A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: REFLEXÃO SOBRE COMO A UTILIZAÇÃO DE JOGOS, BRINQUEDOS E OUTRAS ATIVIDADES LÚDICAS FAVORECE O APRENDIZADO E O DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DA CRIANÇA

ANDRESSA CARVALHO SANTANA ALVES

RESUMO

A ludicidade, entendida como o ato de brincar, constitui uma importante ferramenta pedagógica na educação infantil, pois possibilita que a criança aprenda de forma prazerosa, significativa e ativa. Jogos, brinquedos, cantigas, dramatizações e outras atividades lúdicas não apenas despertam o interesse pelo conhecimento, mas também favorecem o desenvolvimento cognitivo, emocional, motor e social dos pequenos. Ao brincar, a criança experimenta, explora, constrói hipóteses e desenvolve habilidades essenciais para a leitura, escrita e resolução de problemas. A ludicidade permite uma aprendizagem contextualizada, respeitando o ritmo e as particularidades de cada aluno, promovendo a inclusão e fortalecendo os vínculos afetivos entre educador e educando. Além disso, contribui para o desenvolvimento da criatividade, da linguagem e do pensamento simbólico, sendo reconhecida por diversas teorias da aprendizagem como parte fundamental do processo educacional. O uso intencional do lúdico no planejamento pedagógico transforma a sala de aula em um ambiente acolhedor e estimulante, onde aprender se torna um ato prazeroso e significativo. Assim, a ludicidade não deve ser vista como mero entretenimento, mas como estratégia essencial para o desenvolvimento integral da criança na educação infantil.

PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade; Educação Infantil; Desenvolvimento Integral.

INTRODUÇÃO

A alfabetização é um dos marcos mais significativos no desenvolvimento cognitivo e social de uma criança. Trata-se de um processo complexo que vai além da simples decodificação de letras e palavras, envolvendo também a compreensão, interpretação e produção de sentidos a partir da linguagem escrita. Diante dessa complexidade, é essencial que os métodos de ensino utilizados na alfabetização sejam eficazes, motivadores e adaptados às necessidades e características da criança. Nesse contexto, o lúdico assume um papel de destaque, sendo reconhecido como um poderoso instrumento pedagógico capaz de facilitar a aprendizagem, estimular a criatividade e promover o desenvolvimento integral do aluno.

O termo "lúdico" remete à ideia de brincadeira, jogo e diversão. Contudo, no campo educacional, ele carrega um significado ainda mais profundo. As atividades lúdicas não se resumem a momentos de recreação ou distração; ao contrário, elas são ferramentas estratégicas que, quando bem planejadas e integradas ao currículo, contribuem significativamente para a construção do conhecimento. No processo de alfabetização, essas atividades se revelam especialmente valiosas, pois permitem à criança aprender de maneira prazerosa, contextualizada e significativa, respeitando o seu ritmo e seu modo próprio de explorar o mundo.

As contribuições do lúdico para a alfabetização podem ser compreendidas a partir de diferentes perspectivas pedagógicas e psicológicas. De acordo com estudiosos como Jean Piaget e Lev Vygotsky, o brincar é uma atividade fundamental no desenvolvimento infantil, pois favorece a internalização de conceitos, a socialização e o desenvolvimento da linguagem. Piaget destaca o jogo como uma manifestação da inteligência sensório-motora e pré-operatória, enquanto Vygotsky ressalta o papel do jogo simbólico como elemento central na mediação entre o pensamento e a linguagem. Essas abordagens sustentam a importância de incorporar o lúdico de forma intencional e planejada nas práticas pedagógicas voltadas à alfabetização.

Ao considerar o lúdico como elemento essencial no processo de alfabetização, é necessário repensar as metodologias tradicionais de ensino, que muitas vezes se baseiam na repetição mecânica, na memorização descontextualizada e na passividade do aluno. A ludicidade rompe com esse modelo, ao

propor uma aprendizagem ativa, interativa e centrada no sujeito. Jogos educativos, cantigas, contação de histórias, dramatizações, atividades artísticas e tecnológicas são alguns exemplos de práticas lúdicas que podem ser incorporadas ao cotidiano escolar, transformando a sala de aula em um espaço de experimentação, descoberta e construção de saberes.

