O PAPEL DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

ROSILENE DE JESUS GARCIA

RESUMO
A ludicidade desempenha um papel fundamental no processo de aprendizagem, especialmente no contexto educacional voltado à formação integral do aluno. O brincar, quando compreendido como uma prática pedagógica intencional, contribui para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional, favorecendo a construção de aprendizagens significativas. Este artigo tem como objetivo analisar o papel da ludicidade no processo de aprendizagem, destacando suas contribuições para o desenvolvimento dos educandos e para a prática pedagógica. As reflexões evidenciam que as práticas lúdicas, quando mediadas pelo professor e articuladas aos objetivos educacionais, promovem maior motivação, participação e autonomia dos alunos. Conclui-se que a ludicidade deve ser reconhecida como um recurso pedagógico essencial, capaz de tornar o ensino mais dinâmico, inclusivo e significativo, contribuindo para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade. Aprendizagem. Educação. Prática pedagógica.

ABSTRACT
Playfulness plays a fundamental role in the learning process, especially in educational contexts focused on the holistic development of the student. Play, when understood as an intentional pedagogical practice, contributes to cognitive, social, and emotional development, fostering the construction of meaningful learning. This article aims to analyze the role of playfulness in the learning process, highlighting its contributions to student development and pedagogical practice. The reflections show that playful practices, when mediated by the teacher and articulated with educational objectives, promote greater motivation, participation, and autonomy among students. It is concluded that playfulness should be recognized as an essential pedagogical resource, capable of making teaching more dynamic, inclusive, and meaningful, contributing to the improvement of the teaching and learning process.

KEYWORDS: Playfulness. Learning. Education. Pedagogical practice.

INTRODUÇÃO

A ludicidade tem se consolidado como um elemento essencial no processo de aprendizagem, especialmente no contexto educacional voltado ao desenvolvimento integral do aluno. O ato de brincar, longe de ser apenas uma atividade recreativa, constitui-se como uma prática pedagógica significativa, capaz de promover o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e cultural dos educandos. Nesse sentido, o lúdico assume um papel fundamental na mediação do conhecimento, favorecendo a construção de saberes de forma prazerosa e contextualizada.

Diversos estudiosos da área da educação defendem que a aprendizagem ocorre de maneira mais eficaz quando o aluno está envolvido ativamente no processo, e a ludicidade surge como uma estratégia que potencializa esse envolvimento. Ao participar de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas, o educando é estimulado a explorar, experimentar, interagir e refletir, o que contribui para uma aprendizagem significativa. Assim, o brincar passa a ser compreendido como uma linguagem própria da criança, por meio da qual ela expressa sentimentos, constrói relações e desenvolve habilidades essenciais para sua formação.

No ambiente escolar, a utilização de práticas lúdicas exige do professor uma postura mediadora e intencional, na qual o planejamento pedagógico considere o lúdico como recurso didático e não apenas como um momento de descontração. Quando bem estruturadas, as atividades lúdicas favorecem a motivação, a autonomia e o interesse dos alunos, além de contribuir para a superação de dificuldades de aprendizagem, tornando o ensino mais dinâmico e inclusivo.

Diante desse contexto, o presente artigo tem como objetivo analisar o papel da ludicidade no processo de aprendizagem, destacando suas contribuições para o desenvolvimento do aluno e sua relevância no contexto escolar. Para tanto, rea-

liza-se uma pesquisa de natureza bibliográfica, fundamentada em autores que discutem o brincar e a ludicidade como elementos indispensáveis à prática educativa. Espera-se que este estudo possa contribuir para a reflexão sobre a importância do lúdico na educação, incentivando práticas pedagógicas que promovam uma aprendizagem mais significativa e humanizada.

CONCEITO DE LUDICIDADE

A ludicidade é um conceito amplamente discutido no campo educacional, sendo compreendida como uma dimensão fundamental do desenvolvimento humano e do processo de aprendizagem. O termo está relacionado ao ato de brincar, jogar e criar, envolvendo aspectos emocionais, cognitivos e sociais que contribuem para a construção do conhecimento. Nesse sentido, a ludicidade ultrapassa a ideia de simples entretenimento, assumindo um papel significativo na formação integral do indivíduo.

