

## O USO DE JOGOS E SUAS IMPLICAÇÕES COMO FERRAMENTA LÚDICA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO INFANTIL.

Bruna Tavares de Morais <sup>1</sup>  
Paulo Henrique de Morais <sup>2</sup>

### RESUMO

Os jogos sempre fizeram parte da vida do ser humano e desde os primeiros anos de vida os jogos e as brincadeiras são mediadores da criança na sua relação com as coisas do mundo. O uso de jogos e brincadeiras possibilita aos professores tornarem suas aulas mais dinâmicas, contribuindo para que a aprendizagem se dê espontaneamente. Utilizando o jogo adequadamente, o professor poderá dispor de mais uma estratégia que o auxiliará no planejamento de suas aulas. Para a realização deste trabalho foi utilizada a pesquisa bibliográfica. Na pesquisa foram consultadas várias literaturas relativas ao assunto em estudo, artigos publicados na internet e que possibilitaram que este trabalho tomasse forma para ser fundamentado. Os jogos também servem como importante ferramenta pedagógica, favorecendo os aspectos de socialização, atenção e concentração, trazendo assim um grande benefício para o desenvolvimento e a aprendizagem.

**Palavras-chave:** Lúdico, Jogos na educação, Jogos Ferramentas de Aprendizagem.

### INTRODUÇÃO

Os jogos sempre fizeram parte da vida do ser humano e desde os primeiros anos de vida os jogos e as brincadeiras são mediadores da criança na sua relação com as coisas do mundo.

Segundo Rizzi (1997) jogar educa e a utilização de jogos no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino aprendizagem, como por exemplo, o jogo é um impulso natural da criança funcionado assim como grande motivador.

Jogar faz parte da essência do ser humano, principalmente durante a infância. O jogo para criança é uma experiência necessária e vital, e muitos autores se dedicam ao estudo do jogo e a sua influência sobre o desenvolvimento da criança. Piaget (1998)

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Pedagogia da Uninassau - RN, [bruna\\_100j@hotmail.com](mailto:bruna_100j@hotmail.com);

<sup>2</sup> Graduado pelo Curso de Pedagogia da Uninassau - RN, , [paulomorais@hotmail.com](mailto:paulomorais@hotmail.com);

classificou os jogos em três grandes categorias que correspondem às três fases do desenvolvimento infantil.

A fase sensório-motora, do nascimento até os dois anos aproximadamente, a criança brinca sozinha, sem utilização da noção de regras. A fase pré-operatória, dos dois aos cinco ou seis anos de idade aproximadamente, as crianças adquirem a noção da existência de regras e começam a jogar com outras crianças, jogos de faz de conta. E, a fase operação concreta, dos sete aos onze anos aproximadamente, as crianças aprendem as regras dos jogos e jogam em grupos. Esta é a fase dos jogos de regras como futebol, damas, etc (PIAGET, 1998).

Assim, Piaget (1998) classificou os jogos correspondendo a um tipo da estrutura mental: jogos de exercício sensório motor; jogos simbólicos e jogos de regras.

De acordo com Vygotsky (1989), o lúdico influencia no desenvolvimento da criança, pois a mesma é introduzida no mundo adulto pelo jogo e a sua imaginação (estimulada por meio dos jogos) pode contribuir para expansão de suas habilidades conceituais. “É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração”.

Para Campos (2005), o jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição.

Então, dessa maneira pode-se identificar a necessidade de discutir os jogos como ferramenta de aprendizagem. Diante disso, esse trabalho tem como objetivo geral: Analisar o uso dos jogos como ferramentas lúdicas no processo de ensino e aprendizagem da educação infantil, e como objetivos específicos delimitamos i) Compreender como os jogos podem contribuir no processo de desenvolvimento da educação infantil; ii) Identificar a importância dos jogos no processo de ensino e aprendizagem; iii) Comprovar a importância da inserção dos jogos para o desenvolvimento das crianças que estão na educação infantil.

## **METODOLOGIA**

Para a realização deste trabalho foi utilizada a pesquisa bibliográfica. Na pesquisa foram consultadas várias literaturas relativas ao assunto em estudo, artigos publicados na internet e que possibilitaram que este trabalho tomasse forma para ser fundamentado.

Segundo Marconi e Lakatos (1992), a pesquisa bibliográfica é o levantamento de toda a bibliografia já publicada, em forma de livros, revistas, publicações avulsas e imprensa escrita. Golçalves (2010) afirma que a pesquisa bibliográfica é elaborada como base em material já publicado com o objetivo de analisar posições diversas em relação a determinado assunto.