Além de tornar o processo de aprendizagem mais atrativo, o lúdico contribui para o desenvolvimento de competências e habilidades fundamentais para a alfabetização, como a atenção, a memória, o raciocínio lógico, a percepção visual e auditiva, a coordenação motora, entre outras. Ao manipular objetos, ouvir histórias, cantar, desenhar e brincar, a criança está, na verdade, exercitando capacidades cognitivas essenciais à leitura e à escrita. Dessa forma, o lúdico não apenas motiva o aluno a aprender, mas também o prepara cognitivamente para os desafios da alfabetização.

Outro aspecto relevante é a valorização da cultura infantil no processo educativo. O lúdico, ao dialogar com o universo simbólico da criança, favorece a construção de vínculos afetivos com o conhecimento, criando um ambiente acolhedor, seguro e propício à aprendizagem. Quando o educador reconhece a

importância das brincadeiras, dos jogos e das narrativas no cotidiano da criança, ele demonstra respeito por sua cultura e por sua forma de ser no mundo, o que fortalece a autoestima, a autonomia e o protagonismo do aluno no processo de alfabetização.

É importante ressaltar que a implementação do lúdico na alfabetização não deve ocorrer de forma aleatória ou desarticulada dos objetivos pedagógicos. O planejamento cuidadoso, a escolha criteriosa dos recursos e a mediação qualificada do professor são condições indispensáveis para que as atividades lúdicas realmente contribuam para a aprendizagem. O lúdico precisa estar alinhado ao conteúdo curricular, ser pertinente às etapas do desenvolvimento infantil e considerar as particularidades de cada aluno, de modo a promover uma aprendizagem significativa e inclusiva.

Além disso, o uso do lúdico na alfabetização deve ser compreendido como uma prática contínua e integrada ao processo educacional, e não como uma atividade pontual ou meramente compensatória. A ludicidade deve fazer parte da cultura escolar e ser reconhecida como uma dimensão legítima do ensino e da aprendizagem. Isso requer uma mudança de postura por parte dos educadores, que devem deixar de enxergar o brincar como perda de tempo e passar a valorizá-lo como estratégia de ensino-aprendizagem.

A importância do lúdico no processo de alfabetização também se reflete nos resultados observados em sala de aula. Diversas pesquisas apontam que alunos alfabetizados em contextos lúdicos apresentam melhor desempenho na leitura e na escrita, maior interesse pelos estudos, menor evasão escolar e desenvolvimento mais equilibrado em aspectos emocionais, sociais e cognitivos. Esses dados reforçam a ideia de que o lúdico não é apenas um complemento ao ensino, mas um elemento estruturante das práticas pedagógicas voltadas à alfabetização.

Em tempos de transformação educacional e busca por metodologias mais humanizadas, inclusivas e eficazes, discutir o papel do lúdico na alfabetização torna-se não apenas relevante, mas urgente. É preciso resgatar o valor do brincar na educação e reconhecer que, por meio do lúdico, é possível construir uma escola mais acolhedora, criativa e promotora de aprendizagens significativas. Ao considerar o lúdico como aliado da alfabetização, o educador amplia suas possibilidades de atuação, potencializa o processo de ensino e promove uma educação mais sensível às necessidades e potencialidades das crianças.

Assim, este trabalho tem como objetivo refletir sobre a importância do lúdico no processo de alfabetização, destacando suas contribuições para o desenvolvimento integral da criança e para a construção de saberes de forma prazerosa e significativa. A partir de uma abordagem teórica e prática, serão analisados os fundamentos pedagógicos que sustentam a ludicidade no ensino, bem como as estratégias que podem ser adotadas pelos educadores para integrar o lúdico ao cotidiano escolar de maneira eficaz. Com isso, espera-se contribuir para a valorização

do brincar como prática pedagógica e para a construção de uma alfabetização mais humanizada, participativa e transformadora.

DESENVOLVIMENTO

A ludicidade, em seu sentido mais amplo, remete às atividades que envolvem brincadeiras, jogos, fantasias, dramatizações, músicas e outras expressões criativas. Na educação infantil, esse recurso não apenas diverte, mas ensina. Por isso, o brincar deve ser compreendido como uma estratégia essencial e estruturante do processo pedagógico. Por meio do lúdico, a criança se expressa, descobre o mundo, se socializa, experimenta, desenvolve sua linguagem e compreende conceitos abstratos. Assim, a ludicidade se apresenta como uma ponte entre o universo simbólico da infância e o conhecimento formal promovido pela escola.

