O BRINCAR E A EDUCAÇÃO UMA RELAÇÃO DE ZELO

DULCINEIA REGINA DE FREITAS PEREIRA

RESUMO

O brincar é essencial para o desenvolvimento porque contribui para o bem-estar cognitivo, físico, social e emocional das crianças e jovens. Brincar é a ferramenta que as crianças usam para aprender sobre o mundo e a sociedade. Através do brincar, suas necessidades sociais e cognitivas podem ser atendidas e desenvolvidas. Brincar é o modo como as crianças interagem com este mundo e criam experiências para entender a sociedade e as interações humanas. Sua prática permite que as crianças criem e explorem um mundo que podem dominar, conquistando seus medos enquanto exercem papéis adultos, às vezes em conjunto com outras crianças ou cuidadores adultos.

Palavras-chave: Lúdico; Brincadeiras; Educação; Infantil.

INTRODUÇÃO

O brincar é, sem dúvida, um instrumento de aprendizagem intimamente ligado à mobilização de cinco gestos mentais: atenção, compreensão, memorização, reflexão e imaginação.

Em cada jogo, uma nova tarefa complexa para resolver. Além disso, as ações do jogo dos adversários são quase imprevisíveis e o perigo (lançamento de dados, cartas de desenho) é um mecanismo lúdico bastante difundido que pode mudar rapidamente a "cor" de um jogo enquanto diversão.

A chegada das habilidades pedagógicas em nossas escolas permite que os jogos passem pela porta da frente na sala de aula. Jogar um jogo de estratégia, cooperativo, linguístico, requer a mobilização de muitos recursos: conhecimento, know-how e habilidades para alcançar o objetivo definido pelos autores dentro das regras do jogo.

Ao contrário de brinquedos de exercício (sensorial, motor ou manipulativo), simbólico (de papel, encenação de produção gráfica com dois ou dimensões) ou conjuntos (construção, layout ou edição científica), os jogos de tabuleiro respondem a usos específicos, perfeitamente enquadrados por regras previamente aceitas pelos jogadores. Estas são "armadilhas lúdicas" [ii] que forçarão o jogador a fazer escolhas ao longo do jogo.

O brincar mobiliza ou desenvolve recursos (vocabulário, conhecimento), habilidades disciplinares (lógica, por exemplo) e muitas habilidades transversais (autonomia, empatia, cooperação, etc.). Por natureza, o jogo da sociedade é também um exercício de socialização, de convivência ou mesmo de cidadania.

Na escola, a pedagogia do brincar integra-se sem dificuldade à pedagogia ativa. A mecânica lúdica do jogo por si só traz motivação para os jogadores. Ao contrário de uma atividade típica de aprendizado, o resultado não importa. O jogo oferece um desafio não sem riscos e incertezas, e o ambiente do jogo mergulha os jogadores em um cenário espaço-temporal que está fora de sintonia com a realidade. Isso permitirá que ele aceite o erro e confie nele para obter lucro, um aprendizado e uma experiência positiva.

O jogo é, portanto, tanto uma ferramenta de aprendizado como uma ferramenta maravilhosa para a escola de remediação ou reinserção, porque a atividade em si é motivadora e fundamentalmente diferente de outras técnicas de aprendizado que o jovem necessita todos os dias em seu ambiente escolar.

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA FORMAÇÃO DO SUJEITO

Um método de abordagem ludopedagógico desperta emoções e propicia afeto. Segundo as neurociências, o jogo pode capturar e ressuscitar a atenção dos participantes. Ao estimular os sentidos e o movimento, ele ancora as habilidades mais profundamente. Entende-se espontaneamente, o cérebro humano não é capaz de armazenar muita informação destilada através de um aplicativo de imagem estático. O jogo e os sentimentos implicam e criam uma memória muito mais forte.

Ludopedagogia é o conjunto de ferramentas que permitem aprender por meio de dos jogos, este método não substitui as outras técnicas, mas busca completá-las. É a variedade de abordagens que promove a aprendizagem. Cartas de baralho ou tijolos de construção não são, portanto, fúteis nem inúteis, uma vez que seu uso é voltado para objetivos educacionais reais. O jogo não se limita a uma simples quebragelo. Isso realmente permite o desenvolvimento e a aquisição de habilidades.