De acordo com Kishimoto (2011), o brincar é uma atividade essencial para o desenvolvimento da criança, pois permite a expressão de sentimentos, a imaginação e a interação social. A autora destaca que a ludicidade, quando inserida no contexto educativo, favorece a aprendizagem de maneira prazerosa e significativa, possibilitando que a criança aprenda de forma ativa e participativa. Assim, o lúdico passa a ser entendido como um recurso pedagógico capaz de estimular o interesse e a motivação dos alunos.

Nesse contexto, Vygotsky (1998) enfatiza que o brincar contribui diretamente para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, uma vez que, por meio das atividades lúdicas, a criança internaliza regras, desenvolve a linguagem e amplia suas capacidades cognitivas. Para o autor, o jogo simbólico é fundamental para o desenvolvimento da imaginação e da criatividade, elementos indispensáveis ao processo de aprendizagem.

> “É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações internas e não dos incentivos fornecidos pelos objetos”(VYGOTSKY, 1998, p. 126).

Além disso, Piaget (1975) compreende a ludicidade como uma forma de assimilação da realidade, na qual a criança constrói conhecimento a partir da interação com o meio. Segundo o autor, o jogo possibilita à criança experimentar situações, resolver problemas e desenvolver o pensamento lógico, respeitando os estágios do desenvolvimento cognitivo.“O jogo é a forma mais elevada de pesquisa infantil, pois permite à criança explorar, descobrir e compreender o mundo que a cerca”(PIAGET, 1975, p. 160).

Dessa forma, a ludicidade pode ser definida como uma prática que integra emoção, ação e pensamento, promovendo aprendizagens significativas. Quando inserida de maneira planejada no ambiente escolar, contribui para o desenvolvimento integral do aluno, favorecendo não apenas o aspecto cognitivo, mas também o social e o afetivo. Assim, compreender o conceito de ludicidade é fundamental para reconhecer sua importância como elemento mediador do processo de ensino e aprendizagem.

LUDICIDADE E DESENVOLVIMENTO HUMANO

A ludicidade desempenha um papel fundamental no desenvolvimento humano, especialmente durante a infância, fase em que o brincar se configura como uma das principais formas de interação com o mundo. Por meio das atividades lúdicas, a criança desenvolve capacidades cognitivas, emocionais e sociais que são essenciais para sua formação integral. Dessa forma, o brincar não pode ser dissociado do processo educativo, pois constitui uma ferramenta significativa para o desenvolvimento global do indivíduo.

Sob a perspectiva do desenvolvimento cognitivo, a ludicidade favorece a construção do pensamento, da memória e da atenção. Segundo Piaget (1975), o jogo permite que a criança assimile a realidade de acordo com seu estágio de desenvolvimento, possibilitando a experimentação e a resolução de problemas de maneira espontânea. Assim, o brincar contribui para a ampliação das estruturas cognitivas, tornando a aprendizagem mais significativa e contextualizada.

> “O jogo é uma atividade que permite à criança assimilar a realidade intelectual, sem imposições externas, favorecendo

o desenvolvimento do pensamento e da inteligência"(PIAGET, 1975, p. 108).

No que se refere ao desenvolvimento social, a ludicidade possibilita a interação entre os indivíduos, promovendo a cooperação, o respeito às regras e a convivência em grupo. Vygotsky (1998) destaca que, durante as atividades lúdicas, a criança aprende a compartilhar, negociar e respeitar limites, elementos fundamentais para a vida em sociedade. Nesse sentido, o brincar favorece a internalização de normas sociais e a construção da identidade.

"No brinquedo, a criança sempre se comporta além de sua idade média, além de seu comportamento cotidiano; no brinquedo, ela está, por assim dizer, uma cabeça acima de si mesma"(VYGOTSKY, 1998, p. 134).

