

A LUDICIDADE NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL¹

Joana D'arc de Sousa Cardoso

Graduada em Teologia e Pós-graduada em Psicopedagogia Clínica e Institucional pela Faculdade Evangélica do Piauí (FAEPI) e Graduanda de Comunicação Social da Universidade Estadual do Piauí (UESPI).

<http://lattes.cnpq.br/6831860216921483>

<https://orcid.org/0000-0001-9319-645X>

E-mail: sousacardosoj@yahoo.com.br

DOI-Geral: <http://dx.doi.org/10.47538/RNI-2026.V1N3>

DOI-Individual: <http://dx.doi.org/10.47538/RNI-2026.V1N3-32>

RESUMO: A ludicidade no processo de ensino aprendizagem tem sido motivo de debate entre professores, gestores, coordenadores tanto das escolas públicas como privadas dada a sua importância na motivação para o ensino. O estudo objetivou analisar a contribuição da ludicidade no processo ensino aprendizagem do aluno nos anos iniciais do Ensino Fundamental, tendo em vista que através do lúdico a criança se sente mais motivada para aprender. A pesquisa contou com o embasamento dos teóricos Fortuna (2003), Maluf (2009), Kishimoto (2010) Santos (2010) Santomauro (2013) e outros. Conforme a pesquisa, o termo lúdico tem suas raízes etimológicas na palavra latina *ludus*, que pode significar: jogo, brinquedo e brincadeira. Nesse sentido, a ludicidade promove a inserção da alegria, da criatividade, da descoberta, de uma maneira diferente de aprender através do jogo e da brincadeira onde os alunos interagem com prazer, aprendendo brincando. Os professores que utilizam a ludicidade como prática pedagógica percebem o interesse do aluno em aprender, pois o lúdico promove o desenvolvimento das habilidades cognitiva e motora. Contudo, constatou-se que alguns professores ainda relutam quando o assunto é o lúdico, não estão preparados para trabalharem com ele, bem como algumas escolas não dispõem de materiais adequados para esta prática.

PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade. Motivação. Ensino Aprendizagem.

PLAYFULNESS IN THE TEACHING-LEARNING PROCESS IN THE EARLY YEARS OF ELEMENTARY SCHOOL

ABSTRACT: The playfulness in the teaching learning process has been cause for debate among teachers, managers, coordinators of both the public private schools given their importance in motivation for teaching. The study aimed to analyze the contribution of playfulness in the teaching process pupil's learning in the early years of elementary school, in order that through the playful child feel more motivated to learn. The survey counted on the basis of theoretical Fortune (2003), Mackin (2009), Kishimoto (2010) Santos (2010) Santomauro (2013) and others. According to the survey, the playful term has its roots in the Latin word *ludus* etymological, which may mean: game, toy, and game. In this sense, the playfulness promotes insertion of joy, creativity, discovery, in a different way to learn through the game and the game where students interact with pleasure, learning playing. Teachers who use the playfulness as pedagogical practice understand the student's interest in learning because the playful promotes the development of

¹ Grupo de Trabalho Prática Pedagógica da educação Infantil e Ensino Fundamental.

cognitive and motor skills. However, it was found that some teachers still are reluctant when it comes to the playful, are not prepared to work with the same, as well as some schools do not have suitable materials for this practice.

KEYWORDS: Playfulness. Motivation. Learning Education.

INTRODUÇÃO

Na escola atividades de brincadeiras podem ser proposta de forma sistemática contextualizando as práticas, a que requer planejamento em trabalho nessa perspectiva. Além de seu caráter coletivo, as brincadeiras permitem que as crianças desenvolvam suas atividades de uma maneira criativa de aprender desviando o foco de uma atenção da explicação e fixação do conteúdo por meio da ação, da integração e do divertimento.

Na concepção de Maluf (2009, p. 21) “atividade lúdica é toda e qualquer animação que tem como intenção causar prazer e entretenimento em quem a prática.” São lúdicas as atividades que propiciam a experiência completa do momento, associando o ato, o pensamento e o sentimento.

