

BRINCADEIRAS DE CRIANÇAS: UMA PROPOSTA METODOLÓGICA INOVADORA PARA O ENSINO APRENDIZAGEM DOS ALUNOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL DA CRECHE MUNICIPAL PROF.^a EDSÂNGELA SANTOS DE MENEZES, MANACAPURU-AM/ BRASIL, NO PERÍODO DE 2022 2023

Edisandra Santos Menezes ¹
Alderlan Souza Cabral²

RESUMO

No momento em que as crianças começam a escolarização formal, suas experiências em casa já contribuíram para grandes variações em seu desenvolvimento e, uma vez que a escola começa, o desempenho acadêmico continua a depender fortemente sobre influências fora da escola. Portanto, é essencial que as estratégias de reforma educacional envolvam os cuidadores primários. Especificamente, programas e políticas que devem promover e apoiar aspectos da interação cuidador-criança que foram demonstrados empiricamente para impulsionar a aprendizagem precoce e deve procurar impedir “buracos motivacionais” que ameaçam os desejos dos pais de envolver seus filhos de forma eficaz. Essa tese de doutoramento tem como objetivo identificar qual a proposta metodológica inovadora para o ensino-aprendizagem dos alunos da Educação Infantil da Creche Municipal Professora Edsângela Santos de Menezes, Manacapuru-Am/Brasil, no período de 2022-2023 que leve em conta as brincadeiras. Para atingir o objetivo foi desenvolvida uma pesquisa descritiva como enfoque qualiquantitativo que ouviu os 15 professores da Creche Municipal Professora Edsângela Santos de Menezes, Manacapuru Am/Brasil no ano de 2022-2023. Assim os resultados apontam para o fato de ferramentas simples, de baixo custo e eficazes podem ser empregadas para preparar às crianças para a educação com sucesso. Conclui que o foco da educação infantil deve ser envolver mais profundamente as crianças nos processos escolares eficazes através das brincadeiras educacionais.

Palavras-chave: Educação Infantil, Creches, Brincadeiras.

INTRODUÇÃO

A Educação Infantil na América Latina, especialmente em alguns países como Argentina, Chile, México e Brasil, existe há mais de um século. período em que se consolidaram as primeiras experiências pedagógicas voltadas à infância. Inspiradas pelas ideias froebelianas, essas iniciativas defendiam o brincar e a arte como princípios fundadores das práticas educativas, reconhecendo nesses elementos os meios essenciais para o desenvolvimento da criança. No entanto, apesar do avanço histórico e teórico,

¹ Doutora em Ciências da Educação. Da Universidad de La Integración de las Américas - UF, sandra.uea@hotmail.com

² Professor orientador: Dr. Alderlan Souza Cabral, Universidade del Sol - UF, alderlanscabral@bol.com.br



observa-se que, nas últimas décadas, o cotidiano das instituições de Educação Infantil tem se distanciado desses fundamentos, priorizando práticas voltadas à antecipação da leitura, escrita e cálculo, em detrimento de atividades lúdicas e criativas.

No caso de setores com maiores recursos, a oferta é semelhante, mesmo quando os motivos são outros. Nestes casos, trata-se de acelerar a aprendizagem, saltar tempos e proporcionar às crianças ferramentas e experiências que, apesar de interessantes, não respondem às necessidades, interesses ou possibilidades da idade.

Nesse contexto, torna-se necessário resgatar o papel do jogo e da arte como eixos estruturantes do processo de ensino-aprendizagem, reafirmando sua importância como instrumentos de interpretação da realidade, de expressão simbólica e de desenvolvimento na educação infantil.

A presente pesquisa propõe-se a identificar qual proposta metodológica inovadora para o ensino-aprendizagem dos alunos da Educação Infantil da Creche Municipal Professora Edsângela Santos de Menezes, em Manacapuru-AM, no período de 2022 a 2023, que levem em conta as brincadeiras como recurso pedagógico central.