Além dos aspectos cognitivos e sociais, a ludicidade também contribui para o desenvolvimento emocional. De acordo com Kishimoto (2011), o brincar permite que a criança expresse sentimentos, elabore conflitos e desenvolvam a autoestima, tornando-se mais segura e confiante em suas ações. O ambiente lúdico favorece a criação de vínculos afetivos, essenciais para uma aprendizagem saudável e prazerosa.
Dessa forma, a ludicidade deve ser compreendida como um elemento indispensável ao desenvolvimento humano, pois integra diferentes dimensões do sujeito. Ao reconhecer o brincar como uma prática educativa, a escola contribui para a formação de indivíduos críticos, criativos e socialmente participativos, fortalecendo o processo de aprendizagem de maneira integral.

O PROCESSO DE APRENDIZAGEM

A ludicidade exerce um papel essencial no processo de aprendizagem, pois possibilita que o aluno construa conhecimentos de forma ativa, prazerosa e significativa. Ao utilizar jogos, brincadeiras e atividades lúdicas como estratégias pedagógicas, o ensino deixa de ser apenas transmissivo e passa a valorizar a participação do educando, respeitando seus interesses, ritmos e experiências prévias. Segundo Kishimoto (2011), o uso do lúdico no contexto escolar contribui para a motivação e o envolvimento do aluno, favorecendo a aprendizagem de conteúdos curriculares de maneira contextualizada. A autora destaca que o brincar, quando mediado pelo professor, torna-se um recurso didático eficaz, capaz de estimular a curiosidade, a criatividade e o pensamento crítico.

"O jogo, quando utilizado como recurso pedagógico, possibilita à criança aprender de forma prazerosa, ao mesmo tempo em que desenvolve habilidades cognitivas, sociais e afetivas".(KISHIMOTO, 2011, p. 45).

Sob a perspectiva sociocultural, Vygotsky (1998) afirma que a aprendizagem ocorre por meio da interação social, e a ludicidade se apresenta como um espaço privilegiado para essa interação. Durante as atividades lúdicas, o aluno troca experiências, compartilha saberes e constrói novos conhecimentos, ampliando sua zona de desenvolvimento proximal. Assim, o brincar assume um papel mediador entre o sujeito e o conhecimento.

"A aprendizagem adequadamente organizada resulta em desenvolvimento mental e põe em movimento vários processos de desenvolvimento que, de outra forma, seriam impossíveis"(VYGOTSKY, 1998, p. 112).

Além disso, a ludicidade favorece a aprendizagem significativa, conforme proposto por Ausubel (2003), ao possibilitar a relação entre novos conteúdos e os conhecimentos prévios do aluno. As atividades lúdicas permitem que o educando atribua sentido ao que aprende, tornando o processo de aprendizagem mais duradouro e eficiente.
Dessa forma, o papel da ludicidade no processo de aprendizagem vai além do entretenimento, configurando-se como uma estratégia pedagógica fundamental para a construção do conhecimento. Quando inserida de maneira planejada e intencional, contribui para o desenvolvimento integral do aluno, promovendo uma aprendizagem mais dinâmica, participativa e significativa.

LUDICIDADE NO CONTEXTO ESCOLAR

A ludicidade, quando inserida no contexto escolar, torna-se uma importante

aliada do processo de ensino e aprendizagem, contribuindo para a construção do conhecimento de forma mais significativa e participativa. A escola, enquanto espaço de formação integral, deve reconhecer o brincar como uma prática pedagógica intencional, capaz de favorecer o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos.
Na educação infantil, a ludicidade assume papel central, pois o brincar constitui a principal forma de expressão e aprendizagem da criança. De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), as atividades lúdicas possibilitam à criança explorar o ambiente, desenvolver a linguagem e construir relações sociais, promovendo aprendizagens significativas desde os primeiros anos de escolarização (BRASIL, 1998). Dessa forma, o lúdico torna-se indispensável para o desenvolvimento integral na primeira etapa da educação básica.

“Brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança, contribuindo para a construção do conhecimento e para a socialização”(BRASIL, 1998, p. 27).