Para o autor, a atividade lúdica pode ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que vise proporcionar interação. Porém, mais importante do que o tipo de atividade lúdica é a forma como ela é dirigida e vivenciada, e o porquê de sua realização.

Durante o processo de construção do conhecimento, o professor precisa ter sensibilidade e fundamentação necessária para detectar o contexto de vivência de seus alunos e saber ancorá-los com os novos conhecimentos propostos pela escola, tendo segurança para aplicar na sala de aula os recursos pedagógicos de forma lúdica.

O uso da ludicidade em sala de aula nos anos iniciais do Ensino Fundamental é importante, visto que cresce a conscientização de que a criança, através de atividades lúdicas, desenvolve a expressão oral e corporal, constrói conhecimento e aperfeiçoa habilidades sociais que vão favorecer a sua integração no meio social.

O uso do lúdico na escola promove a inserção da alegria, da criatividade, da descoberta, rompendo com a reprodução, a rotina e a domesticação dos corpos. Ao se prover do universo criativo da criança parte-se a caminho de uma educação com sentido, enriquecendo o processo ensino-aprendizagem, manifestando novos valores.

Diante desta realidade, o trabalho objetivou analisar a contribuição da ludicidade no processo ensino aprendizagem do aluno nos anos iniciais do Ensino Fundamental, tendo em vista que através do lúdico a criança se sente mais motivada para aprender.

A escolha do tema justifica-se por perceber que alguns professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental não utilizam a ludicidade em suas aulas pedagógicas, privando o aluno dessa prática prazerosa, que facilita sua aprendizagem.

Para a sua realização, a pesquisa teve como base os autores: Fortuna (2003), Maluf (2009), Kishimoto (2010) Santos (2010) Santomauro (2013) e outros. Destacou-se os tópicos Jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental; os jogos como estratégia do trabalho do professor em sala de aula; o lúdico e o educador, considerados relevantes ao tema.

JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Sabe-se que as brincadeiras e os jogos sempre motivam as crianças. Isso não é diferente em qualquer classe de crianças com qualquer idade, em qualquer escola municipal, estadual ou particular. Nessas classes, geralmente, os alunos se mostram bastante participativos e interessados, quando o professor proporciona algum tipo de jogo na sala de aula. Assim, as crianças geralmente aprendem os conteúdos com facilidade e resolvem as atividades com rapidez, exigindo novos desafios e necessitando de novas alternativas e recursos (jogos diferenciados).

A atividade lúdica na sala de aula apresenta-se como uma alternativa para repensar as relações de ensino-aprendizagem e com os conteúdos escolares, instaurando uma nova ordem pedagógica onde a aprendizagem pelo brincar inclui lidar com os limites que são testados, ultrapassados, estabelecidos e exigidos (Fortuna, 2003, p. 15).

Dessa forma, pode-se notar que o uso da atividade lúdica propõe uma alternativa para que o professor possa incluir na sala de aula instrumentos que facilitem a assimilação dos conteúdos, de sorte que os alunos conquistem autonomia na aquisição do saber. Então, ocorrerá uma conquista pelo saber, à medida que os alunos jogam, várias possibilidades vão surgindo e assim o conhecimento é construído e percebido.

Neste contexto, constata-se o grande potencial pedagógico que o jogo e a brincadeira representam na sala, portanto professor que utiliza estes recursos consegue aliar o brincar ao aprender, além de tornar a aula mais dinâmica e prender a atenção dos alunos.

É necessário considerar que, embora o jogo possibilite a assimilação dos conteúdos, este processo de construção de conhecimento não se limita ao ato de jogar. Ao sugerir um jogo, o professor deve manter com clareza os conceitos ali envolvidos, tanto para saber se aquele jogo é adequado e coerente com os objetivos a serem atingidos, como para, posteriormente, propor situações-problema que vão oportunizar a acomodação e a assimilação de tais conceitos.

