indivíduos, tenham um ótimo profissional que pense um pouco que uma má formação hoje pode trazer muitos prejuízos futuramente, então trabalhar a Psicomotricidade na Educação Infantil é de extrema importância e com isso que as escolas também auxiliam os professores e profissionais da área a essa prática.

REFERÊNCIAS

JIMENEZ, K. C. Você sabe o que é Psicomotricidade? 2008. Disponível em:

http://www.ribeiraopires.net/index.php?option=com_content&view=article&catid=54:colunistas&id=229:colunistas, Acesso em: 02. Mai. 2013.

LIMA, A. Psicomotricidade na Educação Infantil – desenvolvendo suas capacidades. 2007. Disponível em: http://www.colegiosantamara.com.br/aprenda-mais/artigos/ver.asp?artigo_id=9. Acesso em: 04. Jan. 2013.

LOUREDO, P. 2002. Coordenação Motora. Disponível em: http//www.brasilescola.com/biologia/coordenação-motora.htm, Acesso em: 09. Mai.2013.

MENDONÇA, S. A criança e a música: a criança e a música. 2011. Disponível em: http://www.pedagogiaeopedaletre.com/post/a-criança-e-a-musica-musicalização-de-formaintuitiva/. Acesso em: 15. Abr. 2013.

OLIVEIRA, Gislene de Campos. Psicomotricidade: Educação e reeducação num enfoque psicopedagógico. Petrópolis, RJ. Editora Vozes, 2011.

SANTANA, Ana Lucia. Lateralidade. 2006. Disponível em: www.infoescola.com/psicologia/lateralidade/.

SANTOS, Selma. Coordenação Motora Grossa. 2011. Disponível em: http://selmacotidianomatematico.blogspot.com.br/2011/11/coordenação-motora-rossa.html. Acesso em:14.Mai.2013.

O LÚDICO COM INSTRUMENTO DE AUXÍLIO NO ENSINO- APRENDIZAGEM LUDICIDADE

MICHELLE PEREIRA RODRIGUES PESSOA

RESUMO

O trabalho proposto, tende apresentar uma pesquisa bibliográfica, no qual a pretensão de buscar demonstrar de maneira específica como o lúdico (jogos, brinquedo, brincadeiras, teatro entre outros), pode aguçar o cognitivo do educando, sendo um instrumento no ensino-aprendizagem para ambas as partes. Visto que temos por objetivo mostrar aos professores da educação Básica, educação infantil e anos inicias, dando-lhe uma perceptiva que o lúdico é uma ferramenta que proporciona uma aprendizagem efetiva dos conteúdos apresentados pelos professores. Na qual as contribuição das atividades lúdicas como os jogos e brincadeiras que estimulam o desenvolvimento cognitivo e social para a criança.

Palavras Chave: Lúdico – Ensino Aprendizagem – Brincadeiras

INTRODUÇÃO

A atividade lúdica é de suma importância, onde incentiva a criança aprender,

brincando sem pressões impostas pelo ensino tradicional, no qual a brincadeira é pouco explorada.

Durante o tempo que brincamos estingamos nossas habilidades, provocando uma reflexão no qual adquirimos conhecimento sem estresse ou medo de errar. Visto que desenvolvemos os âmbitos, social, intelectual e emocional de maneira natural que só o lúdico proporciona a aprendizagem de, tal qual é fundamental para a formação da criança em todas as etapas da sua vida. O ensino com atividades lúdicas é a feramente mais eficaz para o seu ensino aprendizagem. Visando que atividade lúdica é natural para o ser humano pois já vemos sinais de que o lúdico está diretamente ligado aos canais cognitivo à afetividade, à cultura e ao lazer. Sendo assim, ele pode estimular o desenvolvimento cognitivo no educando, sendo uma instrumento de grande auxílio no ensino-aprendizagem, tanto para o educador quanto para o educando.

DESENVOLVIMENTO

Há um conceito muito infeliz, onde pais e professores, sobre as concepção que os jogos, desenhos, brincadeiras, das atividades lúdicas não tem um valor significativo para aprendizagem da criança. Como muitos dizem; são atividades que passam o tempo, infantis demais para alunos do ensino fundamental I ou sala especial.