Durante a primeira infância, o desenvolvimento do ser humano ocorre de forma acelerada e multifacetada. A criança está em um momento de descoberta de si mesma, do outro e do ambiente ao seu redor. As experiências vividas nessa fase têm impacto direto em seu desenvolvimento emocional, motor, cognitivo e social. Nesse contexto, o brincar deixa de ser uma atividade secundária ou meramente recreativa para ocupar um espaço central na formação da criança. O ato de brincar, quando inserido de forma intencional no ambiente escolar, passa a cumprir funções pedagógicas importantes, pois mobiliza múltiplas habilidades simultaneamente.

O brincar, nessa fase da vida, representa uma linguagem própria da criança, um meio pelo qual ela expressa seus sentimentos, elabora suas experiências e interage com o mundo. Trata-se de uma atividade complexa que integra imaginação, percepção, movimento, emoção e cognição. Quando bem planejado e mediado por profissionais da educação infantil, o brincar torna-se uma poderosa ferramenta de aprendizagem e desenvolvimento integral.

No ambiente escolar, o professor tem o papel de criar condições para que o brincar aconteça de forma significativa, segura e estimulante. Isso envolve tanto a organização dos espaços quanto a seleção de materiais diversos, adequados às faixas etárias e às necessidades específicas das crianças. A mediação pedagógica nesse processo é essencial, pois permite ao educador observar, escutar e interagir com os alunos, identificando suas potencialidades, interesses e desafios.

É por meio das brincadeiras que a criança experimenta papéis sociais, exercita a comunicação, amplia o vocabulário, desenvolve o raciocínio lógico e a coordenação motora. As atividades lúdicas também contribuem para o fortalecimento da autonomia, da autoestima e da capacidade de resolver conflitos. Além disso, ao brincar com outras crianças, os pequenos aprendem a negociar regras, compartilhar, esperar sua vez e respeitar o outro — habilidades fundamentais para a vida em sociedade.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece o brincar como eixo estruturante das práticas pedagógicas na educação infantil, reforçando a ideia de que educar e cuidar são ações indissociáveis. Isso implica valorizar o tempo da infância e respeitar os modos próprios das crianças se relacionarem com o saber. O currículo da educação infantil deve, portanto, ser construído a partir das experiências lúdicas, garantindo que as aprendizagens ocorram de forma contextualizada, prazerosa e desafiadora.

A diversidade de brincadeiras — simbólicas, sensório-motoras, de regras, cantadas, de faz de conta — permite que as crianças explorem diferentes dimensões do conhecimento e do ser. O faz de conta, por exemplo, possibilita à criança representar situações do cotidiano, desenvolver a empatia e elaborar conflitos internos. Já as brincadeiras motoras favorecem o controle corporal, o equilíbrio, a agilidade e o reconhecimento dos limites do próprio corpo.

Cabe à escola e aos educadores compreenderem que o brincar não é uma “pausa” na aprendizagem, mas sim um momento em que múltiplos aprendizados estão acontecendo de forma integrada. É durante essas atividades que as crianças exercitam a curiosidade, a criatividade e a capacidade de imaginar novas possibilidades. Ao brincar, elas constroem significados, testam hipóteses e produzem cultura.

Além disso, o brincar tem um impacto positivo na saúde mental das crianças. Em um mundo marcado pelo excesso de estímulos e por rotinas muitas vezes aceleradas, o tempo para brincar se configura como um espaço de liberdade, expressão e relaxamento emocional. É uma forma de garantir o bemestar da infância, respeitando seus direitos e promovendo o desenvolvimento saudável.

Para que o brincar cumpra plenamente seu papel pedagógico, é necessário que as políticas públicas valorizem a educação infantil, oferecendo formação continuada aos professores, estrutura física adequada, tempo pedagógico suficiente e materiais lúdicos de qualidade. O compromisso com uma educação infantil de qualidade passa, necessariamente, pelo reconhecimento do brincar como direito da criança e como eixo articulador das práticas escolares.