A partir de um planejamento prévio, com vistas a definir alternativas de exploração, objetivos e noções a serem construídas podemos desencadear uma gostosa atividade:[...] O professor tem um papel importante que é de ser desafiador e o mediador que ajuda os alunos a refletirem sobre as situações apresentadas e a buscarem formas de ação (Antônio e Borges, 2006, p. 20).

Com o uso do jogo na sala de aula, as relações entre professor e aluno tornam-se flexíveis, pois ocorre o reconhecimento de que tanto o professor como o aluno ensinam e aprendem, abrindo a possibilidade para a consolidação de uma aprendizagem significativa.

Enquanto joga, o aluno desenvolve a iniciativa, a imaginação, raciocínio, a memória, a atenção, a curiosidade e o interesse, concentrando-se por longo tempo em uma atividade (Fortuna, 2003). Compreende-se que as brincadeiras e os jogos favorecem o desenvolvimento das habilidades operatórias e da aprendizagem. E, quando se integram à rotina diária do aluno, é nítido verificar-se que estas atividades atendem as suas necessidades educacionais.

Cultiva o senso de responsabilidade individual e coletiva, em situações que requerem cooperações e coloca-se na perspectiva do outro. Enfim, a atividade lúdica ensina os jogadores a viverem numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico (Fortuna, 2003, p. 16).

Nessa perspectiva, a autora levanta a importância das atividades lúdicas na forma de jogo não só como instrumento para aquisição de conhecimentos, mas também como uma forma de socialização do saber adquirido. Se vive em sociedade e para se sustentar nela é preciso que os alunos possam desenvolver valores e atitudes, como solidariedade,

cooperação, responsabilidade, entre outros, que estão presentes no processo de execução de um jogo ou brincadeira, e são aspectos essenciais para o convívio social.

OS JOGOS COMO ESTRATÉGIA DO TRABALHO DO PROFESSOR EM SALA DE AULA

A ideia de um ensino despertado pelo interesse do aluno acabou transformando o sentido do que se entende por material pedagógico. Cada estudante, independentemente de sua idade, passou a ser um desafio à competência do professor. Seu interesse passou a ser a força que comanda o processo da aprendizagem, suas experiências e descobertas o motor de seu progresso e o professor um gerador de situações estimuladoras e eficazes (Santos, 2000).

É nesse contexto que o jogo ganha espaço, como a ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Hoje, a maioria dos filósofos, sociólogos, etólogos e antropólogos concordam em compreender o jogo como uma atividade que contém em si mesma o objetivo de decifrar os enigmas da vida e de construir um momento de entusiasmo e alegria na aridez da aprendizagem e da caminhada humana pela evolução biológica. Assim, brincar significa extrair da vida nenhuma outra finalidade que não seja ela mesma. Em síntese, o jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer estético, à descoberta da individualidade e à mediação individual (Santos, 2000).

Segundo Santomauro (2013, p. 30) “o lúdico segundo Jean Piaget (1896-1980), faz parte de nossa vida desde o nascimento por meio de diferentes tipos de jogos.” O exercício (caracterizado pela repetição) e o simbólico (o faz de conta) estão muito presentes no cotidiano das crianças desde cedo, além do jogo de regras, que tem papel mais significativo conforme elas ficam maiores.

Para crianças e jovens, o principal atrativo é o caráter lúdico, conceito por vezes mal compreendido, mas que indica que a prática é divertida e pressupõe uma relação interessante entre os participantes. Porém não ficam de fora o compromisso, o esforço, o trabalho e até a frustração. O prazer que proporciona é ligado à superação, à satisfação de ganhar ou de ser melhor que antes.

Contudo, reafirma Santomauro (2013), a inclusão de jogos na escola demanda planejamento. Antes de disponibilizá-los para a garotada, deve ser analisado a variedade e a quantidade disponível para avaliar se todos podem brincar ao mesmo tempo ou se é necessário fazer um rodízio. Além disso, os jogos podem ser atraentes e bonitos e ter bom acabamento.