(Teixeira, 2010).

Estas atividades lúdicas estão presentes desde o nascimento da criança até a vida adulta. Para Vygotsky (1991), a brincadeira forma as zonas de desenvolvimento proximal que acarretam avanços qualitativos no desenvolvimento e na aprendizagem infantil.

Contudo devemos considerar a grande importância da atividade lúdica na vida de qualquer ser humano. Pensando assim, “brincar sempre foi e sempre será uma atividade espontânea e muito prazerosa, acessível a todo ser humano (...)” (MALUF, 2003, p.17), em especial na formação da criança, no qual expressa-se pelo lúdico, por meio dela se renovam a cultura infantil, desenvolvendo o convivência social, modificando-se e desenvolvem novos conteúdos, a fim de renovar a cada geração.

Piaget (1976) ressalta que, a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. As atividades lúdicas não são apenas um passatempo para eles, é uma forma de prazer e uma forma de aprender.

O lúdico é uma método de ensino-aprendizagem utilizado como estímulo na construção do conhecimento do aluno na evolução de diversas habilidades operatórias, além de mais é de suma importante no crescimento pessoal e de alcance de objetivos educacionais.(Teixeira, 2010)

A medida em que o lúdico torna-se uma ferramenta essencial no processo de aprendizagem, a brincadeira é a forma mais completa da criança entra em contato consigo e com o mundo, e por meio do ato de brincar que ela desenvolve a autoestima, imaginação, confiança, autocontrole, criatividade, cooperação e o relacionamento interpessoal. O lúdico proporciona a troca de pontos de vista diferentes, auxilia a criação de interesses

comuns, uma razão para que ela possa interagir.“(...) Além de muitas importâncias, desenvolve os músculos, a mente, a sociabilidade, a coordenação motora e além de tudo deixa qualquer criança feliz”. (MALUF, 2003, p.19). No qual precisamos refletir, reavaliar e superar as práticas tradicionais da educação e a partir desta reflexão, buscar um trabalho lúdico , que contemplaria todas as idades. Assim sendo, “todo aprendizado que o brincar permite, é fundamental para a formação da criança em todas as etapas da sua vida”. (MALUF, 2003, p. 21). Em vista disso Redin refere-se:

A criança que joga está reinventando grande parte do saber humano. Além do valor inconteste do movimento interno e externo para os desenvolvimentos físicos, psíquicos e motor, além do tateio, que é a maneira privilegiada de contato com o mundo, a criança sadia possui a capacidade de agir sobre o mundo e os outros através da fantasia, da imaginação e do simbólico, pelos quais o mundo tem seus limites ultrapassados: a criança cria o mundo e a natureza, o forma e o transforma e, neste momento, ela se cria e se transforma. (Redin,2000, p. 64):

Para Vygotsky (1998), o brincar é de suma importância no desenvolvimento da criança que constituem no fato de que, o lúdico contribui para transformar a relação da criança com os objetos. “A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação ao que vê. Assim, é alcançada uma condição que começa a agir independentemente daquilo que vê.” (p. 127)

Através das atividades lúdicas ocorrem um amplo desenvolvimento de suma importância para a criança que possibilita mudanças no desenvolvimento psíquico que preparará para uma transição de um novo e mais elevado nível de desenvolvimento. Isto se pensamos na questão do jogo, ele faz que a criança explore suas potencialidades de uma forma divertida. Dessa forma trazemos a concepção de Friedmann, em relação ao jogo:

“A criança pode experimentar tanto as convenções estipuladas pela sociedade como as variações dessas convenções. Assim, durante o jogo, a criança pode escolher entre aceitar ou discordar de certas convenções, promovendo seu desenvolvimento social. O jogo oferece, muitas vezes, a possibilidade de aprender sobre solução de conflitos, negociação, lealdade e estratégias, tanto de cooperação como de competição social. “(Friedmann,1996, p. 65)

Por isso, segundo Freire (1996, p. 96), o professor bom é o que consegue, enquanto fala, trazer o aluno até a intimidade do movimento do seu pensamento. Desse modo cabe ao professor acompanhar as crianças em todas as atividades, estimulando-a e orientando-a para melhor desenvolvimento e acompanhamento de suas ações e de seu aprendizado.