A Ludopedagogia é uma maneira de libertar o cérebro para dar espaço ao aprendizado. O principal interesse da Ludopedagogia, é claro, a implicação dos alunos. Mais envolvente, também é essencial em um projeto de ensino a distância. Fortalece a participação, evita o abandono e mantém a atenção.

O conhecimento ludopedagógico é adaptado para todo o público, mesmo o mais

refratário. Como em qualquer método de ensino, é especialmente a postura do professor que faz a diferença, especialmente porque ajuda a proteger o aluno em face do desconforto, fonte de aprendizagem. Na prática, o uso da ludopedagogia pelo professor não é uma obrigação. O essencial é o seu carisma. Sua capacidade de despertar uma emoção para enraizar uma memória.

Um método de ensino ludopedagógico joga com o efeito da surpresa. Através de uma sequência de instruções, alternamos e pensamos sozinhos, trocamos com outros participantes e nos movemos. Este processo provoca uma gama de diferentes emoções, suspense, prazer, frustração, etc. Não há, no final, um vencedor nem um perdedor, mas uma maior atenção e desapego que facilitam o aprendizado.

Essas atividades levam a criança a agir e reagir com os outros e a permitir que desenvolva empatia e cooperação, crie conexões significativas e aprenda os fundamentos da comunicação. Integra a dimensão das percepções sensoriais, habilidades motoras finas e habilidades motoras globais que permitem que a criança aprenda e adquira noções relacionadas ao diagrama corporal. A criança desenvolve habilidades que lhe permitirão adquirir mais autonomia, coordenação e flexibilidade em suas ações, como comer, vestir-se e andar sozinho.

EMOÇÕES E EDUCAÇÃO NO PROCESSO COGNITIVO

A Ludopedagogia oferece recursos para estimular e despertar o raciocínio, a lógica e as habilidades de alfabetização das crianças. No mesmo contexto, a aprendizagem da língua e da linguagem oral e escrita, a fonologia e a pronúncia estão associadas às atividades de desenvolvimento de habilidades em matemática, concentração, memorização e aprendizagem de números e habilidades em figuras geométricas. É também um circuito que facilita a expressão verbal de sentimentos, a compreensão de uma linguagem falada e permite a aquisição de vocabulário.

As atividades desenvolvem a confiança, o conhecimento e a autoestima das crianças. Eles promovem a interação para desenvolver habilidades interpessoais e permitem que a criança desenvolva um relacionamento saudável e empático com os outros. O circuito também integra a dimensão naturalista, propondo atividades que estimulam a consciência e o conhecimento da natureza, a capacidade de classificar, discriminar, reconhecer, usar o conhecimento sobre a natureza e reconhecer vestígios de animais e animais modelos de vida na natureza.

As várias atividades educacionais fazem com que a criança construa seu conhecimento interagindo com o mundo ao seu redor, ao fazê-lo, ele aprende a aprender. O ambiente e o comportamento dos adultos são dois fatores que estruturam o desenvolvimento harmonioso do cérebro. Representam da mesma forma recursos para reflexão, planejamento, escolha e acompanhamento de programas neuroludopedagógicos para estimular, despertar e acompanhar efetivamente o desenvolvimento global e o sucesso socioeducativo. As metodologias cognitivas para funções executivas e habilidades meta-cognitivas contribuir para o desenvolvimento da juventude, as habilidades do futuro: o desenvolvimento do pensamento crítico, resolução de problemas, criatividade, cooperação e espírito empreendedor, a fim de promover o sucesso acadêmico e antecipar a integração e adaptação sócioprofissional ao mercado de trabalho em constante mudança.

Os alunos serão confrontados com uma série de exercícios, técnicas ferramentas e circuitos ludopedagógicos. Essas diferentes atividades contribuem para o despertar e ativação de diferentes capacidades, mental, afetiva e física. Eles também contribuem para a concentração, atenção, desenvolvimento de memória e gerenciamento de tempo. Os alunos aprendem técnicas para estimular e despertar funções executivas, bem como metodologias para fortalecer funções cognitivas e os mecanismos cerebrais para aprender a aprender e desenvolver motivação e perseverança na aprendizagem. A ciência visa desenvolver competências interdisciplinares e implementar técnicas e métodos de aprendizagem eficazes de acordo com o perfil de cada aluno. Ao desenvolver habilidades metacognitivas, os alunos adquirem um método eficaz de aprender e desenvolver sua autonomia.