Dessa forma, constatou-se a importância do jogo como forma de estímulo as novas descobertas do aluno, onde ele desenvolve suas habilidades, interage com os colegas, socializando os conhecimentos que aprendeu, havendo, porém, uma necessidade de ser analisado pelo professor antes de ser usado pelo aluno.

Colaborando com a supracitada autora, Santos (2000) explica, “em síntese, jamais se deve pensar em usar os jogos pedagógicos sem rigoroso e cuidadoso planejamento.” Marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos, e jamais avalie sua qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, mas sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar.

Nessa realidade, acredita-se que o professor deve planejar com cuidado o uso do jogo como prática pedagógica, sendo rigoroso o processo de seleção para que seu uso não fique banalizado sem critério e objetivo. Ressaltando que a qualidade deve prevalecer em relação a quantidade, não se deve utilizar o jogo só por utilizá-lo, e sim com fins pedagógicos.

Santos (2000) ainda lembra que nem todo jogo, portanto, pode ser visto como material pedagógico. Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de outro de caráter apenas lúdico é este: desenvolve-se o primeiro com a intenção explícita de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória.

Quanto às brincadeiras, de acordo com Wajskop (2005, p. 18), a brincadeira, desde a antiguidade, era utilizada como um instrumento para o ensino, contudo, somente depois que se rompeu o pensamento romântico passou-se a valorizar a importância do brincar, pois antes a sociedade via a brincadeira como uma negação ao trabalho e como sinônimo de irreverência e até desinteresse pelo que é sério.

Contudo, mesmo com o passar do tempo o termo brincar ainda não está tão definido, pois ele varia de acordo com cada contexto, os termos brincar, jogar e atividade lúdica geralmente são usados como sinônimos.

Para Wajskop (2005, p. 18) as brincadeiras encontram-se presente em diferentes tempos e lugares. Desse modo, cada brincadeira tem um significado no contexto histórico e social que a criança vive. As brincadeiras experienciadas ao longo do tempo estão vivas na vida das crianças, porém com diferentes formas de brincar. Nesse sentido, elas são renovadas a partir do poder de recriação e imaginação de cada um. Todavia, sobre os jogos educativos, esclarece Kishimoto:

Na Grécia antiga e em Roma já existiam os jogos educativos, e no século XIX o ensino de línguas é ressaltado pelo desenvolvimento comercial e pela expansão dos meios de comunicação e surgem, assim, os jogos para o ensino de línguas vivia (Kishimoto, 2010, p. 15).

Pode-se dizer então que os jogos educativos já existiam há muito tempo, mas só agora que sua utilização como forma lúdica para despertar a motivação das crianças no processo de ensino aprendizagem que é recente, fazendo com que os educadores procurem utilizá-los com mais frequência em suas aulas.

Sobre os jogos educativos acredita-se que os mesmo quando utilizados de forma correta, bem orientados possam proporcionar a aprendizagem as crianças já que eles motivam com seus atrativos, pois a indústria tem investido bastante neste tipo de material didático.

Na concepção de Kishimoto, (2010) foi Froebel o primeiro educador que justificou o uso do brincar no processo educativo. Ele tinha uma visão pedagógica do ato de brincar: “O brincar, pelo ato de brincar desenvolve os aspectos físico, moral e cognitivo, entre outros”.

Diante dessa realidade, vê-se que o século XXI é considerado o século da ludicidade, onde se vive em tempos em que a diversão, lazer e entretenimento apresentam-se como condições preferidas pela sociedade e por tornar-se alvo de muitas atenções, a ludicidade faz-se necessária sendo importante resgatar a sua essência (Kishimoto, 2010).