A finalidade da pesquisa bibliográfica é fazer com que o pesquisador entre em contato direto com todo o material escrito sobre um determinado assunto, auxiliando o cientista na análise de suas pesquisas ou na manipulação de suas informações (MARCONI E LAKATOS, 1992). Dessa maneira, procura explicar e discutir, com base em referenciais teóricos publicados em livros, revistas periódicas entre outros, questões científicas que versam sobre determinado tema (GONÇALVES, 2010).

De acordo com Gil (2002), a pesquisa bibliográfica apresenta algumas vantagens por ser “fonte rica e estável de dados”: não implica altos custos, não exige contato com os sujeitos da pesquisa e possibilita uma leitura aprofundada das fontes.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

Moyles (2001) diz que os jogos educativos com finalidades pedagógicas revelam a sua importância, pois promovem situações de ensino-aprendizagem e aumentam a construção do conhecimento, introduzindo atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

A estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação lúdica.

Segundo Silveira,

Os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação. Um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar

informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competência (SILVEIRA, 1998, p.02).

Para Macedo (2005) o trabalho com jogos, no que se refere ao aspecto cognitivo, visa a contribuir para que as crianças possam adquirir conhecimento e desenvolver suas habilidades e competências. O jogar possibilita a criança desenvolver habilidades cognitivas que lhe permitirão internalizar conceitos e relacioná-los as atividades do seu cotidiano.

O jogo, enquanto atividade lúdica, além de ser prazeroso pode contribuir para estimular, na criança, diferentes esquemas de conhecimentos que são necessários para que haja a aprendizagem.

Segundo Rau:

Muitos aspectos podem ser trabalhados por meio da confecção e da aplicação de jogos selecionados, com objetivos como: aprender a lidar com a ansiedade; refletir sobre limites; estimular a autonomia; desenvolver e aprimorar as funções neurossensoriomotoras; desenvolver a atenção e a concentração; ampliar a elaboração de estratégias; estimular o raciocínio lógico e a criatividade. (RAU 2007. Pg.53)

O uso de jogos e brincadeiras possibilita aos professores tornarem suas aulas mais dinâmicas, contribuindo para que a aprendizagem se dê espontaneamente. Utilizando o jogo adequadamente, o professor poderá dispor de mais uma estratégia que o auxiliará no planejamento de suas aulas.

Silveira (2009) corrobora afirmando que “o uso de jogos deve ser concebido como uma atividade que pretende auxiliar o aluno a pensar com clareza, desenvolvendo a criatividade e seu raciocínio lógico”. Nesse sentido, o uso de jogos e atividades lúdicas não deve ser utilizado com um fim em si mesmo. Para que tenha uma finalidade pedagógica, o professor precisa ter claro o que pretende com a atividade desenvolvida.

Os jogos, bem como qualquer outra atividade lúdica dirigida, podem proporcionar um desenvolvimento integral do aluno, mas é necessário que todo trabalho a ser desenvolvido seja planejado e tenha objetivos claros e coerentes. Segundo Antunes (2013) os jogos devem ser utilizados somente quando a programação possibilitar e somente quando se constituírem em um auxílio eficiente ao alcance de um objetivo dentro dessa programação.

Segundo Silva e Kodama (2004) os jogos são instrumentos para exercitar e estimular um agir e pensar com lógica e critério, condições para jogar bem e ter um bom

desempenho escolar. Os jogos baseiam-se no interesse pelo lúdico que independe da faixa etária. Considerando-se este aspecto, os jogos podem promover ambientes de aprendizagem atraentes e gratificantes, constituindo-se num recurso poderoso de estímulo para o desenvolvimento integral do aluno.

Os jogos didáticos são ferramentas para dinamizar a aula, e funcionam como um apoio pedagógico ao professor a fim de promover motivação, interação e participação dos alunos nas discussões. Tornando, assim, a sala de aula um ambiente prazeroso e atrativo, fugindo dos parâmetros de que somente o professor é detentor do conteúdo.

De acordo com Ronca (1989) o movimento lúdico, torna-se fonte prazerosa de conhecimento para o sujeito, pois nele a criança constrói classificações, elabora sequências lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade e amplia conceitos das várias áreas da ciência. Pode ser sugerido então, que brincando o aluno aprende com muito mais prazer. Assim ela descobre, inventa e exercita, vivendo assim uma experiência que enriquece sua sociabilidade e a capacidade de se tornar um ser humano criativo.

A importância dos jogos educativos como auxiliador no processo de ensino e aprendizagem se faz cada vez mais presente e necessária. É de suma importância que os educadores, saiba como usar os jogos para ajudar o aluno no desenvolvimento, pois o lúdico pode estar presente na aprendizagem e em seu desenvolvimento.

