

O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO NO PROCESSO DE RECOMPOSIÇÃO DAS APRENDIZAGENS

Helainy Thaisy da Rocha Pereira Fernandes¹
Orientadora: Edna Câmara Monteiro²

RESUMO

O uso do lúdico como estratégia de ensino é eficaz na recomposição das aprendizagens. Os jogos e atividades lúdicas permitem uma abordagem mais dinâmica, estimulando a criatividade, a interação e a concentração dos alunos. Essa estratégia facilita a compreensão de conceitos, tornando o processo de aprendizagem mais envolvente e significativo. Além disso, o lúdico promove o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como trabalho em equipe e resolução de problemas, contribuindo para a formação integral dos estudantes. A ludicidade envolve a capacidade de criar, participar e desfrutar de atividades que são agradáveis, envolventes e, muitas vezes, desafiadoras, contribuindo para o bem-estar e o desenvolvimento da criança. Através da ludicidade conseguimos observar melhor o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e físico, tornando assim a aprendizagem mais significativa e prazerosa. Para direcionar este estudo partimos do seguinte questionamento: o lúdico é uma alternativa metodológica para enriquecimento das estratégias de ensino no processo de recomposição da aprendizagem? Para isso traçamos alguns objetivos como: analisar as representações significativas no processo ensino aprendizagem a partir de estudos e experiências vivenciadas; refletir sobre a importância da ludicidade no processo de recomposição da aprendizagem; refletir sobre a ludicidade como meio para tornar a aprendizagem significativa, portanto meio para favorecer o protagonismo do aluno na construção da aprendizagem. Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa qualitativa, descritiva para qual recorremos a fontes bibliográficas e a pesquisa empírica, realizada em uma escola de ensino fundamental nas séries iniciais, tendo como sujeitos professores e equipe gestora, que responderam a um questionário semiestruturado. Alguns autores fundamentaram esse estudo como: Almeida (2014); Cardoso (2020); Vigotsky (1994); Kishimoto (2012; 2003); Piaget (1976; 1999); Silva & Ribeirinha (2020); Thurler (2002); Vygotsky (1988), entre outros.

Palavras-chaves: Ludicidade; Recomposição da aprendizagem; Estratégias metodológicas.

¹ Graduando do Curso de Pedagogia da Faculdade Rebouças de Campina Grande - PB, thaisy.contabeis@gmail.com.

² Mestre em Educação (UEPB); Pedagoga e Psicóloga pela UEPB; Especialista em Gestão Educacional e Educação de Jovens e Adultos pela UFPB e em Recursos Humanos pela UFPE. Professora do curso de Pedagogia da Faculdade Rebouças de Campina Grande, PB; Coordenadora Pedagógica da Rede Municipal e Particular de Ensino de Campina Grande (PB). Membro da Comissão Científica do Conedu 2023; Email: edna_9909@hotmail.com.

1. INTRODUÇÃO

Este estudo busca discutir o lúdico como estratégia de ensino, a medida em que este tem se mostrado uma abordagem eficaz no processo de recomposição das aprendizagens, especialmente em contextos nos quais os alunos enfrentam lacunas no conhecimento, como é o caso após períodos de interrupções significativas, como os impostos pela pandemia de COVID-19.

O lúdico se refere a atividades e experiências que envolvem jogos, brincadeiras e outras dinâmicas interativas. Essas experiências são fundamentais para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos, pois promovem a aprendizagem de forma prazerosa e engajadora. O lúdico promove a motivação, pois as atividades lúdicas geram interesse e motivação, facilitando a participação dos alunos e tornando o aprendizado mais dinâmico; promove o desenvolvimento de habilidades, pois através de jogos e brincadeiras, os alunos desenvolvem habilidades como trabalho em equipe, resolução de problemas, criatividade e pensamento crítico; contribui para o reforço cognitivo, pois o jogo permite que os alunos revisitem conteúdos de forma contextualizada, ajudando na fixação do que foi aprendido; favorece um ambiente seguro para aprender, pois cria um ambiente onde é permitido errar e aprender com os erros, reduzindo a ansiedade e o medo de fracassar.