Portanto a escola deve ser espaço em que a humanização se concretize e o educando tenha condições de se desenvolver a partir de uma proposta curricular que propicie a articulação entre os conteúdos tradicionalmente relacionados à escolarização formal, para que estes se integrem ao processo de humanização geral, para isto o educador precisar de

criatividade e vontade de fazer, com toda atenção um projeto lúdico que necessita de ser lapidado constantemente com paixão, razão, afeto, ética e alegria.

Devemos levar em consideração que o lúdico faz parte da atividade humana que caracteriza-se por ser espontâneo, funcional e satisfatório, visto não importa somente o resultado, mas a ação, o movimento vivenciado.(Priberam,2012)

Os jogos e brincadeiras são o centro gerador de expressão da infância, no qual integra uma das atividades mais importantes para que a criança se constitua como sujeito á cultura.(Teixeira, 2010)

Visando nesta questão vamos contextualizar o lúdico na visão de alguns estudiosos: Platão, apud Les Lois (1948, p. 39-40) refere-se sobre a importância do aprender utilizando a brincadeira. É interessante ressaltar que, Aristóteles proponha que para a educação jogos que tem uma posição de assimilar a atividades sérias de ocupações adultas, que possam educar as crianças para o futuro. Segundo PIAGET (1971), a criança desenvolve –se por meio do lúdico, tal qual ela precisa brincar para crescer. Então por meio do lúdico, é onde a criança atende e realiza o anseio de explorar o mundo ao seu redor. É importante que o professor proporcione atividades lúdicas aos estudantes, porque promoverão o seu desenvolvimento nos aspectos cognitivo, afetivo , social e motor. Sobre tudo a atividade lúdica estimula de forma efetiva o desenvolvimento global, auxiliando essa criança na aprendizagem e simplificando o processo de socialização, comunicação e construção do pensamento.

Feijó (1992, p. 02) explica; "o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, fazendo parte das atividades essenciais da dinâmica humana caracterizada por ser espontânea, funcional e satisfatória" Vygotsky (1989, p. 54), explica que, embora o prazer, não possa ser visto como característica definidora do brinquedo pois ele preenche o espaço da necessidade da criança. Ambos autores ressaltam que atividade lúdica, tem um processo de desconstruir e construir o conhecimento de maneira natural para a criança. Dessa forma para Bruner, apud Brougère, 1998 atividade Lúdica:

A atividade lúdica se caracteriza por uma articulação muito frouxa entre o fim e os meios. Isso não quer dizer que as crianças não tendam a um objetivo quando jogam e que não executem certos meios para atingido mas é frequente que modifiquem seus objetivos durante o percurso para se adaptar a novos meios ou vice-versa [...], portanto, o jogo não é somente um meio de exploração, mas também de invenção (Bruner, apud Brougère, 1998, p.193).

Complementando com Friedman, 1996, considera que:

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo. (Friedman, 1996, p. 41)

Desta forma, podemos visualizar simetria entre o lúdico e aprendizagem da criança e agem como ferramenta de

motivação no ensino- aprendizagem da criança.

De acordo com Kishimoto, 2002, p.146, “por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção de saber fazer”.

Atividades lúdicas que estimulam o desenvolvimento cognitivo e social da criança e aprendizagem para a vida

O lúdico se concentra em parâmetros educacionais e promove o conhecimento das crianças. Elas têm um caráter inato para brincar, e nossos educadores devem aproveitar isso e promover esse potencial de aprendizagem. As crianças brincam naturalmente para descobrir o mundo durante o desenvolvimento.

Neste artigo, apresento algumas atividades malucas (jogos, brinquedos e jogos) que podem estimular o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças e a aprendizagem ao longo da vida.

Contando visual

Jogo: Faça quebra-cabeças de acordo com a idade e compreensão das crianças. Peça à criança que preste atenção à imagem original atrás do quebra-cabeça e, em seguida, coloque-o na posição correta.

Brinquedos: (quebra-cabeça) Você pode encontrar brinquedos com imagens diferentes na loja, mas também pode facilmente "inventar" brinquedos com imagens do dia a dia das crianças. Além de atenção, atenção e boa coordenação motora, os brinquedos também ajudam a manter o contato visual das crianças

Brincar: Bolha, brinque com bebês e crianças, siga os olhos ou estimule as expressões corporais com as mãos.