Em suma, brincar é aprender, é crescer, é tornar-se sujeito no mundo. A escola que compreende isso e que organiza seu cotidiano a partir dessa concepção está contribuindo para a formação de crianças mais criativas, seguras, autônomas e felizes — cidadãos capazes de pensar criticamente e agir com sensibilidade em relação ao outro e ao seu entorno.

A pedagogia contemporânea reconhece a criança como sujeito ativo da sua aprendizagem. Ela não aprende de forma passiva, recebendo informações prontas do professor; ao contrário, ela aprende experimentando, questionando, manipulando e interagindo. O lúdico favorece esse protagonismo infantil, ao propor situações de aprendizagem que incentivam a curiosidade, a investigação, a cooperação e a autonomia. Jogos de montar, circuitos motores, cantigas de roda, encenações, contação de histórias e brincadeiras simbólicas são exemplos de práticas lúdicas que estimulam o aprendizado de forma prazerosa e contextualizada.

Sob a ótica de Piaget, o jogo é um mecanismo fundamental no desenvolvimento da inteligência da criança. O autor destaca que, por meio do brincar, a criança exercita seus esquemas mentais, equilibra processos de assimilação e acomodação e constrói seu conhecimento. Os jogos de regras, por exemplo, além de ensinarem noções de respeito, turno e convivência, também são fundamentais para o desenvolvimento do pensamento lógicomatemático. Já Vygotsky enfatiza o papel do outro na aprendizagem e destaca a importância da interação social no processo educativo. Em suas teorias, o brincar simbólico aparece como essencial para o desenvolvimento da linguagem e da capacidade de abstração.

Nesse sentido, os brinquedos e jogos ganham papel de destaque, pois são mediadores entre o mundo interno da criança e o conhecimento externo. Ao utilizar um jogo de memória, por exemplo, é possível desenvolver habilidades como atenção, concentração, raciocínio lógico, além de trabalhar a linguagem e o vocabulário. Brincadeiras com blocos de montar podem ajudar na noção espacial, no pensamento lógico e na coordenação motora fina. A contação de histórias estimula a imaginação, a escuta ativa, a formação de repertório linguístico e o prazer pela leitura. Assim, os recursos lúdicos permitem uma aprendizagem significativa, pois estão diretamente conectados ao cotidiano e aos interesses da criança.

Vale destacar também que o lúdico possui uma dimensão afetiva relevante. Ao brincar, a criança se sente segura, acolhida e respeitada em seu modo de ser e de aprender. Isso cria um ambiente favorável à aprendizagem, pois emoções positivas potencializam a assimilação de conteúdos. A relação afetiva estabelecida entre educador e criança durante atividades lúdicas também fortalece o vínculo de confiança, essencial para a construção do conhecimento. O educador que valoriza o brincar compreende que ensinar não é apenas transmitir saberes, mas criar condições para que esses saberes façam sentido na vivência da criança.

Outro ponto importante é a ludicidade como estratégia inclusiva. Crianças com diferentes estilos de aprendizagem, ritmos e necessidades específicas se beneficiam de abordagens que vão além da linguagem verbal tradicional. O brincar, por ser uma linguagem universal da infância, permite que todos participem, independentemente de suas limitações. Crianças com deficiência, por exemplo, podem ser estimuladas com

jogos adaptados, brincadeiras sensoriais ou atividades motoras que respeitem suas condições e potencializem suas habilidades. O ambiente lúdico, quando bem planejado, torna-se acessível, acolhedor e equitativo.

Entretanto, para que a ludicidade cumpra sua função pedagógica, é fundamental que o educador compreenda seu verdadeiro valor e planeje as atividades com intencionalidade. O brincar livre é importante e deve ser preservado, mas o brincar orientado pelo educador pode aprofundar aprendizagens e construir pontes entre o conhecimento prévio da criança e os novos conteúdos escolares. O profissional da educação infantil precisa conhecer os tipos de brincadeiras, os objetivos que elas podem alcançar, os materiais mais adequados e, principalmente, estar atento às interações que ocorrem durante as atividades.