Nesse sentido, este estudo partiu do seguinte questionamento: o lúdico é uma alternativa metodológica para enriquecimento das estratégias de ensino no processo de recomposição da aprendizagem? Para isso traçamos alguns objetivos como: analisar as representações significativas no processo ensino aprendizagem a partir de estudos e experiências vivenciadas; refletir sobre a importância da ludicidade no processo de recomposição da aprendizagem; refletir sobre a ludicidade como meio para tornar a aprendizagem significativa, portanto meio para favorecer o protagonismo do aluno na construção da aprendizagem. Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa qualitativa, descritiva para qual recorreremos a fontes bibliográficas e a pesquisa empírica, realizada em uma escola da rede municipal de ensino fundamental de Campina Grande, nas séries iniciais, tendo como sujeitos professores e equipe gestora, que responderam a um questionário semiestruturado.

A pesquisa aponta o lúdico, como estratégia de ensino, representa uma alternativa potente para a recomposição das aprendizagens. Ao promover um ambiente de ensino mais envolvente e interativo, os educadores podem não apenas restaurar o aprendizado, mas também

contribuir para o desenvolvimento integral dos alunos, preparando-os de maneira mais eficaz para os desafios futuros.

2. AS ESTRATÉGIAS LÚDICAS PARA RECOMPOSIÇÃO DAS APRENDIZAGENS

A ludicidade é uma estratégia que pode tornar a aprendizagem mais significativa para os alunos. Ao utilizar jogos, brincadeiras e atividades lúdicas, os estudantes se envolvem de forma mais ativa e prazerosa no processo de aprendizagem, o que ajuda a fixar os conteúdos de maneira mais efetiva.

Aqui estão algumas maneiras de utilizar a ludicidade para tornar a aprendizagem significativa:

- a) **Jogos educativos:** Estimule os professores a utilizarem jogos que sejam pertinentes ao conteúdo estudado para promover a aprendizagem ativa. Existem jogos de tabuleiro, jogos digitais, jogos de palavras, entre outros, que podem tornar os conceitos mais acessíveis e divertidos.
- b) **Brincadeiras:** Oriente os professores a introduzirem atividades lúdicas, como caça ao tesouro, desafios em grupo, dramatizações, entre outros, relacionadas com os assuntos abordados em sala de aula. Isso ajuda os alunos a aplicarem o conhecimento de forma prática e colaborativa.
- c) **Projetos e experimentos:** Incentive os professores a realizar de projetos e experimentos, nos quais os alunos possam explorar e descobrir conceitos de forma prática e divertida. Isso permite que eles vejam a aplicabilidade dos conceitos estudados, tornando a aprendizagem mais significativa.
- d) **Técnicas de gamificação:** Estimule e prepare os professores para aplicarem técnicas de gamificação, como a criação de rankings, conquistas, recompensas e desafios, para motivar os alunos a se envolverem com o conteúdo de maneira lúdica e competitiva.
- e) **Recursos audiovisuais e multimídia:** Estimule os professores a utilizarem recursos como vídeos, imagens, áudios e animações para tornar o aprendizado mais dinâmico e atrativo, pois eles podem proporcionar uma experiência mais lúdica durante a exploração dos conteúdos.
- f) **Organizar com os professores Gincanas de língua Portuguesa, soletrando; Gincanas de matemática; Gincanas esportivas e culturais.**

- g) Estimular os professores a promoverem aulas de campo, passeios e visitas culturais que envolvam os alunos com os conteúdos trabalhados de forma prática.
- h) Confeção de jogos com os alunos a partir de material reaproveitável.
- i) Promover concursos de talentos para estimular as habilidades diversas dos alunos.
- j) Estimular os professores a trabalhar com a monitoria em sala de aula, colocando os alunos melhores para ser monitores dos alunos com dificuldades.

A ludicidade é um recurso importante para tornar a aprendizagem significativa, pois proporciona um ambiente mais descontraído e prazeroso, despertando o interesse e a curiosidade dos alunos. Ao promover a interação, a experimentação e a criatividade, a ludicidade contribui para que os alunos compreendam e apliquem os conhecimentos de forma mais efetiva e duradoura. Brincar é uma atividade que facilita o desenvolvimento físico, cognitivo, psicológico, estimula o desenvolvimento intelectual, possibilita as aprendizagens (Kishimoto 2003, p.15).

O lúdico é uma ferramenta importante na mediação do conhecimento, pois estimula a criança de forma prazerosa e envolvente. Ao trabalhar com material concreto, como jogos, brinquedos ou atividades lúdicas, a criança tem a oportunidade de aprender de maneira mais eficiente e significativa.

