

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS MATEMÁTICOS COMO UMA INTERVENÇÃO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NAS SÉRIES INICIAIS

Hugo Gustavo de Lira Gomes¹; Josenaide Apolonia de O. Silva²; Suzana Ferreira da Silva³

Universidade de Pernambuco, hugo.lira.gomes@gmail.com¹

Universidade de Pernambuco, naydeoliveira@gmail.com²

Universidade de Pernambuco, suzanasilva.sf@gmail.com³

Resumo: O uso de jogos e curiosidades que ajudam a fazer com que passem a ver a matemática com outros olhos e fiquem mais envolvidos na aula. De fato, é necessário verificar que não é o jogo que trabalha matemática, mas sim a intervenção psicopedagógica que se faz nele. Dessa forma o professor nesse processo precisa interagir de forma direta com o educando, onde o mesmo poderá claramente desempenhar sua função de mediador e facilitador da aprendizagem, tornando algo interessante para os alunos. Por isso é preciso que o educador crie situações que motive as crianças a participarem de suas aulas. Fazendo com que os alunos possam perceber que a matemática é tão importante quanto qualquer outra disciplina. Logo, os jogos matemáticos são considerados uma alternativa eficiente para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem de matemática.

Palavras-chave: Jogos matemáticos; Aprendizagem; Intervenção.

INTRODUÇÃO

A partir das dificuldades existentes em fazer com que a aprendizagem matemática aconteça de maneira efetiva, surge então à necessidade de fazer uma intervenção psicopedagógica em relação aos conteúdos matemáticos, que os alunos sentem certas dificuldades de aprender da forma em que está sendo trabalhado.

Dessa forma, os jogos fazem com que a aprendizagem se torne mais efetiva, trabalhando as questões matemáticas como uma intervenção psicopedagógica então é necessária, para que se tenha uma maior compreensão de determinados assuntos que serão abordados nas séries iniciais.

Por isso se faz necessário que o professor procure alternativas para que aumente a motivação dos alunos, procurando através dos jogos uma melhor compreensão e percepção de problemas matemáticos. Logo, os jogos têm um papel importante, pois auxiliam na construção de conceitos matemáticos e tem a função de desafiar os alunos. Vale salientar que os jogos levam os alunos para situações-problemas com a aplicação de jogos nas séries iniciais tem como finalidade as dificuldades dos alunos para melhorar o ensino e a aprendizagem. Sendo assim os jogos nas aulas de matemática constroem possibilidades que podem ajudar os alunos nos obstáculos em que a matemática está presente e mudar a visualização de interpretar problemas matemáticos.

Buscando-se na literatura as propostas de atividades envolvendo os jogos que serão trabalhados no ensino fundamental, para resolver problemas da educação matemática. Os jogos mostram aos alunos que na aprendizagem matemática, assim como no meio em que vivem, a interação com os jogos e a utilização de outras metodologias de ensino a matemática, possibilita ao aluno ser o próprio construtor do conhecimento.

Embora os jogos matemáticos ajudem em sala de aula e tornem as aulas de matemática mais prazerosas, são através dos jogos matemáticos que o aluno passa de um simples receptor de conhecimentos a um construtor.

Dessa forma os jogos participam do processo de interação da criança e a vivenciam o que aprendem. Contudo os jogos representam uma boa problemática porque torna o professor um mediador, que cumpre a prática pedagógica com o exercício de avaliar os alunos e também propor questões, potencializando a capacidade e a compreensão dos conceitos matemáticos.

É necessário, que aconteça uma familiarização, com material do jogo, e uma observação para regras de jogar, validando a aprendizagem e a intervenção pedagógica do jogo, a compreensão do que está sendo aplicado e da capacidade de jogar com habilidade. O objetivo de fazer que os alunos passem a aprender e a gostar desta disciplina, logo os jogos no ensino de matemática vem mudando a rotina da classe quando utilizado despertando interesse dos alunos envolvidos

METODOLOGIA

O trabalho aqui apresentado tem por objetivo central fazer um diálogo entre autores e teóricos sobre a forma lúdica de ensinar matemática, bem como os meandros que perpassam o desenvolvimento do lúdico em sala de aula e no cotidiano do aluno.