SOCIEDADE E LUDOPEDAGOGIA

As atividades lúdicas devem voltar-se para o entendimento do ambiente, assim como, estimular a imaginação e, acima de tudo, divertir educando. Como em qualquer processo de socialização os pais costumam pensar no brinquedo "certo" para seu filho antes de adquiri-lo. Mas como reconhecer brinquedos de alta qualidade educativa ou como você saber se o brinquedo é seguro? Os jogos de hoje muitas vezes fornecem padrões de pensamento, em que a criatividade individual e a imaginação das crianças nem sempre são suficientemente estimuladas. Mas também existem jogos digitais que - usados com medida e objetivo - permitem que que as crianças experimentem e aprendam.

Ao invés de uma revisão abrangente, delinear uma visão panorâmica de algumas obras (por vezes antigo e bem conhecido), que, não sendo sempre explicitas, convergem em nossa opinião para mostrar todo o interesse de um questionamento cruzando a

infância, o jogo e o mundo social. Queremos sugerir, ao fazê-lo, a partir de um estudo de jogos e brinquedos como uma entrada heurística para acessar os processos de construção social da realidade e das identidades.

"[...] na brincadeira faz-de-conta, os objetos perdem a sua força determinadora sobre o comportamento da criança, que começa a agir independentemente daquilo que ela vê. Uma colher se transforma em um avião, um cabo de vassoura em um cavalo. Na brincadeira a criança aprende a comportar-se não somente pela percepção imediata dos objetos, ou pela situação que a afeta de imediato, mas pelo significado desta ação. O jogo fornece um estágio de transição em direção à representação, desde que um objeto seja um pivô da separação entre o significado e o objeto real." (VYGOTSKY, 1989; p.67)

Além disso, deve também ser observado que, cada vez mais brinquedos específicos de gênero estão voltando ao mercado e, portanto, uma distribuição clara dos jogos já ocorre em uma idade jovem. Mais importante do que regar as crianças com brinquedos, é dar-lhe espaço e tempo para brincar, no qual ela possa expressar sua própria imaginação.

"Lúdico é um termo usado para situações em que o indivíduo está vivendo em uma ilusão criada quando se participa de uma brincadeira ou jogo, algo

'fora da realidade' que nos dá prazer e alegria em participar. A palavra 'ilusão' vem do latim e significa in ludere ou 'no lúdico' em português. " (SOBRAL, 2011 p.2)

O acompanhamento especializado de um pedagogo pode ser de vital importância nesse processo laboral com o lúdico, pois propicia por meio de estudos resultados no campo das habilidades que podem incidir num resultado de conteúdo educacional através, por exemplo, de imitação, brincadeira com outros, etc., profissionalmente mediado.

DESDOBRAMENTOS DO LÚDICO NA FORMAÇÃO DO SUJEITO

O paradigma educacional vigente e as práticas atuais de ensino e aprendizagem não promovem – em muitos casos – o componente lúdico como um recurso para promover a aprendizagem formal na Educação Primária e Secundária. Na verdade, o lúdico não aparece na ordem em que o currículo é estabelecido e na gestão da educação primária, a abordagem lúdica recomendada na área de Educação e mais especificamente na área da linguagem sugere que usando textos orais simples o caráter lúdico se inicia na ordem referente ao ensino e aprendizagem na fase inicial das crianças.

Mas, no entanto, uma das tarefas mais importantes previstas em todos os planos e programas de estudo é preparar um estudante altamente qualificado e competente, que levem os alunos a desempenhar um papel ativo no processo de ensino-aprendizagem, a fim de desenvolver habilidades de generalização e intelectuais que lhes permitam orientar-se na busca e processamento das informações de que permitam de maneira rápida e independente poder aplicar os conhecimentos adquiridos de forma ativa e criativa. Consideramos que o componente lúdico pode facilitar essas tarefas nas escolas em geral e especificamente naquelas que possuem salas de aula multiculturais para algumas das propriedades que caracterizem os jogos. A ação na fonte, como Vygotsky e Piaget explicaram, Piaget leva à complexidade organizacional das ações ao símbolo e Vygotsky seria o sentido social de ação que caracteriza a ação do jogo, e o conteúdo do que é e o que quer representar em sua execução. Eles têm, como uma forma de atividade humana, um grande potencial emocional e motivacional, porque, os jogos são uma das atividades humanas raras que vão além das barreiras geográficas, políticas, sociais, culturais e linguísticas e quando essa atividade é introduzida em nossa rotina de ensino, os alunos a valorizam como um elemento positivo intrínseco.