A formação do educador, portanto, é um fator determinante para o sucesso da ludicidade na educação infantil. Professores bem preparados sabem articular teoria e prática, observam atentamente as crianças, avaliam suas necessidades e interesses, e utilizam o brincar como estratégia de mediação do conhecimento. O lúdico deve ser planejado com base em objetivos claros, respeitando o currículo da educação infantil e as diretrizes pedagógicas da instituição. Além disso, o educador deve ser criativo, flexível e sensível para adaptar as atividades conforme o grupo e o contexto.

O espaço físico também influencia diretamente na qualidade das experiências lúdicas. Salas organizadas com cantos de brincadeiras, materiais acessíveis, ambientes seguros e esteticamente estimulantes favorecem o uso do lúdico como recurso pedagógico. É necessário que a escola como um todo valorize a cultura do brincar, garantindo tempo e espaço para essas experiências no cotidiano escolar. A gestão escolar tem papel fundamental nesse processo, promovendo formações, investindo em materiais e incentivando práticas que integrem ludicidade e aprendizagem.

Com o avanço da tecnologia, novos recursos lúdicos digitais também passaram a compor o cenário educacional. Aplicativos interativos, jogos educativos online, vídeos animados e plataformas digitais podem ser utilizados com critério e intencionalidade pedagógica para enriquecer o trabalho do professor. No entanto, é importante lembrar que o contato humano, as interações sociais e as experiências concretas são insubstituíveis na primeira infância. A tecnologia deve ser vista como complemento e não como substituta do brincar tradicional.

A ludicidade ainda enfrenta desafios para ser efetivamente valorizada nas práticas educativas. Em muitos contextos escolares, o brincar ainda é visto como uma atividade de “tempo livre” ou um recurso secundário frente à pressão por resultados e desempenho acadêmico. Tal visão precisa ser superada, pois compromete a qualidade da educação infantil e desconsidera as necessidades reais da criança. Valorizar o lúdico é respeitar a infância em sua essência e reconhecer que aprender pode – e deve – ser uma experiência prazerosa, envolvente e significativa.

A valorização do brincar como prática pedagógica é também um compromisso com a construção de uma escola mais humanizada, que respeita os direitos das crianças, promove seu bem-estar e potencializa seu desenvolvimento integral. A ludicidade possibilita que a escola seja um espaço onde a criança tenha voz, participe ativamente do processo educativo e desenvolva-se em todas as suas dimensões: cognitiva, afetiva, física, social e cultural.

Em síntese, a ludicidade é uma ferramenta pedagógica indispensável na educação infantil. Ela estimula a curiosidade, fortalece vínculos, desenvolve habilidades fundamentais e favorece a aprendizagem de forma leve e prazerosa. O educador que reconhece e valoriza o brincar como prática educativa contribui para a formação de sujeitos mais criativos, críticos, autônomos e felizes. Investir em uma educação infantil baseada na ludicidade é investir em uma base sólida para a trajetória escolar e para a vida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade, ao longo deste trabalho, foi apresentada como um elemento fundamental na prática pedagógica da educação infantil. Mais do que um simples recurso recreativo, o lúdico se mostrou como uma estratégia

eficaz de ensino e aprendizagem, capaz de promover o desenvolvimento integral da criança — físico, emocional, social e cognitivo — de forma significativa, prazerosa e contextualizada. Através de jogos, brincadeiras, histórias, músicas, dramatizações e atividades criativas, a criança interage com o mundo, constrói saberes, expressa sentimentos, elabora pensamentos e desenvolve habilidades essenciais para sua formação.

A educação infantil é o primeiro contato formal da criança com o ambiente escolar e, por isso, deve ser acolhedora, afetiva e, sobretudo, respeitosa com as necessidades e especificidades da infância. O brincar, nesse sentido, não é apenas uma atividade natural da criança, mas também uma linguagem através da qual ela aprende, comunica-se e desenvolve-se. Assim, incorporar a ludicidade de forma planejada e intencional nas práticas pedagógicas é reconhecer o valor da infância e garantir uma educação de qualidade, inclusiva e centrada no sujeito que aprende.