O estudo nasceu da inquietação diante do uso das brincadeiras na Educação Infantil de forma aleatória, sem o respaldo de uma proposta metodológica consistente que oriente a prática pedagógica dos professores. Embora o brincar seja reconhecido, tanto pela literatura especializada quanto pelas diretrizes curriculares nacionais, como um eixo estruturante da aprendizagem na infância, observa-se que, em muitas instituições, ele ainda é tratado como um momento de recreação desvinculado dos objetivos educativos.

Algumas condições, portanto, são essenciais para estabelecer e manter interações significativas entre crianças pequenas: a familiaridade entre os pares, a adequação do ambiente físico e social, a variedade de brinquedos e materiais lúdicos, bem como a postura sensível e observadora do educador. Essas condições permitem que as brincadeiras se transformem em experiências educativas ricas, que promovem não apenas o prazer e a diversão, mas também o desenvolvimento, da linguagem, da motricidade e da autonomia.

Dessa forma, o presente estudo justifica-se pela relevância social, pedagógica e científica de investigar o papel das brincadeiras na aprendizagem infantil, buscando compreender como podem ser sistematizadas dentro de uma proposta metodológica inovadora. Tal investigação contribui para o aprimoramento das práticas docentes na Educação Infantil e para a construção de um ensino mais significativo, e criativo, em consonância com os princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).



De maneira específica, o estudo pretende verificar quais atividades de brincadeiras são desenvolvidas pelos professores, analisar sua contribuição na aprendizagem infantil e compreender como essas práticas influenciam na motivação e no aprimoramento do seu nível de aprendizagem.

Em síntese, este trabalho reforça a importância de se repensar a Educação Infantil brasileira a partir de suas raízes históricas e culturais, valorizando o jogo e a arte como instrumentos de aprendizagem. A pesquisa desenvolvida na Creche Municipal Professora Edsângela Santos de Menezes pretende, portanto, oferecer subsídios teóricos e práticos para a construção de uma proposta metodológica inovadora, pautada na ludicidade, que contribua efetivamente para a qualidade da educação e para o desenvolvimento integral das crianças na primeira infância.

METODOLOGIA

A pesquisa caracteriza-se como exploratória e descritiva, pois busca compreender e descrever o fenômeno estudado, estabelecendo relações entre variáveis e ampliando o conhecimento sobre o uso das brincadeiras na Educação Infantil. O enfoque adotado é quali-quantitativo, combinando a análise qualitativa dos dados com um levantamento quantitativo para complementar a interpretação dos resultados.

O estudo foi realizado na Creche Municipal Professora Edsângela Santos de Menezes, localizada em Manacapuru-AM, e envolveu todos os 15 professores da instituição, compondo uma amostra censitária. Os sujeitos da pesquisa são docentes graduados, sendo que a maioria possui especialização e experiência significativa na área.

A coleta de dados foi feita por meio de entrevistas semiestruturadas, aplicadas com base em um questionário contendo perguntas abertas e fechadas. Os dados obtidos foram analisados com o método de análise de conteúdo, conforme Moraes (2014), que permite interpretar de forma crítica os significados expressos nas falas dos participantes. A entrevista será realizada por etapas. Na primeira etapa foram ouvidos 7 professores(as), na segunda etapa 8 professores(as). Todos foram ouvidos ainda no ano de 2023.

Os resultados foram expressos em gráficos que foram utilizados e analisados por inferência estatística em contraponto ao que diz a literatura sobre os números encontrados buscando fundamento teórico na bibliografia existente estabelecendo relações e correlações.



REFERENCIAL TEÓRICO

Numa perspectiva didática, o enriquecimento do corpo de conhecimentos que suporta as práticas pedagógicas faz com que as questões, as exigências, as perspectivas sobre a educação infantil adquiram novas dimensões e permitam vislumbrar aspetos que, por serem omnipresentes, tendem a permanecer ocultos e ocultos, só se revelam e se constituem como tais na medida em que se oferece um exame diferente daquele conhecido (BORBA e ARAÚJO, 2014).