O LÚDICO E O EDUCADOR

Vivemos hoje numa sociedade marcada por bruscas e aceleradas mudanças atingindo principalmente os mais novos indivíduos que dela fazem partes: as crianças. São elas as que mais rapidamente assimilam os novos jeitos e formas de pensar diferente, requisitando daquele que estão ao seu redor posturas também diferentes; o que vêm gerando conflitos, sobretudo, na escola – uma instituição que resiste enquanto pode às mudanças (Santos, 2007).

Diante disto, Queiroz (2009) destaca que a atividade lúdica é essencial para a criança porque estimula a inteligência, a imaginação, a criatividade, ajuda o exercício de concentração e atenção, favorecendo a formação da motricidade infantil.

É nesse contexto que o lúdico entra em cena como um instrumento que irá dinamizar os processos de aprendizagem e ressignificar práticas escolares que já não dão conta das necessidades humanas e educativas das crianças. Por meio desse recurso será possível inventariar novos modos de relação adulto criança, ao mesmo tempo em que serão estabelecidas práticas escolares mais condizentes com o atual cenário social.

Para Santos (2007, p. 154):

O ato de reconhecer a importância do lúdico é algo que vem ganhando adeptos ano após ano, no entanto, os profissionais que deveriam estar mais habilitados para a promoção desse trabalho, ainda não foram atingidos de forma significativa. A formação docente é ainda marcada por muitas deficiências, não os preparando para tal responsabilidade.

Interpretando a citação, acredita-se que ainda existam profissionais da educação despreparados para trabalhar a ludicidade em sala de aula, o que leva a crer que a escola deve promover projetos que contemplem esta prática a fim de proporcionar uma melhor condição de aprendizagem ao aluno. Por outro lado, acredita-se também na possibilidade

de o próprio professor procurar meios de desenvolver esta prática com os alunos mediante a sua importância.

Conforme a autora, pensar, portanto, a formação do professor numa perspectiva lúdica, seria de certa forma, repensar a sua história de vida bem como, o seu contexto sócio-cultural. Afinal, a formação profissional começa antes do ingresso nos centros determinados para essa missão e não encerra quando deles se despede.

Devendo ser ressaltado que atualmente se encontra vários pesquisadores que defendem o jogo na escola e atribuí-lhes múltiplos significados e funções. É nessa última análise que as questões iniciais ganham destaque, sendo possível defender uma educação com o lúdico e não apenas pelo jogo, entendendo que o lúdico compreenderia toda forma de manifestação artístico educativa, a expressão corporal, os jogos livres e educativos e as brincadeiras.

Esse contexto, no entanto, segundo Santos (2000) remete-nos à mais um questionamento. Se é verdade que o lúdico deve fazer parte do cotidiano das escolas e da vida das crianças, a quem caberia a tarefa de promovê-lo? Quem estaria preparado para tal atividade? Temos professores fazedores de uma cultura lúdica na escola? Temos estruturas adequadas?

Colaborando com a supracitada autora, realmente estes questionamentos leva-nos a uma reflexão sobre se os professores estão preparados para trabalhar a ludicidade com os alunos, pois na utilização dos jogos deve haver planejamento adequado e não apenas jogar por jogar com os alunos. E quem deve promover estes jogos, apenas os professores ou os gestores e outros segmentos da escola também podem realizá-los?

Nessa realidade, Alves (2001, p. 21) resume apontando para simplicidade do tema quando afirma “o professor é considerado bom quando ministra uma aula perfeita, explicando a matéria, professor bom é aquele que transforma a matéria em brinquedo e seduz o aluno a brincar”.

Outro defensor da atividade lúdica é Luckesi (2004, p. 18) ele acredita que a ludicidade se expande para além da ideia de lazer restrito às experiências externas, para ele:

Quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisas semelhantes.