No ensino fundamental, a ludicidade continua sendo uma estratégia pedagógica relevante, embora muitas vezes seja menos valorizada. Kishimoto (2011) ressalta que o uso de jogos e atividades lúdicas nessa etapa favorece a aprendizagem dos conteúdos curriculares, tornando o ensino mais atrativo e estimulante. Ao integrar o lúdico às práticas pedagógicas, o professor possibilita ao aluno aprender de forma ativa, desenvolvendo habilidades como raciocínio lógico, cooperação e autonomia.
Além disso, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) destaca a importância de metodologias que valorizem a participação ativa do aluno no processo de aprendizagem, reconhecendo o brincar como um direito é uma forma de expressão, especialmente nos anos iniciais da educação básica (BRASIL, 2017). Nesse sentido, a ludicidade contribui para a formação de sujeitos críticos e participativos, alinhando-se aos princípios de uma educação integral e inclusiva.

“As práticas pedagógicas devem assegurar experiências que promovam o brincar, a imaginação, a criatividade e a interação, favorecendo o desenvolvimento integral das crianças”(BRASIL, 2017, p. 38).

Portanto, a ludicidade no contexto escolar deve ser compreendida como uma prática educativa essencial, que perpassa diferentes etapas da educação básica. Quando planejada de forma consciente e articulada aos objetivos pedagógicos, contribui para tornar o ambiente escolar mais dinâmico, acolhedor e propício à aprendizagem significativa.

O PROFESSOR COMO MEDIADOR DAS PRÁTICAS LÚDICAS

O professor exerce um papel fundamental na mediação das práticas lúdicas no contexto educacional, pois é ele quem organiza, orienta e atribui intencionalidade pedagógica às atividades desenvolvidas em sala de aula. A ludicidade, quando utilizada de forma planejada, deixa de ser apenas um momento de recreação e passa a ser um recurso didático que favorece a aprendizagem significativa e o desenvolvimento integral dos alunos.
Segundo Vygotsky (1998), o processo de aprendizagem ocorre por meio da interação social, sendo o professor um mediador entre o aluno e o conhecimento. Nesse sentido, ao propor atividades lúdicas, o educador cria situações de aprendizagem que estimulam a participação ativa dos alunos, promovendo a troca de saberes e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais. A mediação docente é essencial para orientar o brincar, garantindo que este esteja alinhado aos objetivos educacionais.

“O papel do professor é o de organizar o ambiente social de aprendizagem, de modo que a criança possa avançar em seu desenvolvimento por meio da interação e da mediação”(VYGOTSKY, 1998, p. 110).

Kishimoto (2011) destaca que o professor deve compreender o valor pedagógico do lúdico, selecionando jogos e brincadeiras adequados à faixa etária e aos conteúdos a serem trabalhados. Para a autora, a intencionalidade pedagógica é o que diferencia o brincar livre do brincar educativo, sendo necessário que o

docente tenha clareza dos objetivos de aprendizagem ao utilizar atividades lúdicas.

“O jogo educativo exige planejamento, acompanhamento e avaliação, para que possa cumprir sua função pedagógica no processo de ensino e aprendizagem”(KISHIMOTO, 2011, p. 62).