Expresse suas necessidades; use gestos ou sinais para objetos em vez de palavras.

Jogo: Use cubos de números e cores diferentes de acordo com a idade da criança: Ao jogar um cubo, ele "cairá" na imagem. Quando for a vez do seu filho, peça que repitam o nome da imagem. Faça isso de novo e de novo com cubos diferentes. O cubo de som é a primeira escolha.

Brinquedo: (nome do objeto). Você pode encontrar este tipo de brinquedo em diferentes formatos de loja, mas também pode ser facilmente "inventado" com objetos do dia a dia das crianças. Retire alguns objetos que a criança conhece e alguns objetos que ela conhecerá e, em seguida, peça-lhe para dizer o nome correto.

Tocar música: a música pode ser uma excelente escolha para as crianças falarem muitas palavras para cantar

A integração com os outros.

Jogo: (Futebol em pares) Jogue futebol aos pares, até mesmo goleiros. Jogue com as suas próprias mãos.O jogo proporcionará às crianças conhecimentos sobre métodos de aprendizagem, procedimentos e métodos organizacionais. Desta forma, ele se tornará uma associação de futebol.

Brinquedos: (fantoches) O uso de fantoches pode ajudar as crianças a estimular a fala fora da interação social. O brinquedo pode ser encontrado em lojas ou feito em casa.

Brincar: Participe da festa de dança, as atividades sociais se tornarão mais interessantes para as crianças. (Teixeira, 2012)

Habilidades motoras e atividades motoras finas.

Jogo: Jogo de mosaico - um pequeno pedaço de tijolo Lego com um pedaço de tijolo Lego, uma imagem do objeto a ser montado por um único tijolo Lego.

Brinquedos: (peças montadas ou brinquedos Lego). Você pode encontrar nas lojas brinquedos com imagens diferentes, mas também pode "inventar" facilmente o brinquedo com imagens do dia a dia do seu filho. Além de atenção, atenção e boa coordenação motora, o brinquedo também ajuda a manter o contato visual das crianças.

Brincar: Receita de massinha caseira, em que as crianças podem fazer massinha, com diversas cores e texturas. (Teixeira, 2012)

Percepção Visual e auditiva.

Jogo: Brinquedos com percepção visual e auditiva de jogos irão beneficiar essas áreas e ajudar as crianças a melhorar a precisão de palavras e números. (Teixeira, 2012)

Brinquedo: Os brinquedo do tipo: Lince e/ ou Onde está o Wally? São bons sentimentos para a percepção visual, o que é importante ao ler palavras ou objetos.

Brincadeira: (trava- línguas) Por exemplo, começando com algumas palavras, peça à criança para repetir o "chão sujo" em outro lugar. Esta atividade ajudará a desenvolver a consciência verbal. (Teixeira, 2012)

Raciocínio matemático

Jogos: (Jogo um a um) promover a criança que socializarem, dominar novos conceitos e se registrar e desenvolver habilidades de coordenação motora visual. Jogue em pares. Uma criança ficou com a caixa e o outro manteve as letras maiúsculas com uma lista de números nela. E o missionário; o estudante jogou a tampa fora e tentou esmagá-la na caixa. Quando a tampa tocou, ele pegou o regador e fixou-o no número 1 da lista, e continuou a jogar fora a tampa até marcar o número 10 na lista. Até. Após o jogo, elas trocam papéis, sejam eles de bloqueio de arremessos ou de quem é o responsável pelo jogo

Brinquedo: (Jogo um a um) Material: 1 caixa de sapatos; 10 tampas ou botões de garrafa; 1 lista de números (de 1 a 10); e um pregador.

Brincadeira: Cada criança pega um peixinho dourado e conta os fatos e as respostas. Se a operação estiver correta, armazene o peixinho dourado separadamente. No final, quem tiver mais peixes vence. Material: 1 caixa de letras em formato de peixe, contendo areia ou serragem, com características reais.