"Com o aparecimento do jogo simbólico a criança ultrapassa a satisfação da manipulação, e vai começando a assimilar a realidade externa ao seu eu. Dessa forma, o jogo simbólico é usado como encontro de satisfação fantasiosa, por meio de compensação, de superação de conflitos e preenchimento de desejos". (GIACOMETTI BARCELOS e DIAS, 2013. p, 1104)

O jogo lúdico é concebido como uma atividade educativa que influencia e dá dimensões aos artífices do processo educativo dando significado ao conceito de felicidade, não castrando sua criatividade e a necessidade de construir conhecimento.

"Não há dúvida de que o jogo se deve definir como uma atividade livre e voluntária, como fonte de alegria e de diversão. Um jogo em que se está obrigado a participar deixaria de ser um jogo: se constituiria em coerção. Obrigatório ou simplesmente recomendado, perderia uma de suas características fundamentais: o fato de que o jogador se entrega a ele espontaneamente, de bom grado e por seu gosto, tendo cada vez mais a total liberdade de preferir se retirar, o silêncio, o recolhimento, a solidão ou uma atividade fecunda" (CAILLOIS, 1986, p. 31 Apud PEREIRA, 2015. p, 173).

A formação em questão envolve respostas a situações ou problemas relacionados com a vida, a fim de promover o desenvolvimento de competências relacionadas com a aprender a viver em comunidade. A atmosfera prática pedagógica que caracteriza a proposta tal como identificado pelo ar

emana de liberdade, criatividade e racionalidade, sem descuidar da formação do corpo discente, uma vez que serve a transformação de áreas cognitivas, físicas e sócio emocionais.

O lançamento de uma metodologia lúdica requer o desenvolvimento de habilidades de ensino, como a capacidade do profissional para a partir de sua prática para conhecer e compreender os problemas, desafios e mudanças que afligem o sujeito e seus arredores, priorização e a síntese que faz com que estes, de forma criativa e respeitosa o leve a assumir efetivamente os desafios colocados pelo ensino. A inclusão do jogo lúdico no processo de aprendizagem possibilita internalizar e transferir conhecimentos para que estes se tornem significativos, assim como atenção é dada ao desenvolvimento socioemocional daqueles que participam e criam o próprio caminho.

ATUAÇÃO PROFISSIONAL E A LUDICIDADE

O exercício da prática educativa através do uso do brincar como estratégia metodológica para a promoção da aprendizagem significativa pode garantir qualidade na formação para a vida profissional e pessoal do corpo discente. Isso nos convida a destacar a abordagem baseada em competências, como a orientação didática para a promoção da aprendizagem relevante pela comunidade de professores, que é diretamente responsável pela geração de modelos de ensino baseados em processos que garantam a qualidade. A concepção de uma prática de ensino lúdico é entendida como uma projeção do desenvolvimento humano enriquecida pela aprendizagem destinada sob a metodologia baseada na fundamentação de um universo que faz parte da diversão, embora não escape o dito conceito.

A experiência de trabalho em sala de aula com elementos lúdicos, como jogos de tabuleiro ou eletrônicos, permitiu desenvolver reflexões sobre a prática docente, pois durante o processo e seu acompanhamento foi realizada uma troca de conhecimentos e experiências que permitiram localizar e atuar nas áreas de maior necessidade. Observa-se também que a comunicação entre os participantes possibilita, cooperação e respeito pelas normas previamente acordadas, as quais podem vir a ser aceitas, aplicadas e valorizadas. Esse movimento traz a ação objetivada progresso no que se refere ao processo de socialização dos alunos, destinando-se a representar uma prática de ensino e aprendizagem significativa, inserindo o jogo no ambiente escolar como uma experiência de lazer e socializante, caráter entendido como o elemento que favorece o desenvolvimento de valores e permite o autoconhecimento, regulação e aprendizagem. Essa prática tem a vantagem adicional de poder ser aplicada em qualquer área. Este processo contribui para o enriquecimento pessoal dos professores, uma vez que lhes permite explorar as possibilidades metodológicas do trabalho em equipe.

