto, dentro de todo o contexto escolar, é preciso repensar sobre o processo da educação dentro da infância para trazer uma construção mais adequada, sobre todos os conceitos de aprendizagem que serão colocados em desenvolvimento, onde o aluno aprimora as suas habilidades e conhecimento em torno de todas as vivências dentro da escola.

Busca-se, assim, enfatizar a necessidade e a importância do processo de aprendizado estimulando e despertando todo o processo de aprendizado dos conceitos didáticos das crianças, em função das ferramentas lúdicas em que cada um utiliza, o seu brincar de uma maneira em

que estimule a imaginação, a criatividade e a visão que se tem dentro das atividades pedagógicas.

Dessa maneira, é pertinente desenvolver as capacitações das crianças dentro de todas as metodologias que são inseridas no ambiente educacional. De acordo com Volpato (2002), o aluno deve buscar ter um bom planejamento e organização em torno dos seus conceitos em relação ao processo de ensino e aprendizado, buscando ter uma maior interação por meio da própria autonomia. É necessário que os educadores compreendam e estudem as diversas maneiras e formas, dando ênfase à necessidade de explorar o lúdico dentro da educação.

A emoção age, principalmente, no nível de segurança das crianças, que é a plataforma sobre a qual se constroem todos os desenvolvimentos. Ligados a segurança está o prazer, o sentir-se bem, o ser capaz de assumir riscos e enfrentar o desafio da autonomia, poder assumir gradativamente o princípio de realidade, aceitar as relações sociais, etc. (ZABALZA, 1998, p.51).

Sendo assim, o lúdico sempre trouxe uma grande contribuição na vida dos alunos, pois, apresentou formas de se expressar significativas, resultado da aprendizagem adquiridas no meio escolar. Em contrapartida, em sala de aula, o professor busca utilizar as suas metodologias ativas por meio de atividades pedagógicas, necessárias e pertinentes para que coloque em prática as novas percepções de aprendizado, referentes à temática da ludicidade, relacionados às brincadeiras.

Segundo Kishimoto (2014) é fundamental compreender o quanto os utensílios como as ferramentas didáticas e os brinquedos são usados para complementar todo o processo de ensino e aprendizagem. Assim, a necessidade de buscar novas possibilidades escolares e favorecer o conhecimento de cada indivíduo que é importante, pois, é necessário estar inserido no processo ensino-aprendizagem para buscar novas perspectivas, para lidar com um novo progresso que contribua para a aprendizagem de todos os alunos.

O lúdico exerce um fascínio muito grande, uma vez que é inerente ao ser humano. E o que é melhor, sua parte alegre reporta-se aos momentos em que ele está feliz. O lúdico pode se manifestar através de jogos; de imaginação, quando falamos em histórias; e dramatização ou construção, quando falamos em artesanato (ARAGÃO, 2007, p. 62)

As brincadeiras, direcionadas às crianças, precisam ser compreendidas e trabalhadas de forma planejada e organizada. Por isso, é fundamental que os professores trabalhem o lúdico propondo desenvolver novas possibilidades, em sala de aula, que podem ser compreendidas e vivenciadas pela criança. Dessa forma, as crianças desenvolvem conhecimentos por meio das

brincadeiras, que são elaboradas pelos educadores, através das práticas pedagógicas, norteadores no processo de aprendizagem, em que o aluno vai descobrindo o seu próprio conhecimento.

É importante entender que a criança possui o desejo de brincar e aprender, por essa razão, compreende-se que é em torno de um ambiente lúdico, com estrutura adequada é que as novas possibilidades e aprimoramentos obterão resultados positivos. Moran (2015) traz as percepções sobre as metodologias ativas, em que são exploradas e usadas para a atribuição de atividades pedagógicas, proporcionam um melhor processo de aprendizagem aos alunos.

O ato de brincar é a forma de atividade humana que tem grande predomínio na infância e sua utilização promove o desenvolvimento dos processos psíquicos, dos movimentos físicos, acarretando o conhecimento do próprio corpo, da linguagem, da socialização e a aprendizagem de conteúdos de áreas específicas (PIRES, 2008, p. 03). Contudo, as vivências que são construídas pelos alunos trazem grandes expectativas e um preparo sobre os aspectos relacionados ao seu aprendizado.