Noção de cores

Jogo:(Pega- Pega das Cores) Os jogos que requerem conhecimento de cores e figuras podem ajudar as crianças a fixar nomes de cores e da imagem, porque a motivação correta fará com que se lembrem das instruções exigidas no jogo. (Teixeira, 2012)

Brinquedo:(Cubo de Memória e de

Associação) Este brinquedo facilita a associação entre gráficos e cores e / ou entre texto e gráficos. É rico em diversidade e promove a interação.O jogo permite que as crianças reconheçam as cores, o conceito de tempo e espaço e a associação das cores aos objetos. (Teixeira, 2012) Brincadeiras: Este tipo de jogo permite que as crianças reconheçam as cores, o conceito de tempo e espaço e a relação entre cores e objetos. As crianças estão por perto e uma delas disse:

- Elefantes coloridos!

Outros perguntaram: - que cor é essa?

A criança deve escolher uma cor e outras pessoas devem tocar em algo com essa cor. Se essa cor não for encontrada, o elefante bebê a pegará.

Percepção Visual e auditiva

Brinquedos com percepção visual e auditiva de jogos irão beneficiar essas áreas e ajudar as crianças a melhorar a precisão de palavras e números.

Brinquedo:(Lince e/ ou Onde está o Wally?) são bons sentido de trabalharem a percepção visual, características importantes na hora da leitura de uma palavras ou objeto.

Brincadeira:(Parlendas Trava- línguas) Essa atividade ajudará a criança a desenvolver a consciência fonológica, pois ela precisa se esforçar para falar corretamente. Lembre-se de que você não deve colocar seu filho em uma posição estranha. Comece com algumas frases, por exemplo, peça à criança para repetir "chão sujo" e / ou "quanto tempo o tempo requer?" Etc. Um, dois, feijão e arroz. Três, quatro, feijão no prato. Cinco, seis, é a minha vez. Sete, oito, coma biscoitos. Nove, dez, coma pastéis. (Teixeira, 2012)

Leitura e escrita

Jogo:(jogo de vocabulário) Escolha um jogo que possa ser usado para leitura visual: um jogo de palavras cruzadas simples que permite às crianças adivinhar os nomes dos personagens.(Teixeira, 2012)

Brinquedo: (Brinquedos que envolvam habilidade orais) Escolha brinquedos com os quais você precisa conversar para interagir. Bonecos e carrinhos de bebê são bons receptores de linguagem. (Teixeira, 2012)

Brincadeiras:(Faz de conta) As brincadeiras de faz de conta são ricas em linguagem e pode facilitar a linguagem oral na medida em que a brincadeira vai ficando interessante e os fantoches incorporam palavras do cotidiano da criança. (Teixeira, 2012)

Portanto, vimos algumas atividades interessantes que estimularam diversas habilidades de crescimento infantil. Portanto, depende do professor prestar mais atenção à aprendizagem. Com essa visão em mente, você deve construir um projeto de aprendizagem que envolva tópicos propostos pela disciplina ou grupo de disciplinas.

Portanto, no currículo escolar atual, as atividades absurdas não têm mais características secundárias, mas são aceitas como parte básica do currículo do ensino. O objeto lúdico fornece coordenadas que atuam sobre o objeto, promovendo mudanças em seu pensamento e necessidades comportamentais. Portanto, nas interações com professores e outras crianças,

como na brinquedoteca, os indivíduos incorporam novos valores por meio de jogos e brincadeiras.

A conclusão é que a situação - é muito importante fazer perguntas a ele, e seu desafio mobiliza o papel principal das crianças e contribui para o desenvolvimento e a aprendizagem. (Teixeira, 2012) Por fim, os jogos lúdicos proporcionam às crianças um jogo livre planejado que lhes permite vivenciar os conteúdos ministrados em sala de aula, estimulando o raciocínio lógico, a expressão física, as relações emocionais, cognitivas, morais, sociais e culturais., Formando assim um adulto. Ter capacidade suficiente para exercer sua cidadania.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Crianças anseiam pelo brincar e todos precisam garantir que em todas as esferas o direito e espaços de brincar sejam garantidos. Há necessidade de que a criança brinque, experimentem com outras crianças as incríveis sensações que lhes proporcionas, com prazer de brincar juntos, socialização, empatia e formação humana que só as brincadeiras proporcionam. Segundo Winnicott :