"Partindo do princípio de que o brincar é da natureza de ser criança, não poderíamos deixar de assegurar um espaço privilegiado para o diálogo sobre tal temática. Hoje, os profissionais da docência estão diante de uma boa oportunidade de revisão da proposta pedagógica e do projeto pedagógico da escola, pois chegaram, para compor essa trajetória de nove anos de ensino e aprendizagens, crianças de seis anos que, por sua vez, vão se encontrar com outras infâncias de sete, oito, nove e dez anos de idade. Se assim entendermos, [...] este é o momento de recolocarmos no currículo dessa etapa da educação básica o brincar como um modo de ser e estar no mundo; [...] como uma expressão legítima e única da infância; o lúdico como um dos princípios para a prática pedagógica; a brincadeira nos tempos e espaços da escola e das salas de aula; a brincadeira como possibilidade para conhecer mais as crianças e as infâncias que constituem os anos/séries iniciais do ensino fundamental de nove anos". (BRASIL, 2006 p. 9)

O jogo lúdico deve dar origem à cognições ambientais de experiências para o desenvolvimento de competências de professores e alunos, para o qual faz-se necessário, o conteúdo motivacional do jogo – vai motivar o participante a reconhecer o que é necessário para resolver uma determinada ação ou situação problema – pois se o jogo se furtar em promover essas reflexões acaba por esvaziar seu sentido, então não há diversão nem tampouco significado de ordem preparatória. Seria um puro jogo para a execução de uma tarefa, seja manual ou intelectual, e não responderia aos propósitos de importância para a aprendizagem na formação atual do ser.

Muitas condições que hoje são exigidas ao professor para exercer o seu papel objetivam a busca do desenvolvimento de uma prática pedagógica canalizada para o desenvolvimento das habilidades e competências necessárias para construir o conhecimento com autonomia e responsabilidade, permitindo que as decisões para os problemas que possam surgir ao longo de sua vida pessoal e profissional sejam sanadas de maneira plena, ou que perceba a incompletude do ser e possa buscar métodos de inserção e conhecimento significativos aos alunos.

"A brincadeira e o jogo são as melhores maneiras de a criança comunicar-se sendo um instrumento que ela possui para relacionar-se com outras crianças. É através das atividades lúdicas que a criança pode conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte da sua realidade interior. Ela irá aos poucos se conhecendo melhor e aceitan-

do a existência dos outros, estabelecendo suas relações sociais" (PINTO; LIMA, 2003, p. 5).

A compreensão necessária da relação que existe entre social e educação através do desenvolvimento de atividades de formação realizados por estratégias metodológicas com projeção humana, enriquecida pelo prazer de conhecer e aprender, responsável por facilitar a promoção de uma aprendizagem libertadora, guiados pela excitação, incerteza e desafio cognitivo, demonstram a necessidade da diversão das estratégias metodológicas que permitam a aprendizagem para promover características funcionais, permanentes e contextualizadas para se projetar mais propriamente na vida. Portanto, considera-se que as habilidades requeridas para uma prática lúdica de ensino são diversas e complexas para serem declaradas em sua totalidade, uma vez que derivam de um processo de auto exploração da prática valorizada como individual. Além disso, os requisitos também são causados pelas necessidades do público-alvo e pela dinâmica desenvolvida no ambiente educacional.

Ter a competência para planejar, estruturar, executar e implementar uma prática pedagógica lúdica requer buscar o apogeu da prática atual na área de atuação. Isto implica que os professores devem desenvolver a competência de conhecimento capacitação de sua disciplina e sua relação com outros conhecimentos, intercalando informações, resumindo sua relação, evidenciada funcionalidade para a vida e orientando os alunos para transformar, reconstruir e formar um amálgama de conhecimento útil para o indivíduo, bem como para o coletivo. Além disso, quem pretende formar com orientação lúdica deve desenvolver uma concorrência para projetar dispositivos didáticos que contribuam para o desenvolvimento motor, desenvolvimento cognitivo e social do corpo estudantil, despertando o trabalho em equipe, promover o interesse em aprender com a disciplina meta, o que levou a fazer decisões, inter-relacionando conhecimento e levando à construção de juízos, noções e ideias que permitam fortalecer, conferir e reinventar o conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento de competências de ensino significa enfocar a busca de novas formas de garantir a qualidade educacional nos ambientes de aprendizagem, a promoção da aprendizagem que corresponde a aprender a aprender, aprender a ser, aprender a fazer e aprender a conhecer, a transcendência de uma mecânica que transmite conhecimento através de uma que potencialize a produção e a construção autônoma do conhecimento, bem como práticas pedagógicas inovadoras que permitam dirigir a formação inicial e contínua dos alunos, contribuindo para o desenvolvimento da cidadania, bem como alavancar a função e finalidade da educação contemporânea.