Para uma utilização eficiente e completa de um jogo educativo se faz necessário realizar um reconhecimento dos interesses dos alunos e considerar aspectos motivacionais que podem influenciar a aprendizagem.

A confecção dos jogos por parte dos alunos estimula a busca de informações em diferentes fontes por parte dos alunos e pode fortalecer a identidade de um aluno mais envolvido em seu processo de aprendizagem.

Segundo Alves e Biachin (2010) afirma que o jogo ajuda a criança a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Ainda segundo os autores no lúdico, manifestam-se suas potencialidades e, ao observá-las, poderemos enriquecer sua aprendizagem, fornecendo por meio dos jogos os “nutrientes” do seu desenvolvimento. Ou seja, brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis à sua futura formação e atuação

profissional, tais como: atenção, afetividade, concentração e outras habilidades perceptuais psicomotoras.

Segundo Santos (2002) o lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.

Pelo exposto acima se entende que as atividades lúdicas divertem e proporcionam descobertas através de estímulos propostos pelo professor que institui regras e posicionamentos para desenvolver os jogos e brincadeiras de forma criativa e divertida.

Para Pereira (2005) as atividades lúdicas são muito mais que momentos divertidos ou simples passatempos e, sim, momentos de descoberta, construção e compreensão de si; estímulos à autonomia, à criatividade, à expressão pessoal. Dessa forma, possibilitam a aquisição e o desenvolvimento de aspectos importantes para a construção da aprendizagem. Possibilitam, ainda, que educadores e educando se descubram, se integrem e encontrem novas formas de viver a educação.

Segundo Kishimoto (1996), ao permitir a manifestação do imaginário infantil por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança.

Compreende-se que ao trabalhar o imaginário da criança na educação infantil o lúdico desenvolve a criatividade através dos objetos pré-dispostos de maneira intencional.

Conforme Ribeiro:

O lúdico como método pedagógico prioriza a liberdade de expressão e criação. Por meio dessa ferramenta, a criança aprende de uma forma menos rígida, mais tranquila e prazerosa, possibilitando o alcance dos mais diversos níveis do desenvolvimento. Cabe assim, uma estimulação por parte do adulto/professor para a criação de ambiente que favoreça a propagação do desenvolvimento infantil, por intermédio da ludicidade (RIBEIRO 2013, p.1).

Segundo Horn (2004), o lúdico, ou seja, as brincadeiras jogos e brinquedos, na Educação Infantil são de suma importância para o desenvolvimento das crianças, pois são atividades primárias, as quais trazem benefícios nos aspectos físico, intelectual e social.

De acordo com Malaquias e Ribeiro (2013), a introdução do lúdico na vida escolar do educando torna-se uma forma eficaz de repassar pelo universo infantil para imprimir-lhe o universo adulto. Promover uma alfabetização significativa a prática educacional.

O lúdico é muito importante para a aprendizagem e desenvolvimento do aluno da educação infantil, pois contribuem para o desenvolvimento pessoal e social da criança de maneira significativa e prazerosa.

Almeida (2014) complementa que as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, porque colabora na sua formação, no seu desenvolvimento pessoal e conseqüentemente no desenvolvimento de uma autoestima satisfatória.

Pedagogicamente o lúdico possui liberdade de trabalhar a expressão e a comunicação dos alunos, pois é uma metodologia menos rígida por isto mais prazerosa para se aprender. Através dele a criança desenvolve sua capacidade de explorar, refletir e imaginar os conteúdos e adquirir conhecimento necessário para uma aprendizagem significativa.

Para Vital:

As atividades lúdicas na educação infantil fazem com que as crianças tenham capacidade desenvolvem o ato de explorar e refletir sobre a cultura e a realidade em que vive podendo incorporar e questionar sobre as regras e sobre seu lugar na sociedade, pois durante tais atividades elas podem superar a realidade, e muda-la por meio da imaginação (VITAL, 2009, p.11).

De acordo com Vygotsky (1984, p. 122 apud KISHIMOTO, 1996 p. 64) o brincar é a origem da situação imaginária criada pela criança, em que desejos irrealizáveis podem ser realizados, com a função de reduzir a tensão e, ao mesmo tempo, constituir uma maneira de acomodação dos conflitos e frustrações da vida real.

Ao brincar a criança entra no mundo da imaginação e consegue realizar seus desejos e construir uma aprendizagem sem frustrações.

Quando brinca e joga a criança se envolve na a brincadeira, que coloca como aprendiz do conhecimento na ação seu sentimento e emoção.