Assim, para o estudo e realização do objetivo proposto, a metodologia adotada foi de abordagem qualitativa, através de uma pesquisa bibliográfica com a contribuição das experiências vivenciadas pelos autores sobre o tema, sendo uma pesquisa do tipo exploratória e descritiva.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

O jogo e o brincar é visto como uma maneira que leva ao prazer e segundo Santin (1996), brincar antes de qualquer coisa é a capacidade de criar a partir da sua imaginação, produzindo um meio em que a pessoa que está imaginando seja o protagonista, por intermédio de um conjunto de símbolos motivado pelo mundo das brincadeiras e é desta forma que a criança se enriquece como ser inovador, pois a ligação do sonho com a realidade do seu dia-adia dando a possibilidade de produzir seu conhecimento e também saber qual o seu lugar na sociedade.

As brincadeiras e os jogos são mais que atividades comuns do dia-a-dia onde tudo é calculado e feito para realizar resultados “crus”, eles são além de tudo isso atividades realizadas de maneira agradável que possibilitam aos alunos da educação infantil aprendam sobre o objeto estudado. Teixeira (2010) ainda diz que:

O jogo, o brinquedo e a brincadeira são analisados e estudados na pedagogia, tendo em vista as possibilidades práticas de sua utilização no processo de ensino aprendizagem. Brincar é uma situação em que a criança constitui significadas para assim ter relação dos papéis sociais e compreensão em seu meio, bem como para a construção do conhecimento. (TEIXEIRA, 2010, p.44).

Dessa forma a maneira como as crianças demonstraram as coisas que viveram com seus corpos mexendo-se, investigando o ambiente e sua criatividade, produzindo novas alternativas e estimuladas com suas experiências o que diz o seu grau de desenvolvimento e aprendizagem pelo fato de estar brincando é a estruturação do conhecimento que se constitui com o convívio entre as pessoas no meio do que elas participam. Para Vygotsky (1998):

A aprendizagem configura-se no desenvolvimento das funções superiores através da apropriação e internalização de signos e instrumentos em um contexto de interação. A aprendizagem humana pressupõe uma natureza social específica e em processo mediante o qual as crianças acedem à vida intelectual daqueles que as rodeiam. É por isso, que, para ele, a brincadeira cria na criança uma nova forma de desejos. Aprende-se a desejar, relacionando os seus desejos, a um “eu” fictício, ao seu papel na brincadeira e suas regras. (VYGOTSKY, 1998, p. 44).

Ao relacionar-se a outras crianças com a finalidade de se mostrar como um ser que tem sentimentos, que pensa e que também age. Em sua obra por uma Educação Romântica ALVES (2003, p. 22) declara “todos os homens enquanto crianças têm por natureza desejo de conhecer...” e ainda fala em (2003, p. 88) “querer é desejar todos comovidos pelo desejo as crianças aprendem movidas pelo desejo”.

Motivado por esse desejo que a criança tem um desempenho com muita naturalidade quando brinca utilizando materiais, estruturando novos conhecimentos para o uso na sua realidade, mais atitudes e aprendizados que possibilitam a estruturação do conhecimento e estudo, o brincar terá um papel relevante, pois é por meio de atitudes divertidas, das práticas e das diferentes coisas que já viveu que existirá uma real aprendizagem e no ato de brincar as crianças obterão a oportunidade de ser crítico e tomar decisões criando seus argumentos e respeitando a sua vida conseguindo que a criança tenha personalidade própria. Vygotsky (1998) assinalou que:

Uma das funções básicas do brincar é permitir que a criança aprenda a elaborar resolver situações conflitantes que vivencia no seu dia-a-dia; usará capacidades como observação, a imitação e a imaginação. Através desta imitação representativa, a criança vai também aprendendo a lidar com regras e normas sociais. Desenvolve a capacidade de interação e aprende a lidar com o limite e para tentos, os jogos com regras são fundamentais. (VYGOTSKY, 1998, p. 56).

Para que toda essa aprendizagem aconteça à criança precisa que na escola exista um ambiente favorável em que ela consiga oportunidades que estimulem a criatividade. Assim sendo, segundo Barriga (2012, p. 11), o educador deverá “criar condições (espaço, tempo); proporcionar vivências ou despertá-las; estar sensibilizado e desperto para desenvolver o processo criativo, pois ele é, muitas vezes, mais importante do que propriamente o produto final”. Dessa forma muitas vezes o termo ambiente de aprendizagem é utilizado equivocadamente se referindo ao espaço físico onde ocorrem atividades educativas. Um exemplo de ambiente de aprendizagem é a sala de aula, que é um local planejado, ou organizado, para que ocorram as atividades educativas.