Ensino e aprendizagem nos ambientes que proporcionam a ludicidade

As práticas educativas exercidas pelos educadores, em sala de aula, podem ser aplicadas de forma diversificada para que haja variações na ludicidade, pois, as teorias, os demais saberes, os conceitos e as técnicas direcionadas são tributos que vêm a favorecer no progresso do indivíduo na escola.

Quando a criança aprende de forma lúdica, ela desenvolve habilidades dentro dos conteúdos propostos, sem que se perceba, pois, as brincadeiras que são elaboradas e criadas por meio dos recursos didáticos e pedagógicos, que o professor aplica, enfatiza um ambiente mais lúdico e preparado dentro do âmbito educacional.

Assim, Fazenda (2002) cita aspectos e fatores sobre as metodologias e a aprendizagem, de uma maneira mais específica, em relação as questões lúdicas. Estas devem ser refletidas e colocadas em prática atendendo todo um progresso em torno do aprendizado e crescimento do indivíduo em sala, além de todos os demais elementos que devem ser compreendidos dentro da esfera escolar.

A aprendizagem significativa de conteúdos e conhecimento, universais“ deve partir de questões, problemas e desafios pertinentes ao contexto daquele que

aprende. [...] Nossa maior contribuição, nesse sentido, será com a formação do professor como autor de experiências contextualizadas com o conhecimento e mediador da aprendizagem significativa dos estudantes (BACICH; MORAN, 2018, p.181)

As estratégias precisam ser utilizadas para complementar o processo lúdico dos alunos, em torno das atividades pedagógicas que são recreativas e que demandam um esforço maior no desempenho das crianças. Os jogos lúdicos e as brincadeiras devem ser desempenhados nas práticas educativas e didáticas, essenciais para contribuição e planejamento para recriar um ambiente lúdico.

Segundo Vygotsky (1984), a criança vai apreendendo por meio das apropriações de todas as brincadeiras que são envolvidas dentro do contexto escolar e também dos acontecimentos sociais, assim, é fundamental que tenha diversos elementos sendo colocados em prática para que possa justamente melhorar a interação e o desempenho do aluno em sala de aula através da ludicidade.

Portanto, a ludicidade é um recurso pertinente para que as crianças continuem se desenvolvendo e, assim, permite adquirir resultados positivos na aprendizagem, para isso, é necessário que haja cuidado na execução das atividades eleitas. Tudo isso requer atenção quando se envolve crianças, ou seja, o educador deve estar atento na hora de escolher os objetos, materiais, brincadeiras e jogos obedecendo a faixa etária e, até mesmo, a turma que está trabalhando no momento.

Compreende-se assim, que o professor deva estar por dentro de todas as informações e estar inteirado e sensibilizado às necessidades e características de cada aluno e de forma coletiva, para que assim, contribui para a boa formação da criança. De acordo com Chateau (1987), o aluno desde o seu aprendizado infantil começa a ter uma gama de conhecimentos que são fundamentais para trazer e colocar em prática os valores para a construção de sua vida adulta. Brincar é essencial para esse processo ir acontecendo da maneira correta. Para isso, é necessário que esse indivíduo possa estar inserido dentro de um ambiente escolar, onde sinta o acolhimento e que a inserção da ludicidade tenha sido trabalhada de forma coerente, dentre outros fatores relevantes adquiridos no meio em que vive.

Evidentemente, brincar, por meio do lúdico é essencialmente necessário e importante para que sejam propostos e desenvolvidas as experiências e vivências das crianças nesse período de todo o desenvolvimento infantil. O lúdico proporciona um desenvolvimento

saudável e harmonioso. No ato das brincadeiras, as crianças desenvolvem habilidades motoras, sua sensibilidade visual e auditivas são estimuladas, também pode exercitar sua criatividade e imaginação, ademais de extravasar sentimentos como alegria, tristeza, podendo até mesmo diminuir a agressividade e passividade. Ademais, poderá apurar sua inteligência emocional, desenvolver-se mentalmente e melhorar sua autoestima e conduta comportamental.