O uso de material concreto estimula a criança a explorar, experimentar e manipular objetos, o que contribui para o desenvolvimento das habilidades motoras e cognitivas. Além disso, o lúdico proporciona um ambiente propício para a imaginação e a criatividade, estimulando a curiosidade e o interesse pelo aprendizado.

Ao utilizar o lúdico como ferramenta na mediação do conhecimento, os educadores podem criar situações desafiadoras e motivadoras, que promovam a aprendizagem de maneira ativa e participativa. As atividades lúdicas também possibilitam que a criança assuma um papel central em seu próprio aprendizado, estimulando a autonomia e a construção do conhecimento. Dessa forma, o lúdico, aliado ao material concreto, desempenha um papel fundamental na mediação do conhecimento, proporcionando um ambiente de aprendizagem estimulante e favorecendo o desenvolvimento integral da criança (Vygotsky, 1988).

O lúdico é também importante para o trabalho com os adolescentes e jovens, tornando os momentos de aprendizagem mais leves e divertidos. O uso de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas contribui para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos adolescentes e jovens. Permite a exploração e experimentação de diferentes papéis, estimulando a criatividade, a imaginação e a resolução de problemas. Além disso, promove a interação e a socialização entre os jovens, fortalecendo as relações e criando um ambiente de apoio e colaboração.

Ao incorporar o lúdico nas práticas educativas, os momentos de aprendizagem se tornam mais interessantes e motivadores, fazendo com que os adolescentes e jovens se envolvam de maneira ativa e participativa. Isso facilita o processo de assimilação e compreensão dos conteúdos, tornando-os mais significativos e duradouros.

Por meio de jogos e brincadeiras, é possível trabalhar habilidades essenciais, como o trabalho em equipe, a comunicação, o planejamento, a tomada de decisão e a resolução de conflitos. Também é um espaço seguro para a expressão de emoções e sentimentos, permitindo aos adolescentes e jovens desenvolverem a inteligência emocional (Piaget. 1976).

Além disso, o lúdico possibilita a desconstrução do estigma de que aprender é algo chato e cansativo. Através do uso de metodologias mais dinâmicas e criativas, os jovens passam a enxergar a aprendizagem como algo prazeroso, o que estimula o gosto pelo conhecimento e a busca por novas informações. Portanto, o lúdico é fundamental no trabalho com adolescentes e jovens, pois contribui para uma educação mais completa e integrada, levando em consideração não apenas a transmissão de conhecimentos, mas também o desenvolvimento das habilidades e competências necessárias para a vida pessoal, acadêmica e profissional.

Sendo assim, se acordo com as considerações supracitadas a equipe gestora deve desenvolver um trabalho de estímulo a utilização de uma metodologia mais lúdica em todas as turmas, tentando conscientizar e envolver os professores em momentos de planejamento e formações.

2.1. A ludicidade como estratégia de recomposição da aprendizagem

A ludicidade desempenha um papel fundamental no processo de recomposição da aprendizagem, especialmente em contextos educacionais que buscam revitalizar o interesse e o engajamento dos estudantes. Aqui estão alguns pontos que ressaltam essa importância de acordo com Almeida (2014):

1. **Estímulo ao Interesse:** Atividades lúdicas, como jogos, brincadeiras e dinâmicas interativas, promovem um ambiente de aprendizado mais atrativo. Isso ajuda a captar a atenção dos alunos, tornando o aprendizado mais prazeroso e motivador.
2. **Redução da Ansiedade:** O uso de jogos e brincadeiras pode ajudar a diminuir a ansiedade e o estresse associados ao aprendizado de conteúdos mais complexos. Ambientes descontraídos favorecem a participação e a experimentação, o que facilita a assimilação do conhecimento.