Almeida (2014) diz que estudos psicológicos e educacionais revelam que brincar é fundamental para a construção do pensamento e para aquisição de conhecimento pela criança, pois além de contribuir para que ela aprenda a se expressar e a lidar com suas próprias emoções, a brincadeira contribui para o desenvolvimento da autoestima.

Para Almeida (2008) os brinquedos, jogos e brincadeiras são atos indispensáveis à saúde física e intelectual e sempre estiveram presentes nas sociedades antigas. Através

deles, os alunos desenvolvem a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a auto-estima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

O autor ainda nos diz que o jogar e o brincar, nas suas diversas formas, auxiliam no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade e organização.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Nesta pesquisa foi possível perceber a importância desses recursos para serem utilizados em sala de aula, partindo assim desse pressuposto, os jogos não são somente voltados para o divertimento, mas sim, como uma ferramenta colaborativa no processo de ensino e aprendizagem, envolvendo os aspectos cognitivos.

Os jogos didáticos são de suma importância para o educador que souber fazer o uso apropriado desses recursos, sendo o aluno o maior beneficiário, os jogos também são recursos auxiliares importantes para serem utilizados em sala de aula com que o aluno mais se interesse.

Os jogos também servem como importante ferramenta pedagógica, favorecendo os aspectos de socialização, atenção e concentração, trazendo assim um grande benefício para o desenvolvimento e a aprendizagem.

O lúdico também é um importante instrumento pedagógico que tem o poder de melhorar e aumentar os conhecimentos da criança. O ensino utilizando meios lúdicos proporciona um ambiente atraente servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança.

Com isso concluímos que os jogos são uma maneira lúdica de desenvolver um ensino e ambiente mais prazeroso, pois com alunos aprendem de maneira diferenciada, vale ressaltar que os profissionais, ligados ou não a áreas educacionais, não estão aproveitando as situações prazerosas que os jogos e brincadeiras lhes dão.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

As atividades lúdicas são importantes na educação infantil, portanto, os jogos, brinquedos e brincadeiras devem estar presentes nas ações pedagógicas das educadoras. Na realidade observada, mesmo que algumas atividades deixem a desejar, as mesmas, vem contribuindo no dia a dia. Nesse sentido, o lúdico deve estar presente no processo de ensino-aprendizagem, contribuindo na metodologia de ensino, sendo considerado um importante fator neste processo, que vem acarretada de uma educação flexível, que norteiam aspectos e características que serão importantes para o aprendizado e para inserção no meio social.

Segundo Violada (2011), através das atividades lúdicas, as crianças desenvolvem a linguagem oral, a atenção, o raciocínio e a habilidade do manuseio, além de resgatar as potencialidades e conhecimentos. Desenvolve também a imaginação, a espontaneidade, o raciocínio mental, a atenção, a criatividade.

Percebe-se que o lúdico aliado aos jogos e brincadeiras é de fundamental importância para aprendizagem das crianças da educação infantil, pois ensinam brincando e colocam regras às atividades planejadas pelo professor.

Pois o lúdico desperta no aluno o desejo do saber, ou seja, do aprender desenvolvendo sua personalidade, pois cria conceitos e relações lógicas de socialização o que é de suma importância para seu desenvolvimento pessoal e social.

Almeida (1994), esclarece que a educação lúdica, na sua essência, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria do conhecimento.

As atividades lúdicas auxiliam na aprendizagem, pois desenvolve a linguagem oral, a atenção, o raciocínio e a habilidade de manuseio por isso desenvolve a imaginação e a criatividade.

Tanto os jogos como as brincadeiras desenvolvem a socialização, a comunicação e a expressão da criança por isso integra a mesma ao mundo do conhecimento, mas para que a aprendizagem seja significativa precisa ser planejada e mediada pelo professor de maneira consciente e didática.

Os jogos e as brincadeiras na escola proporcionam o aprendizado significativo, pois despertam a criatividade e favorecem a autoaprendizagem através da exploração e da investigação, desta forma, contribuem na construção do conhecimento.

Sabemos assim que é importante o trabalho com jogos nas aulas, tenha objetivos claros e definidos. Mas vale lembrar, não devemos transformar tudo em jogo, pois o que se quer não é ensinar os alunos a jogar, mas sim levar o aluno a construir seu conhecimento através do pensamento lógico, criar estratégias e desenvolver a atenção, percepção e criatividade.

O brincar favorece a criança o aprendizado, pois é brincando que o ser humano se torna capaz de viver numa ordem social e num mundo culturalmente distinto.