Entre esses conceitos encontramos o jogo. Dificilmente encontraremos um livro dedicado à educação infantil que não a mencione. No entanto, o jogo continua sendo uma preocupação dos educadores e um direito a ser conquistado pelas crianças. Poucas invenções pedagógicas têm sido tão fecundas e todos aqueles que se iniciam nos segredos da educação inicial procuram compreendê-la e dominá-la (SANTOS, 2017).

Por outro lado, o estado atual da pesquisa sobre o jogo mostra sua relação com a melhoria das execuções ou performances nos domínios cognitivo, linguístico e socioafetivo. A brincadeira como atividade cognitiva parece estar associada ao desenvolvimento do pensamento abstrato, perseverança e concentração, pensamento divergente e criativo, e ao desenvolvimento de processos de análise e síntese que facilitam a organização perceptiva (CARVALHO, 2016).

Segundo Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil afirma que:

Pela oportunidade de vivenciar brincadeiras imaginativas e criadas por elas mesmas, às crianças podem acionar seus pensamentos para a resolução de problemas que lhe são importantes e significativos. Propiciando a brincadeira, por exemplo, cria-se um espaço no qual as crianças podem experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos. (BRASIL; RCNEI, 1998, v.1, p.28).

Em relação à proficiência linguística, a própria necessidade de se comunicar para brincar com os outros estimula a linguagem coerente e o surgimento de expressões idiomáticas gramaticalmente complexas. Finalmente, como instrumento de socialização, os diferentes espaços em que se formaliza a educação infantil (desde a escola até as salas de convivência, centros familiares, etc.) são espaços culturais distintos da casa em que se promove a brincadeira das crianças (SANTOS, 2017).

Segundo Moyles afirma que “as crianças organizam suas brincadeiras, partindo do seu universo de informações e conhecimento, sugerindo que quanto mais experiências a criança vivencia, mais ela cria interconexões com a realidade” (MOYLES, 2006, p.10).



Para os educadores, o jogo é uma boa proposta que permite que crianças dispersas ou entediadas se interessem novamente. Mudanças nos tons de voz, jogos de descarte para decidir quem fica com um pedaço de material, jogos tradicionais para preencher tempos inertes ou sem lição de casa... são usados com esse significado. São fórmulas que geram um clima amistoso e atuam como continente diante de esperas, dificuldades diante de uma proposta, mudanças de tarefas, etc. (MANACORDA, 2009).

Nesse sentido, a forma lúdica com que as normas e regras são ensinadas facilita a estruturação e organização da vida escolar. Estar com outras pessoas e compartilhar brincadeiras e brinquedos, usar as rimas como forma de atribuir papéis, dar a vez e esperar por um parceiro fazem parte do aprendizado que as crianças precisam fazer para conviver (KISHIMOTO, 2018).

Em alguns casos, o jogo aparece como atividades ludiformes, ou seja, atividades que têm a forma de jogo, mas nas quais brincar é apenas uma desculpa. Por exemplo, pedir a crianças de 3 anos que reconheçam seu nome entre uma série de sinais como um enigma pode ser divertido para quem observa a busca, mas um pouco frustrante para a criança em questão, a menos que as pistas estejam certas e a imaginação, desde que a atividade que se segue expanda o que é sugerido e não limite a ação das crianças, obrigando-as a responder de acordo com o que o adulto pensou (KAMIL, 2011).

Iniciar as atividades como uma espécie de jogo permite ao educador abrir desde o tom de voz, gestos e olhares, um canal de comunicação atrativo para as crianças e despertam o seu interesse. Isso torna mais fácil para você situar a ação na experiência da criança e permite atribuir um formato mais acessível ao modo particular de construção do conhecimento (BIAGGIO, 2006).

Em espaços formais, brincar também pode fazer parte da proposta de ensino. Nesses casos, o jogo e a proposta de ensino coincidem. O jogo e suas regras são o conteúdo a ser aprendido. Assim, ensinar jogos tradicionais é uma forma de acesso a um bem cultural; jogar cartas facilita a operação com conhecimentos e habilidades relacionadas à função numérica e à série numérica (COLL et al., 2015).