(...) é a brincadeira que é universal e que é a própria saúde: o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz aos relacionamentos grupais; o brincar pode ser a forma de comunicação na psicoterapia; finalmente, a psicanálise foi desenvolvida como forma altamente especializada do brincar, a service da comunicação consigo mesmo e com os outros. (WINNICOTT, 1975.p.63)

Portanto, é necessário realizar pesquisas e ações para crianças em idade escolar com o objetivo de brincar, e fornecer informações sobre todas as deficiências à comunidade escolar, e encontrar métodos educacionais e sociais que sejam conducentes à aprendizagem e às suas competências.

Deve haver formal a parceria entre a escola e a comunidade envolve todos e os professores no processo de formação, funcionários da escola, crianças e suas famílias.

Esse processo não é fácil e rápido, mas é necessário e urgente, principalmente para melhorar a educação e oferecer serviços de ensino a todas as crianças dignas e de qualidade. Portanto, os jogos enriquecem nossa formação como cidadãos, desenvolvem valores morais, valores que os educadores devem difundir, para que a transformação e a formação da sociedade sejam mais adequadas a todos.

THE PLAYER WITH AID TO INSTRUMENT IN TEACHING-LEARNING

LUDICITY

ABSTRACT

The proposed of this work tends to present a bibliographic research, in which the pretension of trying to demonstrate in a specific way how playful (games, toys, games, theater, among others) can enhance the student's cognitive skills, being an instrument in teaching and learning for both the parts. Since we aim to show teachers of Basic education, early childhood education and early years, giving them a perception that playfulness is a tool that

provides effective learning of the content presented by teachers. In which the contribution of recreational activities such as games and games that stimulate cognitive and social development for the child.
Keywords: Playful - Teaching Learning - Play

REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, Gilles. Jogo e educação. Tradução Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

FEIJÓ, O. G. Corpo e Movimento: Uma Psicologia para o Esporte. Rio de Janeiro: ed. Shape, 1992.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. 41 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

. Extensão ou Comunicação? 12 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977

FRIEDMANN, Adriana. Brincar: crescer e aprender – O resgate do jogo

infantil. São

Paulo: Moderna, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos tradicionais Infantil: O jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes 1993.

_____. (org.). O brincar e suas teorias. SÃOPAULO: PIONEIRATHONSON Learning, 2002.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. Brincar, Prazer e Aprendizado. Rio de Janeiro, Editora Vozes, 2003

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo. São Paulo: Zanhar, 1971.

PRIBERAM. Dicionario. Disponível em:< http://www.priberam.pt/dlpo/lúdico> Acesso: 30/04/2020

_____ . A construção do real na criança. São Paulo: Editora Ática, 2003.

RANCIÈRE, Jacques. O mestre ignorante: cinco lições sobre emancipação intelectual. Trad. de Lílian do Valle. Belo Horizonte: Autêntica, 2002. p. 24. REDIN, Euclides. O espaço e o tempo da criança. 3. ed. Porto Alegre: Mediação,

2000.

SANTOS, Marcos Alves: O Lúdico na Construção da Aprendizagem: Disponível em:< http://www.webartigos.com/artigos/o-ludico-na-construcao-dahttp://www.webartigos.com/artigos/o-ludico-na-construcao-da-aprendizagem/64356/aprendizagem/64356/> Acesso: 10/04/2020

SANTOMAURO, Beatriz. Nova Escola: Título original: Cada um é um. E agora? Turma heterogênea: cada um é um. E agora? ED. Abril, Edição 255, SETEMBRO:2012. Disponível:<http://revistaescola.abril.com.br/gestaohttp://revistaescola.abril.com.br/gestao-escolar/turma-escolar/turma-heterogenea-cada- agora-703842.shtml> Acesso: 27/05/2020

TEIXEIRA, Sirlândia. Jogos, Brinquedos, Brincadeiras e Brinquedoteca; implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento. Rio de Janeiro. Wak. 2010

TEIXEIRA, Sirlândia. Dislexia na Educação Infantil: intervenção com jogos, brinquedos e brincadeiras. Rio de Janeiro. Wak. 2012

VYGOTSKY, L. S. A formação social