3. **Desenvolvimento de Habilidades Sociais:** A ludicidade incentiva a interação entre os alunos. Isso não apenas fortalece o trabalho em equipe, mas também desenvolve habilidades como a comunicação, empatia e respeito às diferenças, que são fundamentais para a formação de cidadãos críticos e ativos.
4. **Estimulação da Criatividade:** Atividades lúdicas frequentemente requerem que os estudantes pensem de maneira criativa e encontrem soluções para problemas, fomentando o pensamento crítico e a inovação.
5. **Aprendizagem Ativa:** A ludicidade propõe um modelo de ensino ativo, no qual os alunos não são meros receptores de informações, mas participantes ativos no processo educacional. Isso facilita a construção do conhecimento de forma mais significativa.
6. **Reforço Positivo:** O uso de componentes lúdicos, como recompensas ou progressão em jogos, pode servir como um reforço positivo para os estudantes, incentivando o esforço e a dedicação ao aprendizado.
7. **Facilitador da Memória:** Informações aprendidas de maneira lúdica tendem a ser mais bem retidas na memória. A emoção e a diversão associadas às atividades lúdicas ajudam na fixação e na evocação do conhecimento.
8. **Inclusão:** Atividades lúdicas podem ser adaptadas para atender diferentes estilos e ritmos de aprendizagem, promovendo uma educação mais inclusiva e equitativa, onde todos os alunos possam participar de maneira significativa.

Portanto, Almeida (2014) defende que o lúdico desempenha um papel fundamental no processo de aprendizagem, pois favorece a criatividade, o desenvolvimento cognitivo e a socialização. O autor argumenta que a utilização de atividades lúdicas no ambiente educacional não apenas torna o aprendizado mais prazeroso, mas também ajuda os alunos a se envolverem de forma mais ativa e significativa com o conteúdo. Além disso, o lúdico pode contribuir para a construção de habilidades socioemocionais, promovendo a empatia, o trabalho em equipe e a resolução de conflitos. Dessa forma, Almeida destaca a importância de integrar o lúdico nas práticas pedagógicas, valorizando a experiência e a motivação dos alunos no processo educativo.

Em suma, a ludicidade não só enriquece o processo educativo, mas também facilita a recomposição da aprendizagem ao tornar o ambiente escolar mais dinâmico e acolhedor. Essa abordagem é especialmente importante em momentos de recuperação ou reintegração escolar, onde a motivação e o engajamento dos alunos precisam ser reestabelecidos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Do ponto de vista metodológico, tratou-se de uma pesquisa qualitativa, com enfoque numa abordagem descritiva e analítica, para qual recorremos a fontes bibliográficas e a pesquisa empírica. Este estudo foi realizado em uma escola pública da rede municipal de ensino na cidade de Campina Grande- PB. Para a coleta de dados foi aplicado um questionário a seis professoras e uma supervisora escolar que atua tanto nos segmentos da Educação Infantil e Ensino Fundamental I - Anos iniciais, sujeitos de nossa pesquisa. O questionário, foi aplicado por meio do Google Forms repassado para cada professora. A escolha do questionário como ferramenta de pesquisa, dentre tantas outras, se deu pela eficácia e eficiência que os questionários possuem, visto que estes são mecanismos que possibilitam um uso eficiente do tempo, mantém o anonimato dos pesquisados e possuem perguntas padronizadas (Moreira e Caleffe, 2008).

Buscando respostas ao nosso questionamento de pesquisa, indagamos as professoras sobre as principais dificuldades enfrentadas na volta ao ensino presencial e como estes estão lidando com esta nova realidade. As professoras responderam que a pandemia afetou a todos, alguns de maneira irreparável. Os alunos, na maioria demonstram atraso de em média dois anos, de acordo com as professoras. Alunos que não apresentam as habilidades condizentes com o ano/série em que estão matriculados. Sendo um agravante, também, a falta de hábitos comuns de estudo. Voltar a rotina escolar não foi uma experiência fácil, quase um ano após o retorno ao presencial, alguns alunos ainda encontram-se em processo de readaptação a rotina escolar.

A escola, lócus da pesquisa possui doze turmas, da educação Infantil ao 5º ano do ensino fundamental, com um total de 400 alunos, divididos em dois turnos. Todas as professoras possuem habilitação mínima exigida para o cargo e participam de planejamento quinzenal e encontros de formação continuada regularmente.

Quando indagamos as professoras e a supervisora sobre a recomposição da aprendizagem, como esta acontece na escola, as professoras responderam que receberam os alunos com muitas dificuldades de aprendizagem, alguns destes que não frequentaram o ensino remoto por uma série de dificuldades e que não desenvolveram as habilidades específicas para a etapa de ensino que se encontram. São turmas muito heterogêneas, que as avaliações diagnósticas realizadas no retorno ao presencial evidenciou o acúmulo de defasagens. Portanto, responderam que estão priorizando o currículo, fazendo avaliações diagnósticas bimestrais e a partir destas avaliações estão elaborando o planejamento, levando em consideração a realidade de sua turma e trabalhando suas dificuldades. Também, estão trabalhando dentro de uma

perspectiva lúdica, por esta ser atrativa para os alunos, utilizando jogos, materiais concretos, novas metodologias e muitas atividades voltadas para o estímulo a leitura.