Ao mesmo tempo, essas brincadeiras ampliam o repertório lúdico das crianças e dão a elas novas possibilidades de brincar no tempo livre. Quanto mais complexo o jogo, maior o benefício de jogá-lo repetidamente. Por exemplo, se o jogo envolve mais estratégia do que sorte, a possibilidade de pensar "além" da carta, de tomar decisões que melhorem o jogo, faz diferença na forma como as crianças se apropriam dos 28



conhecimentos necessários para jogar melhor e vencer o conteúdo escolhido (BORBA e ARAÚJO, 2014).

A utilização do jogo como recurso ou na sua natureza motivadora parece abrir portas a propostas mais interessantes onde o brincar pode assumir diferentes significados. De fato, avançar na possibilidade de ensino de jogos, sobretudo em contextos educativos, exige considerar as particularidades que o jogo assume quando deixa de ser uma atividade espontânea para as crianças e se torna uma proposta com intencionalidade específica e educativa de quem assume os seus cuidados (DANTE, 2010).

Ao longo dos anos, o jogo foi uma atividade que está presente no ser humano até os dias de hoje, embora nem sempre tenha sido mantida a ideologia de que a criança aprende brincando e alguns autores em suas pesquisas buscam demonstrar que a criança aprende muito mais rápido através da metodologia do jogo (GARCÍA, 2017).

A educação está em constante mudança, não se baseia apenas em um processo de aprendizagem por observação, mas se concentra em um modelo ativo e participativo, deixando o campo aberto para novos métodos para alcançar uma aprendizagem significativa (LÓPEZ, 2020).

No artigo Uso do método lúdico na formação de sentimentos e qualidades da criança pré-escolar escrito por (Sánchez-Vasilcovich e Matos Urgelles, 2016), afirmam que no processo educativo os métodos são uma sucessão de ações e operações, relacionados entre si que eles desenvolvem crianças e professores. Para além de responderem aos objetivos e ao conteúdo, devem também dar resposta às particularidades das crianças e corresponder aos princípios da educação dos pré-escolares, por meio de qualquer método seja possível assegurar o movimento do ensino-aprendizagem, e assim, alcançar a apropriação do conteúdo e atingir os objetivos.

Brincar e aprender estão intimamente ligados, pois é considerada uma atividade de extrema importância para o desenvolvimento e aprendizagem, razão pela qual esta pesquisa tem como objetivo demonstrar que a aplicação de brincadeiras didáticas inovadoras em sala de aula como método de ensino que captará melhor sua atenção, a sua motivação e por isso o pré-escolar demonstrará gosto pela aprendizagem e fá-lo-á de uma forma mais rápida e fácil (YAJAIRA, 2018).

O ambiente que os rodeia proporciona oportunidades que facilitam a sua aprendizagem através do brincar desde os primeiros anos de vida até ao período pré escolar e primário. Os professores dos primeiros anos, são os principais apoiantes da sua



aprendizagem, cujo papel fundamental é implementar um local adequado para a criança aprender de forma criativa e divertida (ONETTI, 2019).

Por outro lado, PAULA (2002) quando fala em jogos e gamificação para melhorar as competências na educação infantil, conclui afirmando que o jogo é decisivo para o desenvolvimento integral da criança, e é a melhor maneira de descobrir o mundo e explorá-lo. Ao brincar, eles se sentem mais seguros, autônomos e têm mais prazer em adquirir novas habilidades em matemática, linguagem, ciências naturais, entre outras, por outro lado, habilidades sociais como confiança, comunicação, etc. (SÁNCHEZ VASILCOVICH e MATOS URGELLES, 2016).