Para o autor, está sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com outros, a ludicidade é interna; a partilha e a convivência poderão oferecer-lhe, e certamente oferecem, sensações do prazer da convivência, mas, ainda assim, essa sensação é interna de cada um, ainda que o grupo possa harmonizar-se nessa sensação comum; porém um grupo, como grupo, não sente, mas soma e engloba um sentimento que se torna comum; porém, em última instância, quem sente é o sujeito.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados da pesquisa mostram a importância da ludicidade no processo de ensino aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Na realidade a atividade lúdica torna-se importante em todas os anos e níveis de ensino pois sendo a mesma uma forma diferente do professor ensinar, uma prática pedagógica que motiva os alunos à aprendizagem, acredita-se que pode ser aplicada em todos os anos, já que o brincar é uma atividade antiga, a qual tem se comprovado sua boa aceitação por parte dos teóricos que escreveram sobre a ludicidade.

Constatou-se que durante anos, a aprendizagem era feita de forma tradicional onde o professor simplesmente explicava o conteúdo e os alunos ouviam atentamente sem falar, sem opinar, sem participar da aula. Essa prática pedagógica considerada desestimuladora dificultava a aprendizagem, fazendo com que o aluno não compreendesse o conteúdo ministrado pelo professor.

Nesse contexto houve a necessidade de mudanças, surgindo então o lúdico como forma prazerosa de ensinar proporcionando uma melhor aprendizagem, através da motivação com o jogo, brincadeiras, teatro, música e outros melhorando a qualidade da aula, dando motivação ao aluno.

Por outro lado, o estudo também mostrou que muitos professores não estão preparados para trabalharem a ludicidade com seus alunos e as escolas não dispõem de

projetos contemplando essa prática, levando o professor a uma situação de comodismo. A falta de materiais adequados para que o professor trabalhe o lúdico em sala corresponde a uma das dificuldades encontradas.

Por tudo isso, acredita-se na relevância deste estudo tanto para nossa vida profissional como pessoal, fazendo uma reflexão sobre a ludicidade e sua utilização nas aulas dos anos iniciais do Ensino Fundamental principalmente nas escolas públicas onde as crianças são carentes de brinquedos, de quem lhes proporcione atividades prazerosas já que os pais em sua maioria passam o tempo trabalhando.

Portanto, elas merecem que lhes seja proporcionado momentos de alegria, de descontração com seus colegas, através de jogos e brincadeiras. Às escolas por sua vez devem buscar recursos a fim de oferecer o material necessário para que os professores realizem as atividades lúdicas em suas aulas. E os professores se conscientizem da necessidade do lúdico no processo ensino aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Eva Maria Siqueira. **A ludicidade e o ensino de matemática: uma prática possível**. Campinas: Papirus, 2001.
- ANTONIO, Hidia Teresinha Anduini e BORGES, Rose Eliana Aparecida. Pegos-pontos: jogo e situações – problemas como um dos recursos para a aprendizagem. **Revista do professor**. Abril/Junho; ano XXII, n. 86, p. 20-22. Porto Alegre, 2006.
- FORTUNA, Tânia Ramos. O brincar. **Pátio Educação Infantil**. Rio Grande do Sul, n. 3. p. 6-9, dez. 2003.
- KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação**. 13. ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- LUCKESI, Cipriano. Estados de consciência e atividades lúdicas. In: PORTO, Bernadete (Org.). **Educação e ludicidade**. Salvador: UFBA, 2004.
- MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas**. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.
- QUEIROZ, Marta Maria Azevedo. **Educação infantil e ludicidade**. Teresina: Edufpi, 2009.
- SANTOMAURO, Beatriz. Jogos: todo mundo ganha. In: **Revista Nova Escola**, nº. 260, p. 30, mar.2013.
- SANTOS, Cleidiane Maurício dos. O lúdico na formação do educador: uma alternativa possível e necessária. In: HERMIDA, Jorge Fernando. **Educação Infantil: política e fundamentos**. João Pessoa: editora Universitária/UFPB, 2007.

SANTOS, Santa Marli P. dos. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SANTOS, Santa Marli P. dos. **O lúdico na formação do educador**. 8. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

WAJSKOP, Gisela. **O Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 2005.

Submissão: fevereiro de 2026. Aceite: março de 2026. Publicação: julho de 2026.