Sobre essa questão a supervisora da escola mencionou que é preciso destacar a necessidade de focar naquilo que é fundamental para que o aluno aprenda. Segundo ela, Não dá para acreditar que vamos conseguir dar todos os conteúdos que estavam previstos no currículo escolar, por isso tentamos, em reuniões pedagógicas, com muito diálogo e planejamento qualificar aquilo que oferecemos para os alunos e selecionar os mais relevantes, tendo como ponto de partida a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Nesse sentido, Silva (2020) defende que o docente precisa pensar também a priorização curricular, recomendando que estes tenham em mente as “ideias fundamentais” a serem trabalhadas com os alunos, onde a seleção de conteúdos deve levar em conta três aspectos: conexão com a vida real, articulação com outros objetos de estudo da mesma área (conteúdo indispensável para avançar na aprendizagem) e diálogo com outros componentes curriculares (interdisciplinaridade).

A aprendizagem é um processo e como tal de nada adiantará querer retomar todo o conteúdo não trabalhado em muitas horas, para compensar os dias perdidos presencialmente na Unidade Escolar. Ao retornarmos da pandemia do Covid-19, foi essencial focarmos nas competências, habilidades e conceitos científicos essenciais. Não poderemos estar presos demais aos conteúdos programáticos. Na reorganização do calendário escolar e do currículo escolar a criatividade e a flexibilidade são vitais para todos se inserirem bem e se contextualizarem na retomada dos trabalhos, sem sobrecarregarmos demais os alunos com conteúdo, como tijolos, que não preparam para o trabalho e cidadania (Cardoso,2020).

Indagamos os sujeitos da pesquisa, professoras e supervisora escolar sobre as dificuldades e desafios que foram impostos a prática pedagógica para recomposição da aprendizagem e as professoras relataram que os alunos pertencentes a famílias de mais baixos rendimentos são, comprovadamente, aqueles que evidenciam mais dificuldades para aprender, apresentam uma maior defasagem no ensino, muitos não estão alfabetizados e apresentam dificuldades em todas as áreas, visto que são estes que não tiveram acesso ao ensino remoto, por falta de conectividade e tecnologias para acompanhar as aulas a distância. Para estes alunos o currículo precisa ser pensado para atender as suas especificidades, tentando preencher as lacunas de aprendizagem deixadas pelo período da pandemia, do isolamento social.

De acordo com a supervisora é necessário compreender a natureza das perdas, assim como os efeitos resultantes da pandemia, para que se possa agir fundamentadamente sobre os referidos efeitos. Não se podem ignorar nem desvalorizar as perdas resultantes das interrupções

no ritmo das aprendizagens e do necessário (re)ajustamento a diferentes ambientes de ensino, para isso a escola está procurando se organizar com planejamentos realizados a partir das avaliações diagnósticas e com foco nas dificuldades de cada turma, com estratégias e metodologias diferenciadas, atividades adaptadas e um acompanhamento mais intensificados aos alunos com maiores dificuldades. Pois, Ignorar ou relativizar os prejuízos no desenvolvimento e nas aprendizagens escolares trará consequências graves como a diminuição da taxa de sucesso escolar dos alunos.

Diante dessa realidade promover intervenções coletivas como planejamento, formação docente e atividades lúdicas, atrativas, podem ser saídas importantes para mudanças significativas. Nas palavras de Thurler (2002, p. 94), “[...] a mudança é construída, coletiva e progressivamente, se os atores que dele fazem parte dispuserem de margens de manobras suficientes para, [...] resolver os problemas encontrados”. Assim, é necessário ter presente as fragilidades apontadas pelos atores envolvidos no processo objetivando não deixar ninguém à mercê de sua própria sorte.

As professoras relataram que utilizam jogos educativos, que constroem jogos com os alunos, que intensificaram o trabalho com as rodas de leitura, o trabalho com os gêneros textuais, as metodologias ativas e em especial a pedagogia de projetos, para envolver os alunos, tornando estes protagonistas de sua aprendizagem.