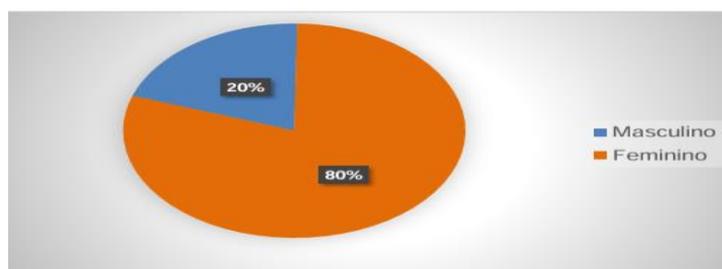
É necessário enfatizar as palavras de HERRERA(2017) que o aluno inicia a sua aprendizagem e pretende-se motivá-lo a continuar com o referido processo educativo, conduzindo também a uma alteração do ambiente regular da sala de aula. Os jogos didáticos dentro da educação não devem ser encarados como perda de tempo e sim uma forma de prender a atenção do aluno e assim melhorar seu desempenho escolar. O jogo didático deve permitir divertir e aprender algo, é uma estratégia que pode ser utilizada em qualquer nível e favorecer o desenvolvimento da criatividade.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Aqui estão descritos os resultados do primeiro objetivo específico de verificar quais as atividades de brincadeiras desenvolvidas pelos professores da Educação Infantil da Creche Municipal Professora Edsângela Santos de Menezes, Manacapuru Am/Brasil, no período de 2022-2023 que podem fundamentar uma proposta metodológica.

Quanto ao perfil dos professores(as) que na Creche Municipal Professora Edsângela Santos de Menezes, no município de Manacapuru-AM/Brasil tem-se:

GRÁFICO 1 – SEXO DOS ENTREVISTADOS(AS)

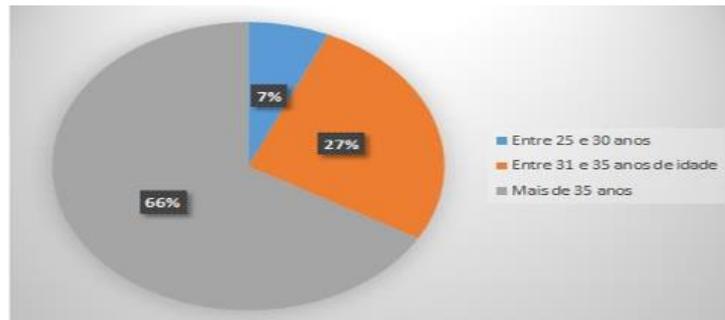


Fonte: Elaborado pelo autor (2023)



Percebe-se pelos dados extraídos do Gráfico 1 que 80,00% dos professores(a) que atuam na Creche Municipal Professora Edsângela Santos de Menezes, no 116 município de Manacapuru-AM/Brasil pertencem ao sexo feminino; 20,00% pertencem ao sexo masculino. Com relação a idade dos professores(as) que atuam na Creche Municipal Professora Edsângela Santos de Menezes, no município de Manacapuru AM/Brasil tem-se:

GRÁFICO 2 – FAIXA ETÁRIA DOS ENTREVISTADOS(AS)

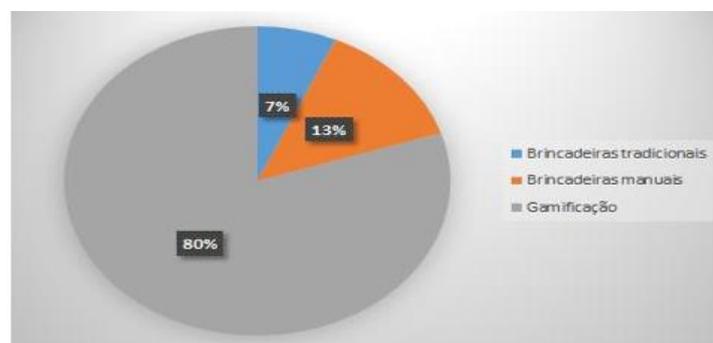


Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

Os entrevistados estão localizados na faixa etária de mais de 35 anos de idade (66,00%); 27,00 possuem entre 31 e 35 anos e, apenas 7,00% tem entre 25 e 30 anos de idade, o que denota que 93,00% dos entrevistados possuem mais de 30 anos de idade.