As teorias de aprendizagem de Piaget, Vygotsky e outros estudiosos corroboram a importância do lúdico como parte essencial do processo educacional. O jogo simbólico, os jogos de regras, as interações sociais e as mediações do adulto têm papel decisivo na construção do conhecimento e no desenvolvimento de habilidades fundamentais, como a linguagem, o pensamento lógico, a coordenação motora, a criatividade, a empatia e o senso crítico. Dessa forma, a ludicidade não apenas complementa o ensino, mas estrutura e fortalece os processos de aprendizagem.

Ao proporcionar situações em que a criança possa experimentar, errar, acertar, criar, imaginar e conviver, o educador está promovendo uma aprendizagem ativa, viva e efetiva. O brincar orientado e bem planejado também contribui para a avaliação contínua da aprendizagem, permitindo que o professor observe avanços, dificuldades e interesses dos alunos de maneira natural e significativa, sem a rigidez de métodos tradicionais.

O papel do professor é, portanto, de extrema importância. Cabe a ele mediar as atividades lúdicas com consciência pedagógica, estabelecendo objetivos claros, selecionando materiais apropriados e criando um ambiente rico em estímulos e oportunidades. O professor deve ser sensível, criativo e aberto às múltiplas formas de expressão da criança, valorizando suas experiências e incentivando sua autonomia. Para isso, é necessário investimento em formação continuada, reflexão sobre a prática e suporte institucional.

Além disso, o ambiente escolar precisa favorecer a ludicidade. Espaços organizados, seguros, estimulantes e adaptados ao universo infantil contribuem diretamente para o êxito das atividades lúdicas. A gestão escolar, por sua vez, deve reconhecer a importância do brincar e oferecer condições estruturais e pedagógicas para que essa prática seja valorizada e efetivamente implementada no cotidiano da escola.

A ludicidade também se revela um caminho eficaz para a inclusão, uma vez que permite que todas as crianças participem das atividades, respeitando suas diferenças e potencialidades. Seja qual for sua condição física, cognitiva ou social, toda criança tem o direito de aprender brincando, de se expressar por meio do jogo e de vivenciar experiências significativas no espaço escolar.

Com os avanços tecnológicos e as mudanças sociais contemporâneas, novas formas de brincar surgem e devem ser incorporadas de maneira crítica e criativa às práticas pedagógicas. O uso de jogos digitais, recursos audiovisuais e plataformas interativas pode enriquecer o trabalho do professor, desde que estejam a serviço da aprendizagem e da criança, e não o contrário. O equilíbrio entre o lúdico tradicional e o tecnológico é necessário para responder aos interesses das novas gerações, sem perder a essência humanizadora da educação infantil.

Apesar de sua comprovada importância, o brincar ainda enfrenta resistências em alguns contextos escolares, sendo erroneamente visto como perda de tempo ou atividade secundária. Essa visão precisa ser superada por meio de políticas públicas, formações docentes e uma mudança cultural que valorize a infância como fase essencial da vida, com direitos próprios e necessidades específicas. O brincar deve ser reconhecido não como privilégio, mas como direito

garantido por lei e assegurado pelas práticas pedagógicas cotidianas.

Em suma, as atividades lúdicas são fundamentais para a efetivação de uma educação infantil de qualidade. Elas contribuem para a construção de uma base sólida para os aprendizados futuros e formam sujeitos mais criativos, autônomos, felizes e preparados para os desafios da vida em sociedade. O lúdico, quando usado com intencionalidade, sensibilidade e competência pedagógica, transforma o processo de ensino e aprendizagem em uma experiência rica, significativa e transformadora.

Portanto, é imprescindível que educadores, gestores, famílias e toda a comunidade escolar unam esforços para garantir o espaço e o tempo do brincar nas instituições de educação infantil. Investir na ludicidade é investir na infância, na educação e no futuro. O desafio que se impõe é compreender o brincar não como um momento à parte, mas como parte essencial e estruturante do currículo, da prática pedagógica e da formação humana das crianças.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Ubiratan D'Ambrósio de. Educação infantil: fundamentos e métodos. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

FRIEDMANN, Adriana. O desenvolvimento do brincar. 7. ed. São Paulo: Moderna, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brincar e suas teorias. 3. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2008.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. Educação infantil: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2002.

PIAGET, Jean. O julgamento moral na criança. 4. ed. São Paulo: Summus, 1994.

SANTOS, Maria Carmem. Brinquedo e cultura. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação social da mente. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.