Além disso, a formação docente é um fator determinante para a efetivação das práticas lúdicas na escola. Muitos professores ainda enfrentam dificuldades em integrar o lúdico ao currículo, seja por falta de formação específica, seja por concepções tradicionais de ensino. Nesse contexto, Almeida (2000) ressalta que é necessário investir na formação continuada dos educadores, de modo que estes reconheçam a ludicidade como uma estratégia pedagógica válida e eficaz. Dessa forma, o professor, enquanto mediador das práticas lúdicas, contribui para a construção de um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, inclusivo e significativo. Ao valorizar o brincar como instrumento pedagógico, o educador possibilita que os alunos desenvolvam autonomia, criatividade e senso crítico, fortalecendo o processo de aprendizagem.
A seleção de atividades lúdicas é um aspecto fundamental na prática docente, pois estas atividades não apenas proporcionam momentos de diversão, mas também desempenham um papel crucial no processo de ensino-aprendizagem. O professor deve ser criterioso ao escolher as atividades que serão implementadas, considerando as características dos alunos, os objetivos pedagógicos e o contexto educacional.
As atividades lúdicas têm o potencial de tornar o aprendizado mais significativo, estimulando o interesse e a participação dos alunos. Ao serem bem escolhidas, essas atividades podem:
Facilitar a Aprendizagem: O lúdico permite que os alunos explorem conteúdos de forma interativa, promovendo uma compreensão mais profunda.
Desenvolver Habilidades Sociais: Jogos e brincadeiras incentivam a cooperação, a empatia e a resolução de conflitos, habilidades essenciais no convívio social.
Estimular a criatividade: Atividades lúdicas oferecem um espaço seguro para a experimentação e a expressão criativa.
Na escolha de atividades lúdicas, os educadores devem considerar diversos critérios:
Objetivos Pedagógicos: As atividades precisam estar alinhadas aos objetivos de aprendizagem. O professor deve ter clareza sobre o que pretende alcançar com cada atividade, seja a introdução de um novo conceito ou a revisão de conteúdos já abordados.
Adequação à Faixa Etária: É fundamental que as atividades sejam apropriadas para a faixa etária dos alunos. Brincadeiras que desafiem ou interessem os alunos devem ser selecionadas, levando em consideração suas capacidades cognitivas e emocionais.
Inclusão e Diversidade: As atividades devem ser inclusivas, permitindo a participação de todos os alunos, independentemente de suas habilidades ou necessidades especiais. A diversidade deve ser respeitada, e as atividades devem promover a equidade.
Contexto Cultural: O professor deve considerar o contexto cultural dos alunos. Atividades que reflitam a cultura local ou que sejam relevantes para a vida dos alunos tendem a ser mais envolventes.
Recursos Disponíveis: A disponibilidade de recursos materiais e espaço físico deve ser levada em conta. O professor deve escolher atividades que possam ser realizadas com os recursos disponíveis na escola.

BENEFÍCIOS DA LUDICIDADE PARA O PROCESSO EDUCATIVO

A ludicidade apresenta inúmeros benefícios para o processo educativo, constituindo-se como um importante recurso pedagógico para a formação integral do aluno e para a melhoria da qualidade do ensino. Ao integrar atividades lúdicas ao cotidiano escolar, a aprendizagem torna-se mais atrativa, dinâmica e significativa, favorecendo não apenas a assimilação dos conteúdos curriculares, mas também o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e afetivo dos educandos. Nesse sentido, o lúdico não deve ser compreendido apenas como uma forma de entretenimento, mas como uma estratégia pedagógica capaz de potencializar o processo de ensino-aprendizagem.
Um dos principais benefícios da ludicidade está relacionado ao estímulo da moti-

vação e do interesse pela aprendizagem. Conforme destaca Kishimoto (2011), o lúdico desperta a curiosidade do aluno, promovendo maior envolvimento com os conteúdos trabalhados em sala de aula. Quando o processo educativo ocorre de maneira prazerosa, o aluno sente-se mais estimulado a participar das atividades, demonstrando maior iniciativa, autonomia e confança em suas próprias capacidades. Assim, a aprendizagem deixa de ser um ato passivo e passa a ser construída de forma ativa e participativa.

"A atividade lúdica favorece a motivação intrínseca, levando o aluno a aprender com prazer e interesse, o que contribui para a construção de aprendizagens signifcativas" (KISHIMOTO, 2011, p. 89).

Além de favorecer a motivação, a ludicidade contribui signifcativamente para o desenvolvimento cognitivo dos alunos. Segundo Piaget (1975), o jogo desempenha papel fundamental na construção do conhecimento, pois permite que a criança explore o ambiente, experimente situações, formule hipóteses e busque soluções para os desafos apresentados. Por meio das atividades lúdicas, o aluno desenvolve o raciocínio lógico, a criatividade, a atenção e a memória, habilidades essenciais para o processo de aprendizagem. Dessa forma, o conhecimento é construído de maneira progressiva, respeitando as fases do desenvolvimento infantil.