Com relação a renda, 100,00% dos entrevistados estão alocando na faixa de renda superior a 2 salários mínimos. Com relação a escolaridade, todos já possuem algum tipo de pós graduação. Então foi perguntado aos entrevistados(as): quais os tipos de brincadeiras mais utilizadas atualmente:

GRÁFICO 3 – USO DE BRINCADEIRAS NA SALA DE AULA



Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

Como se pode observar no Gráfico 3, 80,00% dos entrevistados utilizam games em suas aulas na educação infantil; 13,00% utilizam brincadeiras manuais; e, 7,00% usam



brincadeiras tradicionais indagados sobre o nível de participação dos alunos, 100,00% dos professores disseram que eles adoram.

Por fim foi indagado: O senhor(a) conhece as ferramentas de brincadeiras como recurso didático para o ensino de crianças em creches? 100,00% dos professores responderam que sim. Foi então perguntado: caso sua resposta seja positiva, o que o senhor(a) acha de usá-las nas aulas. Todos responderam que é de fundamental importância. Em relação às práticas lúdicas em sala de aula, a pesquisa revelou que a gamificação é a modalidade mais utilizada, seguida de brincadeiras manuais e tradicionais. Esses resultados indicam uma tendência de integrar tecnologia e ludicidade no processo educativo, promovendo ambientes de aprendizagem mais dinâmicos e participativos. Além disso, todos os professores observaram que os alunos participam com entusiasmo das brincadeiras, reconhecendo o brincar como instrumento essencial no processo de aprendizagem.

Quanto às contribuições das brincadeiras para a aprendizagem, 60% dos docentes afirmaram que as crianças aprendem rapidamente por meio das atividades lúdicas, enquanto 20% perceberam uma aprendizagem moderada. Todos destacaram que as brincadeiras promovem desenvolvimento cognitivo, criatividade e socialização.

Esses achados se alinham com as teorias de Piaget (1967), que consideram o brincar como condição fundamental para a construção do conhecimento e para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores.

A análise qualitativa das respostas também evidenciou que as brincadeiras ampliam a autonomia e a motivação das crianças, tornando-as protagonistas do próprio processo educativo.

A sistematização dos resultados permitiu concluir que o uso de brincadeiras, especialmente aquelas mediadas pela gamificação, contribui significativamente para o desenvolvimento integral das crianças, articulando aprendizagem, prazer e socialização. Observou-se que o corpo docente possui perfil qualificado e aberto a inovações metodológicas, que as práticas lúdicas são aplicadas de forma consistente, ainda que com espaço para aprimoramento, e que os impactos do brincar na aprendizagem são amplamente reconhecidos. Esses achados corroboram os princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), que valoriza o brincar como eixo central da Educação Infantil, e reforçam a importância de fundamentar essas práticas em propostas metodológicas estruturadas.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Uso de brincadeiras na educação infantil baseia-se na importância de formar alunos autoconfiantes em sala de aula, acreditando na repercussão favorável que isso pode ter em seu futuro, tanto pessoal quanto profissionalmente, e considerando que em sala de aula eles podem desenvolver as maiores inseguranças, devido às diferenças que muitas vezes podem ocorrer entre os alunos.

A implementação da gamificação na Creche Municipal Professora Edsângela Santos de Menezes, em Manacapuru-AM, mostrou-se uma ferramenta significativa para engajar os estudantes, considerando que as novas tecnologias estão inseridas no cotidiano infantil. Essa abordagem motivou a participação das crianças nas atividades propostas, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, socioemocionais e para a construção de competências digitais essenciais.

Em relação aos objetivos específicos, verificou-se que as brincadeiras desenvolvidas pelos professores fundamentaram uma proposta metodológica inovadora, alinhada às necessidades de aprendizagem. Observou-se, ainda, que a prática lúdica favoreceu o desenvolvimento cognitivo das crianças, promovendo atenção, memória e raciocínio, além de permitir que enfrentassem desafios e superassem medos, fortalecendo a resiliência e a autonomia das crianças.