O estudo nos mostrou que os professores da escola, lócus da pesquisa, que os sujeitos da pesquisa reconhecem a necessidade da ludicidade e compreendem que as estratégias pedagógicas lúdicas contribuem fortemente para o processo de recomposição da aprendizagem. Ademais, é preciso promover ações voltadas para a superação das defasagens de aprendizagem que motivem e conduzam a educação adiante.

Ressaltaram que, embora o uso do lúdico seja extremamente benéfico, é importante considerar alguns desafios:

- **Formação de Professores:** Educadores precisam ser capacitados para desenvolver e aplicar estratégias lúdicas de forma eficaz.
- **Recursos Disponíveis:** A falta de recursos materiais e espaços adequados pode limitar a implementação de atividades lúdicas.
- **Equilíbrio entre Lúdico e Currículo:** É necessário encontrar um equilíbrio entre as atividades lúdicas e os conteúdos a serem ensinados, para garantir que todos os objetivos pedagógicos sejam alcançados.

Os resultados indicam que o lúdico pode ser uma poderosa estratégia de ensino, principalmente quando integrado ao currículo de forma planejada. As atividades lúdicas não

devem ser vistas como meras atividades de entretenimento, mas sim como ferramentas pedagógicas que promovem o desenvolvimento integral dos alunos.

É importante destacar que a formação continuada dos educadores em metodologias ativas e lúdicas é fundamental para o sucesso dessa abordagem. Educadores bem preparados podem criar contextos significativos que vão além do simples entretenimento, utilizando o lúdico para explorar temas complexos e estimular o pensamento crítico dos alunos. Para maximizar os benefícios do lúdico na aprendizagem, é essencial que haja um planejamento cuidadoso e a reflexão sobre a prática pedagógica. A avaliação do impacto das atividades lúdicas no aprendizado deve ser contínua, permitindo ajustes e aprimoramentos ao longo do processo educativo.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O lúdico, como estratégia de ensino, representa uma alternativa potente para a recomposição das aprendizagens. Ao promover um ambiente de ensino mais envolvente e interativo, os educadores podem não apenas restaurar o aprendizado, mas também contribuir para o desenvolvimento integral dos alunos, preparando-os de maneira mais eficaz para os desafios futuros.

O lúdico se revela uma estratégia eficaz e enriquecedora no processo de ensino-aprendizagem. Ao integrar esta abordagem nas práticas pedagógicas, educadores podem cultivar um ambiente mais motivador, inclusivo e produtivo, contribuindo para a formação de alunos mais críticos, criativos e preparados para os desafios do século XXI. Futuros estudos podem explorar a longo prazo os impactos da ludicidade na aprendizagem de diferentes disciplinas e faixas etárias, ampliando as possibilidades de aplicação dessa abordagem pedagógica.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Almeida, Geraldo Peçanha de. **Teoria e Prática em Psicomotricidade: jogos, atividades lúdicas, expressão corporal e brincadeiras infantis**. 4. ed. Rio de Janeiro: Wak Ed., 2014. p.37. Grifo do autor.

Brasil. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc>. Acesso em junho de 2024.

Cardoso, Beatriz. **Desafios para a educação pública agora e depois da Covid-19**. Disponível em: <https://fundacaofhc.org.br/iniciativas/debates/desafios-para-a-educacao-publica-agora-e-depois-da-covid-19>. Fundação FHC, 08 de maio de 2020/transmissão online - via Zoom.

Kishimoto, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª ed. São Paulo. Cortez, 2003.

Moreira, H.; Caleffe, L. G. **Metodologia da pesquisa para o professor pesquisador**. 2.ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2008.

Piaget, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

Silva, B. D. da, & Ribeirinha, T. (2020). **Cinco lições para a Educação Escolar no Pós COVID-19**. *EDUCAÇÃO*, 10(1), 194–210. <https://doi.org/10.17564/2316-3828.2020v10n1p194-210>. Acesso em julho de 2024.

Thurler, Monica Gather. Da avaliação dos professores a avaliação dos estabelecimentos escolares. In: PERRENOUD, Philippe. **As competências para ensinar no século XXI: a formação dos professores e o desafio da avaliação**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

Vygotsky, L. **A formação social da mente: O desenvolvimento de processos psicológicos superiores**. 6ª ed. São Paulo, 1988