A customização de um ambiente de aprendizagem pode ser feita ao “pensar o ambiente educativo é um processo em progresso” (OLIVEIRA e FORMOSINHO, 2013, p.43), tendo como ponto de partida uma orientação regulada em que quanto maior a sistematização e menor a autonomia, maior o caráter formal da aprendizagem.

Assim, é possível observar o tamanho da importância que a ludicidade tem, cabendo ao professor um papel de permitir que seu aluno participe de novas aventuras, novos aprendizados, porque está livre para descobrir uma nova janela para o conhecimento, pois ao assumir um caráter dinâmico, flexível e respeitador dos interesses e necessidades individuais e coletivos, o espaço permite “facilitar aprendizagens, criar desafios, provocar a curiosidade e

a criatividade, potencializar autonomia e relações interpessoais positivas” (PORTUGAL, 2012, p. 53).

Novamente remetendo a necessidade de não tirar da criança a espontaneidade e a criatividade é preciso trabalhar no sentido de fazer as coisas, utilizando atividades lúdicas e consequentemente alcançando a aprendizagem delas. Mas o que seria, de fato, uma aula lúdica? Para Fortuna (2000, p. 9), “uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar”, ou seja, é uma aula livre, criativa e imprevisível.

Então fica entendido que é através de aulas lúdicas que as crianças exploram de forma mais proveitosa a criatividade, melhoram sua conduta no processo de ensino e aprendizagem e além de ajudar na sua autoestima, porém, o professor precisa ter cuidado de como são colocadas atividades lúdicas em seus fins pedagógicos, para que não se transformem em atividade uma coisa “crua”, dirigida e manipuladora. Se isso ocorrer a atividade deixará de ser prazerosa, pois não será caracterizado com liberdade e espontaneidade.

Dessa forma, as atividades lúdicas devem ser aplicadas como possibilidade de serem mediadoras de aprendizagem e propulsoras de desenvolvimento no ensino formal. Moyles (2002) conclui que:

O papel é o de garantir que, no contexto escolar, a aprendizagem seja contínua e desenvolvimentista em si mesmas, e inclua fatores além dos puramente intelectuais. O emocional, o social, [...], o ético e o moral se combinam com o intelectual para incorporar um conceito abrangente de “aprendizagem”. Cada fator é independente e interrelacionado para produzir uma pessoa racional, com pensamentos divergentes e capacidade de resolver problemas e questionar em uma variedade infinita de situações e desempenhos. (MOYLES, 2002, p.43-44).

Apesar de que quando, a atividade se torna prática e se sujeita como uma ponte a um determinado fim perde o atrativo e o caráter de lúdica. A partir do momento que a criança é obrigada a realizar atividade, sem nenhum interesse ou motivação, aquele que deveria ser uma atividade divertida perde toda a sua característica e acaba tornando-se mais uma atividade “séria” de sala de aula.

Assim chega-se à conclusão que são principalmente os sentimentos que devem ser trabalhados na escola, para que não se mantenha como um obstáculo entre a criança e as novas iniciativas. Gloton e Clero (1997, p 56) A inexistência de uma criação realizadora verifica-se se a criança não se sentir com suficiente confiança para mostrar aos outros os

produtos da sua atividade nem for encorajada a prosseguir-la, se não tiver o direito de exprimir com toda a espontaneidade aquilo que sente ou pensa, nem de fazer aquilo de que tem vontade com total despreocupação pelos riscos que daí possam advir para a sua segurança.

A contribuição dos jogos para a aprendizagem matemática

O jogo permite o desenvolvimento do raciocínio lógico e matemático, a construção de uma real oportunidade para despertar no aluno, o gosto pela matemática visto ser uma rica fonte de motivação, interesse e atenção. (GRANDO, 2004)

Possibilitando boas situações de prazer e aprendizagem significativa nas aulas de matemática ensinando matemática e também desenvolver o raciocínio lógico, estimular o pensamento independente e o desenvolvimento tecnológico. Fazendo com que o aluno pense de forma mais crítica acerca dos conteúdos tornando-os argumentativos com base em critérios e em princípios logicamente válidos.