Percebe-se, portanto, que o ambiente lúdico saudável, poderá transmitir também todos os elementos que capacitem a criança a compreender os conceitos didáticos, para ser promovidos e explorados com a finalidade de trazer uma melhoria dentro do processo de habilidades e competências de cada criança. Portanto, o lúdico pode ser considerado suporte para o professor e agente facilitador da aprendizagem pelo aluno. Seja através de jogos, brincadeiras, brinquedos e musicalidade, este recurso proporciona um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento. É fundamental o papel do educador como mediador de todo esse processo.

A utilização do lúdico para a prática pedagógica mostra-nos a importância dessa ferramenta para ocasiões de ensino e aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se analisarmos que a criança aprende de maneira intuitiva adquirem conhecimentos instintivos, em processos interativos, submergindo a pessoa completamente com suas percepções, afetividade, corpo e interações sociais, o brincar exerce um papel de enorme relevância para o desenvolvimento da mesma (KISHIMOTO, 1992, p.37).

Evidentemente, há a necessidade de que o professor precisa lidar com essas perspectivas educacionais, em torno do contexto escolar por meio do lúdico. Na Educação Infantil as brincadeiras são de grande valia e uma ferramenta quando o professor se propõe a se valer desse conhecimento. Entretanto, o educador tem que elaborar objetivos para a criança ao brincar, incentivar e escolher livremente, criar oportunidades para o resgate das brincadeiras.

Segundo Zabalza (1998), os educadores precisam repensar e refletir de um modo criativo tornando-se perspicaz para o educando, onde as suas habilidades são colocadas em desenvolvimento trazendo e promovendo as possibilidades das questões educativas. Além disso, o educando pode estar conectado a todos os elementos que estão sendo aprimorados nas competências e dos saberes de cada criança.

A brincadeira é a atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típica do ser humano enquanto um todo. Ela dá alegria, liberdade, descanso interno e externo... A criança que brinca sempre, com determinação auto ativa, preservando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto sacrifício para a

promoção do seu bem e de outros. Como sempre indicamos o brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação (KISHIMOTO, 1996, p. 68).

Dessa maneira, o lúdico traz grandes apropriações para a relação entre o papel do professor e também do aluno, pois tornam-se significativas para que traga maiores atribuições ao processo de ensino e aprendizagem escolar.

[...] pudemos observar o quanto o brinquedo pode ser um suporte através do qual a escola maternal pode vir a atingir grande parte dos seus objetivos desde que o educador realmente se envolva e se dedique a observação e gerenciamento do espaço em questão: sala de aula (BROUGÉRE, 1994, p. 11).

Contudo, o profissional da educação deve ser um intercessor onde a criança é o ser coadjuvante das suas ações. Assim, é essencialmente importante que o professor aguace a imaginação e a criatividade dos alunos e, assim, recriar novos processos de habilidades e possibilidades escolares, visando sempre a aprendizagem e o bem-estar do educando em torno do seu entendimento e compreensão.

Atividades lúdicas e seu papel no Ensino Infantil

É necessário compreender que o jogo e aprendizagem estabelecem relação estreita entre os mesmos. A interação entre a criança e as pessoas com quem mantém contato regular é pertinente para o desenvolvimento emocional e cognitivo da criança. Por meio do jogo lúdico e a educação de crianças, é possível possibilitar e favorecer ensino de conteúdos escolares e recurso para motivação no ensino às necessidades do educando. Em consequência disso, pode-se melhorar consideravelmente o sentimento de pertencimento com o ambiente escolar. Para Vygotsky (1984, p. 27), é na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva. Na visão do autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

Considera-se, portanto, que os jogos e as brincadeiras são as formas que as crianças têm de se relacionar e de se apropriar do mundo. É brincando que ela se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que pode ter. São essas

vivências, na interação com as pessoas de seu grupo social, que possibilitam a apropriação da realidade, da vida e toda sua plenitude.