É possível acreditar que a função educacional e social que os contextos de aprendizagem preenchem para a melhoria da qualidade de vida de quem as conforma, requer um processo de formulação, reformulação e planejamento sistemático das práticas pedagógicas a serem promovidas. Assim, o desenvolvimento de habilidades e competências de ensino destinadas a promover uma prática pedagógica lúdica é uma das armas que fornecem aos alunos ferramentas fundamentais para a tomada de decisões na vida e na sociedade em geral.

Muitos estudos têm abordado a partir de diferentes concepções, crenças, construções e teorias de profissionais, observando quais são as bases de suas ações pedagógicas e quanto as mudanças educacionais são possíveis se os atores envolvidos nos mesmos estão dispostos a modificar suas práticas. Mudar a educação requer, entre outras coisas, transformar as representações que professores e alunos têm sobre a aprendizagem e ensino, e para viabilizar essa prerrogativa, devemos antes de tudo saber o que é a sua natureza representacional e qual a sua dinâmica, assim como quais as suas relações com a prática. Desse modo entendemos que o lúdico abarca a primazia do conhecimento e sua construção, representando muito mais que um mero brincar, mas a significação das amplitudes cognitivas e potenciais das crianças, desde sua fase primeira até seu desenvolvimento em sociedade.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação. Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília, DF: MEC, 2006.

_____, Secretaria de Educação Básica. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: Ludicidade na sala de aula: ano 01. Brasília, MEC, SEB, 2012.

_____, Secretaria de Educação Básica. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: vamos brincar de construir as nossas e outras histórias: ano 02, unidade 04. Brasília, MEC, SEB, 2012.

_____, Secretaria de Educação Básica. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: Apresentação. Brasília, MEC, SEB, 2014.

GIACOMETTI, Valéria Cristina; BARCELOS, Rosiclaire; DIAS, Carmen Lúcia. O Jogo

Educativo Na Educação Infantil. Encontro de Ensino, Pesquisa e Extensão, Presidente Prudente, 21 a 24 de outubro, 2013.

Disponível em: http://www.unoeste.br/site/enepe/2013/suplementos/area/Humanarum/Educa%C3%

A7%C3%A3o/O%20JOGO%20EDUCATIVO%20NA%20EDUCA%C3%87%C3%83O

%20INFANTIL.pdf: Acessado em 13. abr. 2021.

KAMII, Constance. Teoria de Piaget e a Educação Pré-Escolar. Coleções Horizontes Pedagógicos. Editora: Piaget, 2003.

NEGRINE, Airton. Concepção o jogo em Vygotski: uma perspectiva psicopedagógica. Rev. Movimento, n. 02, ano 02, 1995.

PEREIRA, Reginaldo Santos. Ludicidade, Infância E Educação: Uma Abordagem

Histórica E Cultural. Revista HISTEDBR On-line, Campinas, nº 64, p. 170-190, set

2015; disponível em:

https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/histedbr/article/download/8641935/94 33 acessado em: 20. abr. 2021.

PIAGET, Jean. A Formação do Símbolo na criança. Editora: Livros técnicos e Científicos, 1990.

PIAGET, Jean. Psicologia e Pedagogia.2ª Edição. Editora: Forense, 1972. PINTO, Gerusa Rodrigues; LIMA, Regina Célia Villaça. O desenvolvimento da criança. 6. ed. Belo Horizonte: FAPI, 2003.

SOBRAL, Alissandra S. S. et al A Ludopedagogia como Instrumento Pedagógico: o papel do professor nesse contexto. Sergipe: 2011. em:

http://www.educonufs.com.br/vcoloquio/cdcoloquio/cdroom/eixo%202/PDF/Microsoft

%20Word%2020A%20LUDOPEDAGOGIA%20COMO%20INSTRUMENT%20PEDA

G%D3GICO-.pdf Acessado em: 25. mar.2021.

VYGOTSKY, Lev. A Formação Social da Mente. 7ª Edição. Editora: Martins Fontes, 2000.