É o mais completo dos processos educativos, pois entusiasma a inteligência, o emocional e o corpo da criança. Brincar faz parte da especificidade infantil e oportunizar a criança seu desenvolvimento e a busca de sua completude, seu saber, seus conhecimentos e suas perspectivas do mundo. Por ser importante para as crianças, a atividade lúdica e suas múltiplas possibilidades pode e deve ser utilizada como recurso de aprendizagem e desenvolvimento.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. Jogos para estimulação das múltiplas inteligências. São Paulo: **Vozes**, 2013.

ALMEIDA, A. Ludicidade como instrumento pedagógico. Campinas: São Paulo: **Papirus**, 2008.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica. São Paulo: **Loyola**, 1994.

ALMEIDA, Aline Marques da Silva. A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança. 2014. Disponível em: <<http://www.seduc.mt.gov.br/Paginas/A-import%C3%A2ncia-do-l%C3%ADico-para-o-desenvolvimento-da-crian%C3%A7a.aspx>>. Acesso em: 02 de jul. de 2021.

ALVES, L.; BIANCHIN, M. A. O jogo como recurso de aprendizagem. **Revista Associação Brasileira de Psicopedagogia**. v. 27 n. 83, 2010.

CAMPOS, Maria Célia Rabello Malta. A importância do jogo no processo de aprendizagem. 2005. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID=39>. Acesso em: 22 jul. 2021.

GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 1 ed. São Paulo: **Atlas**, 2002.

GONÇALVES, L. S. V. A família e o portador de transtorno mental: estabelecendo um vínculo para a reinserção à sociedade. 2010. 28 p. **Curso de especialização em atenção básica em saúde da família** - Universidade Federal de Minas Gerais, Minas Gerais, 2010. Disponível em:<<https://www.nescon.medicina.ufmg.br/biblioteca/imagem/2405.pdf>>. Acesso em: 20 Julho 2021.

HORN, M.G. S. Sabores, cores, sons, aromas. A organização dos espaços na educação infantil. Porto Alegre: **Artmed**, 2004.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação. 14 ed. São Paulo: **Cortez**, 2011.

MACEDO, L; PETTY, A. L. S; PASSOS, N. Os Jogos e o Lúdico na Aprendizagem escolar. Porto Alegre: **Ed. Artmed**, 2005;

MALAQUIAS, M. S.; RIBEIRO, S. de S. A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância. 2013. Disponível em: <https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia>. Acesso em: 02 de jul. 2021.

MARCONI, M.A; LAKATOS, E.M. Metodologia do trabalho científico. São Paulo: **Editora Atlas**, 1992. 4a ed. p.43 e 44.

MOYLES, J. R. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil. Tradução: Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: **Artmed**, 2001.

PEREIRA, L. H. Pena. Bioexpressão: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores. Rio de Janeiro: **Mauad X: Bapera**, 2005.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: **Zahar** 2º edição, 1998.

RAU, M. C. T. D. A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica. Curitiba: **Ibplex**, 2007.

RIBEIRO, S.S. A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância. 2013. Disponível em: <<https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia>>. Acesso em: 22 Jul. 2021.

RIZZI, L. H. Atividades lúdicas na educação da criança. Ed. Ática, 6º edição, **Série Educação**. 1997.



- RONCA, P. A. C. A aula operatória e a construção do conhecimento. São Paulo: **Edisplan**, 1989.
- SANTOS, S. M. P. . O lúdico na formação do educador. 5 ed. **Vozes**, Petrópolis, 2002.
- SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C. Jogos educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos. **Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de informática**. Curso de Pós Graduação em Ciências da Computação, 1998.
- SILVEIRA, Marcia C. da. Atividades lúdicas e a matemática. In Ulbra - Universidade Luterana do Brasil (org.). O lúdico na prática pedagógica. Curitiba: **Ibplex**, 2009.p.113-129.
- SILVA, Aparecida. F.; KODAMA, Hélia M. Y. Jogos no Ensino da Matemática. II Bienal da Sociedade Brasileira de Matemática. **UFBA**, 2004.
- VIOLADA, Rosiane. Brincadeiras e jogos na educação infantil. 2014. Disponível em: <https://jornaldaeducacao.inf.br/>. Acesso em: 20 jul. 2021.
- VITAL, J. M. A Importância do Lúdico Para a Aprendizagem da Criança da Educação Infantil. 2009. 25 folhas. **Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação – PEDAGOGIA) – Sistema de Ensino Presencial Conectado**, Universidade Norte do Paraná, Vitória-ES, 2009.
- VYGOTSKY, L. S. Psicologia da arte (2ª ed.). São Paulo: **Martins Fontes**. 2001
- VYGOTSKY, L.S. Pensamento e linguagem. São Paulo: **Martins Fontes**, 1989.