Outro aspecto relevante diz respeito ao desenvolvimento do pensamento crítico e da capacidade de resolução de problemas. Ao participar de jogos e brincadeiras, o aluno é desafado a tomar decisões, avaliar possibilidades e lidar com diferentes situações, o que favorece a construção de uma postura refexiva diante da realidade. Para Freire (1996), a aprendizagem deve possibilitar ao educando a compreensão crítica do mundo, e a ludicidade, quando bem utilizada, pode contribuir para esse processo, ao estimular a curiosidade, o questionamento e a refexão.

A ludicidade também exerce papel fundamental no desenvolvimento social e emocional dos educandos. De acordo com Vygotsky (1998), as atividades lúdicas promovem a interação entre os alunos, favorecendo a cooperação, o diálogo e o respeito às regras. Durante o jogo, a criança aprende a conviver com o outro, a compartilhar, a lidar com frustrações e a respeitar limites, aspectos essenciais para a formação da personalidade e para a convivência em sociedade.

"No jogo, a criança aprende a relacionar-se com o outro, respeitando normas e desenvolvendo atitudes de cooperação e solidariedade" (VYGOTSKY, 1998, p. 141).

Além disso, o lúdico contribui para o desenvolvimento emocional, uma vez que permite à criança expressar sentimentos, emoções e vivências de forma espontânea. Segundo Wallon (2007), a afetividade está diretamente relacionada ao processo de aprendizagem, e as atividades lúdicas favorecem a criação de um ambiente acolhedor, no qual o aluno se sente seguro para se expressar e aprender. Assim, a ludicidade auxilia na construção da autoestima e no equilíbrio emocional dos educandos.

No contexto escolar, a utilização de práticas lúdicas também favorece a inclusão, pois respeita as diferentes formas de aprender e possibilita a participação de todos os alunos, independentemente de suas difculdades ou limitações. As atividades lúdicas podem ser adaptadas conforme as necessidades dos educandos, tornando o ensino mais acessível e democrático. Dessa forma, o professor assume o papel de mediador do conhecimento, planejando estratégias que considerem as especifcidades de cada aluno.

Diante do exposto, observa-se que os benefícios da ludicidade para o processo educativo são amplos e signifcativos. Ao promover uma aprendizagem prazerosa, interativa e contextualizada, o lúdico contribui para o desenvolvimento integral do aluno, favorecendo aspectos cognitivos, sociais, emocionais e afetivos. Assim, a inserção da ludicidade no ambiente escolar torna-se fundamental para a construção de um ensino mais humanizado, signifcativo e comprometido com a formação plena dos educandos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade constitui-se como um elemento fundamental no processo de aprendizagem, especialmente no contexto educacional que busca a formação integral do aluno. Ao longo deste artigo,

foi possível compreender que o brincar vai além do caráter recreativo, assumindo uma função pedagógica relevante na construção do conhecimento, no desenvolvimento cognitivo, social e emocional, bem como na promoção de uma aprendizagem signi f cativa.

As re f exões apresentadas evidenciaram que as práticas lúdicas, quando planejadas de forma intencional e mediadas pelo professor, favorecem o envolvimento ativo dos alunos no processo de ensino e aprendizagem. O uso de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas contribui para despertar o interesse, a motivação e a autonomia dos educandos, além de possibilitar a construção de saberes de maneira contextualizada e prazerosa. Destacou-se, ainda, o papel do professor como mediador das práticas lúdicas, sendo imprescindível que o educador compreenda a importância do lúdico e esteja preparado para integrá-lo ao currículo escolar. A formação docente, nesse sentido, apresenta-se como um fator determinante para que a ludicidade seja utilizada de forma consciente e alinhada aos objetivos pedagógicos, superando concepções tradicionais que limitam o brincar ao momento de lazer.

Diante disso, conclui-se que a ludicidade deve ser reconhecida como uma estratégia pedagógica essencial em todas as etapas da educação básica, contribuindo para a construção de um ambiente escolar mais dinâmico, inclusivo e humanizado. Ao valorizar o brincar como parte do processo educativo, a escola fortalece a aprendizagem e promove o desenvolvimento integral do aluno, preparando-o para atuar de forma crítica e participativa na sociedade.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 2000.

AUSUBEL, David Paul. Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva. Lisboa: Plátano, 2003.

BRASIL. Ministério da Educação. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. A formação social da mente. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.