Neste sentido os jogos podem ser usados na educação matemática para estimular e desenvolver habilidade de pensar de forma independente contribuindo para o processo de construção do conhecimento matemático, que através do jogo aluno aprende a agir numa esfera cognitiva, se sentindo livre para determinar suas próprias ações nessa perspectiva compreender que o jogo é o elemento que irá atuar internamente no sujeito possibilitando-o chegar a uma nova estrutura de pensamento.

De fato, os jogos são imprescindíveis ao desenvolvimento pleno da criança sabendo-se que o brincar faz parte da vida do aluno e o jogo torna a aprendizagem mais construtiva na educação da criança e desperta o lado crítico.

Desse modo o estudo tem como objetivo conscientizar o educador/ professor da influência que os jogos podem ter no desenvolvimento infantil e no processo de ensinoaprendizagem. Quando aplicado adequadamente à educação os jogos muitas vezes podem relacionarse com os métodos de ensino aplicado onde uma das soluções pode passar por uma prática pedagógica prazerosa através de atividades lúdicas a criança desenvolve-se psicologicamente, culturalmente, socialmente, mentalmente e fisicamente.

Com isso o jogo proporciona ao desenvolvimento integral do ser humano sendo assim o objetivo principal que levou a execução deste estudo foi sem dúvida a importância da

exploração e desenvolvimento do domínio da matemática através da realização dos jogos lúdicos que estimulem o interesse e motivação das crianças para sua aprendizagem.

A matemática nas series iniciais

Notando que o aperfeiçoamento das capacidades intelectuais que envolvem a disciplina de matemática fortalecidas no ensino fundamental anos iniciais é de uma importância essencial para os estudantes dessa etapa da escolarização, pois ela expandiu o conhecimento lógico e é fundamental para a estruturação do pensamento também em outras ciências, além de ser valido como suporte para a aprendizagem de conteúdos mais complexos nos anos seguintes. Importância essa que também é evidenciada nos Parâmetros Curriculares Nacionais (1997):

É importante, que a Matemática desempenhe, equilibrada e indissociavelmente, seu papel na formação de capacidades intelectuais, na estruturação do pensamento, na agilização do raciocínio dedutivo do aluno, na sua aplicação a problemas, situações da vida cotidiana e atividades do mundo do trabalho e no apoio à construção de conhecimentos em outras áreas curriculares. (BRASIL, 1997, p.29).

Dessa forma ao expor para os alunos os efeitos que a Matemática tem no dia a dia, é de grande apoio, pois aproxima a rotina deles as disciplinas coisas que são exploradas na disciplina, assim causando o efeito de mostrá-la como uma ciência indispensável para a vida.

Entretanto, a docência da Matemática no Ensino fundamental anos iniciais geralmente tem seu valor diminuído, pois os indivíduos que ministram essa disciplina nessa etapa muitas vezes empregam uma atenção maior nos procedimentos necessários para a alfabetização e deixam acabar deixando segundo plano o ensino da matemática, isso é consequência do conjunto de conhecimentos iniciais insuficientes que os professores dos anos iniciais recebem, muitas vezes até deficitária no campo matemático.

Investigações ao longo dos anos sobre aprendizagem e a educação infantil revelam, que na medida em que uma criança chega ao ensino fundamental, ou até mesmo em etapas inferiores, ela não é uma “tábua rasa”, ela traz todo um conhecimento adquirido através de experiências vividas, organizado sob suas próprias perspectivas, onde em sua maioria foram através de jogos, brincadeiras e atividades divertidas. Porque tudo isso é lúdico, ou seja, feito pelo prazer em fazer tornando a brincadeira algo que possibilita a construção de conhecimentos de forma autônoma pela criança.

A ludicidade são procedimentos organizados com numerosos benefícios na perspectiva de promover o desenvolvimento de conhecimentos no ensino fundamental anos iniciais, pois é por meio de práticas prazerosas como proporcionadas pelo brincar que o aluno se desenvolve com mais vontade, explora com mais criatividade, melhora suas relações afetivas de conduta cultural.

Por isso o jogo funciona como instrumento facilitador da aprendizagem matemática contribui para o desenvolvimento cognitivo. E deve ser escolhido de acordo com os objetivos didáticos organizados pelo docente, os jogos precisam ficar disponíveis, assim como os livros na biblioteca para que todos tenham como usá-los com autonomia.