A ludicidade pode ser utilizada como recurso para trabalhar a aprendizagem através de diferentes caminhos, assim, possibilita novas experiências a criança, ampliando as possibilidades de avanços e, até mesmo, na superação das dificuldades. O ambiente lúdico é o mais propício para a aprendizagem e produz verdadeira internalização da alfabetização e do letramento.

O brincar pedagógico deve estar incluído no dia-a-dia das crianças. Dessa forma será proporcionado o desenvolvimento das capacidades cognitivas, motora, afetiva, ética, estética, de relação interpessoal e de inserção social e a aprendizagem específica da alfabetização.

Ao brincar, a criança tem a possibilidade de conhecer seu próprio corpo, o espaço físico e social. Brincando, a criança tem oportunidade de aprender conceitos, regras, normas, valores e também conteúdos conceituais, atitudinais e procedimentos nas mais diversas formas de conhecimento. Ademais, o lúdico enriquece o vocabulário, aumenta o raciocínio lógico e leva a criança a avançar em suas hipóteses. Dessa forma, ela desenvolve o processo de ensino aprendizagem, se alfabetiza e de forma divertida e dinâmica. As atividades lúdicas são fundamentais para uma aprendizagem divertida e de sucesso.

Considera-se, portanto, que os jogos e as brincadeiras são como formas que as crianças têm de se relacionar e de se apropriar do mundo. É brincando que ela se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que pode ter. São essas vivências, na interação com as pessoas de seu grupo social, que possibilitam a apropriação da realidade, da vida e toda sua plenitude.

Dessa forma, entender as atividades lúdicas são necessárias para que se apliquem de forma certa nas escolas, estas são brincadeiras que envolvem jogos ou interações com outras pessoas e seu objetivo é ensinar e divertir quem as pratica. No caso das crianças, tais atividades também têm o papel importante de auxiliar no desenvolvimento em diversos aspectos.

Para tanto, as atividades pedagógicas planejadas por educadores, a escola fomenta a experimentação e exploração das novas descobertas que são realizadas de forma natural às crianças que frequentam a Educação Infantil. Portanto, o principal objetivo do ensino desta fase é estimular e ajudar a promover o desenvolvimento das crianças em diversos aspectos, entre eles o cognitivo, o social, o emocional e também o motor.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. N. de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9. ed. São Paulo: Loyola, 1981.
- ARAGÃO, Janaina de Souza. **Metodologia e Conteúdos Básicos de Comunicação e Artes**. Indaial: Ed ASSELVI, 2007.
- BACICH, L.; MORAN, J. (Orgs.) **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.
- BROUGÈRE, G.B. **Brinque e Cultura**. São Paulo: Cortez, 1994.
- CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Ed. Summus. 1987.
- FAZENDA, I. (Org.). **Dicionário em construção: interdisciplinaridade**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2002.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ª. Ed. São Paulo: Atlas, 2007.
- GOMES, C. **Brinco, logo existo: o papel da ludicidade na educação escolar**. In: GRANDO, B. (Org.). *Corpo, educação e cultura: práticas sociais e maneiras de ser*. Ijuí: Unijuí, 2009. p. 111-118
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, Cortez, 1996
- _____. **Jogos tradicionais infantis do Brasil**. São Paulo: Feusp, 1992.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos, brinquedose brincadeiras do Brasil**. Disponível, 2014.
- MORAN, J. **Mudando a educação com metodologias ativas**. In: SOUZA, C.; MORALES, O. (Orgs.). *Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens (Coleção Mídias Contemporâneas.)*, v. 2. Ponta Grossa: UEPG/PROEX, 2015. p. 15-33
- MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Porto alegre: Artmed, 2002.
- PIAGET, J. (1946). **A Formação da Simbologia na Criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 31 1978.
- PIRES, Gisele Brandelero Camargo. **Lúdico e Musicalidade na Educação Infantil**. Indaial: Ed. ASSELVI, 2008.
- VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VOLPATO, G. **Jogo, brincadeira e brinquedo:** usos e significados no contexto escolar e familiar. Florianópolis: Cidade Futura, 2002.

ZABALZA, Miguel A. **Qualidade em educação infantil.** Trad. Beatriz Affonso Neves. Porto Alegre, Editora Artmed, 1998.