Assim o trabalho na Creche Municipal Professora Edsângela Santos de Menezes, Manacapuru-Am/Brasil, proporcionou o desenvolvimento de competências como persistência, coragem e autoconceito, integrando-se às ações de Ação Tutorial, educação em valores e competências digitais. Essa estratégia mostrou que a aplicação de recursos tecnológicos de forma planejada pode promover resultados positivos na formação integral das crianças, ampliando seu engajamento e interesse pelas atividades escolares.

Por fim, os resultados obtidos indicam que a utilização das brincadeiras na Educação Infantil apresenta elevado potencial de aplicação em diferentes contextos educativos. Além de contribuir para o desenvolvimento cognitivo e socioemocional dos alunos, tais práticas oferecem subsídios para novas pesquisas que aprofundem a eficácia de metodologias lúdicas e sua relevância no aprimoramento da educação.



REFERÊNCIAS

- BIAGGIO, Â M. b. **Psicologia do desenvolvimento**. 4 ed. Rio de Janeiro: Sindicato Nacional dos Editores, 2006.
- BORBA, M. de C.; ARAÚJO, J. de L. (Orgs.). **Pesquisa qualitativa em educação**. 2 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Vol. 1: Introdução. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- CARVALHO, A. **Psicologia da criança para a escola**. 2 ed São Paulo: Pioneira, 2016.
- COLL, S. C.; PALACIOS, J.; MARCHESI, Á (orgs.). **Desenvolvimento Psicológico e Educação: Psicologia da Educação**. trad. Angélica Melo Alves. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2015.
- GARCÍA, M. B. **Uso de ferramentas multimídia interativas na educação pré escolar**. Didática, Inovação e Multimídia(35), 2, 2017.
- HERRERA, B. M. **Aplicação de jogos educativos como metodologia de ensino**. Pensamento Matemático, 75-92, 2017.
- HUIZINGA, J. **Lúdico**. São Paulo: Pioneira, 2013.
- KISHIMOTO, T. M. **Educação infantil: corpo, cultura e educação**. 2 ed. São Paulo: Pioneira, 2018.
- LÓPEZ, G. V. G. **Teorias sobre o brincar e sua importância como recurso pedagógico para o desenvolvimento integral da criança**. Rio, 2020. Disponível em Retirado de <https://n9.cl/lwtw0> Acesso em 04 de jun de 2023
- MANACORDA, P. H. **O desenvolvimento da criança**. São Paulo: Harbra, 2009.
- MOYLES, Janet R. **Just Playing? The Role and Status of Play in Early Childhood Education**. 2. ed. Buckingham: Open University Press, 2006.
- ONETTI, W. R. M. **Implicações do jogo na educação infantil: Inovação no ensino. Implicações do brincar na educação infantil**. Inovação no ensino (Vol. Volume II). Madri: Metodologias Ativas em Ciências da Educação, 2019.
- PAULA, C. **O Jogo Didático como estratégia de ensino e aprendizagem Como criá-lo em sala de aula**. Nova sala de aula aberta, 16, 1-8, 2020
- PIAGET, J. **Equilíbrio das estruturas cognitivas**. Rio de Janeiro: Zahar. 1967.
- SÁNCHEZ-VASILCOVICH, L. P. H.; MATOS URGELLES, N. **Utilização do método lúdico na formação dos sentimentos e qualidades do pré-escolar** EduSol, 1, 2016.
- SANTOS, S. M. P. **Brinquedos: o lúdico em diferentes contextos**. 3ª. ed. Petrópolis: Vozes, 2017.



YAJAIRA, G. J. J. O uso de ferramentas multimídia como processo de desenvolvimento e estratégia de ensino-aprendizagem na educação infantil. Revista Atlante: Cadernos de Educação e Desenvolvimento, 40-56, 2018.