O jogo em seu aspecto pedagógico apresenta-se produtivo ao professor que busca nele um aspecto instrumentador e, portanto, facilitador na aprendizagem de estruturas matemáticas, muitas vezes de difícil assimilação, e também produtivo ao aluno, que desenvolveria sua capacidade de pensar, refletir, analisar, compreender conceitos matemáticos, levantar hipóteses testá-las e avaliá-las (investigação matemática), com autonomia e cooperação (GRANDO, 2004, p. 26).

Os jogos matemáticos como uma intervenção psicopedagógica nas series iniciais

Os jogos enfatizam o desenvolvimento do raciocínio lógico e estimula a criatividade o pensamento independente e a capacidade de resolver problemas. Observa-se que os jogos têm sua linguagem própria, deve ser compreendido por todos mesmo que de maneira diferente. Mediante a este fato deve-se valorizar a realidade da escola do professor e do aluno para se tenha uma aprendizagem de sucesso.

Por isso os jogos pedagógicos têm uma grande contribuição para a aprendizagem escolar de maneira lúdica com motivação e entusiasmo dos alunos, pesquisarem ainda mais a importância dos jogos como experiência nas séries iniciais que contribuíram para a construção da aprendizagem com uma intervenção de melhor qualidade junto ao ensino e aprendizagem a tentativa de compreender o papel do jogo na formação do aluno nas séries iniciais, levam para uma profunda reflexão a respeito do assunto.

Essa temática passa a despertar um maior interesse e a sua importância no relacionamento entre o saber adquirido e o saber constituído. Portanto, o jogo e instrução escolar representa o mesmo papel no que se diz respeito ao desenvolvimento das habilidades e conhecimentos.

Neste caso durante o jogo ocorre em uma transformação de um processo interpessoal e intrapessoal no momento em que consideramos a ação do jogo com um diálogo do indivíduo com ele mesmo porque o outro é seu adversário.

CONCLUSÕES

Através dos estudos concluímos que existem muitas formas de usar as atividades lúdicas no processo ensino aprendizagem, possibilitando assim que o aluno construa de forma mais significativa seu conhecimento, porém para que isso ocorra é importante um planejamento por parte do professor, sempre partindo dos conhecimentos prévios dos alunos.

Sendo assim este trabalho contribuiu para que pudéssemos conhecer de forma mais ampla o significado do lúdico na aprendizagem matemática, e dos materiais concretos como forma eficiente na concretização de conceitos.

Trabalhar com o lúdico no ensino da matemática nos anos iniciais é poder experienciar o novo, utilizando-se de materiais concretos para a elaboração mental dos conceitos, facilitando a aprendizagem e o desenvolvimento do raciocínio lógico- matemático. Nos anos iniciais, a Matemática é de grande importância para os alunos, além de servir como suporte para as demais séries, ela desenvolve nos alunos o pensamento lógico, o olhar crítico sobre os conceitos construídos, além de envolver o que é aprendido com o cotidiano.

O desenvolvimento dos saberes matemáticos nessa fase não é alcançado se o processo utilizado para isso for mecânico, pois, esses alunos dessa forma não se sentiram estimulados. Assim a melhor maneira é fazendo com que eles interajam com o conhecimento através da ludicidade. A Matemática nos anos iniciais, na maioria das vezes tem uma interpretação feita de forma mecânica, sendo que desta forma pode ocorrer desinteresse por parte dos alunos, assim a interação das crianças, pode tornar a aprendizagem matemática com jogos mais propícia.

É importante ao trabalhar com conceitos matemáticos, que estes sejam explicados de forma clara e que haja o domínio sobre o tal, pois serão conceitos que servirão de base para toda Matemática escolar, desta forma o professor deve sempre manter-se em constante estudo sobre o que irá ensinar. Se faz necessário o lúdico no ensino da Matemática pois, tem uma relevância enorme no desenvolvimento em relação a parte cognitiva da criança, fornecendo

um melhor desenvolvimento. Dessa forma a criança brinca, pode construir seus conhecimentos através do jogo e assim desenvolver seu raciocínio.

A valorização do lúdico no ensino de Matemática, se destaca através de atividades matemáticas que ajudam na cognição da criança, pois elas, trocam experiências e criam suas aprendizagens através destas experiências. Os jogos, no entanto, podem ser utilizados na sala de aula para o desenvolvimento do conhecimento matemático e da linguagem, pois a criança em algumas situações deve observar criticamente.

As atividades lúdicas na educação Matemática e na manipulação de materiais concretos está diretamente relacionada ao potencial cognitivo da criança, contribuindo na aprendizagem, fazendo com que a disciplina de matemática não seja abstrata e torne-se visual.

Nota-se que a utilização dessas metodologias como o jogo ajuda no ensino de Matemática, e principalmente nos anos iniciais que é de fundamental importância para que se possa trabalhar com essa metodologia, para que os alunos tenham a visualização dos materiais por eles criados.

O interesse pelo jogo no ensino de Matemática ajuda os alunos em compreender a matemática. Mas é manipulando os jogos que as crianças são estimuladas de forma divertida, pois é através desse material didático que serve para o aluno entender os conteúdos de maneira bastante atrativa.

Nos estudos feitos percebe-se que utilizar a ludicidade como estratégia de ensino é de extrema importância para a criança, pois além de desenvolvê-la na parte cognitiva expandindo seus conhecimentos sobre os conteúdos matemáticos, também a desenvolver socialmente, pois ela aprende a conviver de forma saudável com seus semelhantes respeitando-os dessa forma alcançando seu desenvolvimento de maneira geral.

Dentro da disciplina de matemática essa utilização da ludicidade não pode ser diferente, pois além dos benefícios já citados, na matemática ainda auxilia no desenvolvimento do raciocínio lógico, por que no jogo o aluno vivencia situações problemas que aparece naturalmente e como ela nesse momento se livre para pensar, logo imagina uma solução e é nessa dinâmica que se consegue uma melhora no seu raciocínio.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, A. M. P. **A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica.** Revista do Programa de Mestrado em Educação e Cultura. Florianópolis, v. 4, n. 1, p. 47-60, jan./jun. 2003. Disponível em: <<http://www.periodicos.udesc.br/index.php/linhas/article/viewFile/1203/1018>>. Acesso em: 28 de junho de 2018.

ANASTACIO, Maria Queiroga Amoroso. **Pesquisa em Educação Matemática:** uma abordagem qualitativo-fenomenológica. In: III Encontro Mineiro de Educação Matemática, 2003, Belo Horizonte. Anais... Belo Horizonte: Sbem- MG, 2003. 1 CDROM.

BARRIGA, T. **(Re)criar a criatividade: Materiais recicláveis como recurso educativo.** Cadernos de Educação de Infância, 2012.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros curriculares nacionais: matemática.** Brasília: Ministério da Educação, 1997.

BRASIL. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa:** Apresentação. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Brasília: MEC, SEB, 2014.

FORTUNA, Tânia R. **Sala de aula é lugar de brincar?** In: XAVIER, M. L. M.; DALLAZEN, M. I. H. (org.). Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000 (Caderno de Educação Básica, 6) p. 146-164.

GLOTON, Robert; CLERO, Claude. **A Atividade Criadora na Criança.** 5.^a Ed. Lisboa: Editorial Estampa, 1997.

GRANDO, Regina Célia. **O jogo e a matemática no contexto da sala de aula.** São Paulo: Paulus, 2004.

MOURA, F. **Jogos e Modelagem na educação matemática.** São Paulo: Saraiva, 2009.

MOYLES, Janet. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil.** Porto Alegre: Artemed, 2002.

OLIVEIRA-FORMOSINHO, J. **A Contextualização do Modelo Curricular Hight-Scope no Âmbito do Projeto Infância.** In J. Oliveira-Formosinho (Org.), Modelos Curriculares para a Educação de Infância – Construindo umas práxis de participação (pp. 61-108) (4.^a Ed.). Porto: Porto Editora, 2013.

PORTUGAL, G. **Da segurança à criatividade.** Cadernos de Educação de Infância, 2012.

SANTIN, Silvino. **Educação da alegria e do lúdico a opressão do rendimento.** 2º ed. Porto alegre, 1996. INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DE FLORESTA. Pós-Graduação em Psicopedagogia Institucional e Clínica

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador.** 5 ed. Vozes Petrópolis, 2002.

TEIXEIRA. Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento.** Rio de Janeiro: wak, 2010.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente.** 6. ed., São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1998.