

## JOGOS LÚDICOS: FERRAMENTA RELEVANTE NO PROCESSO ENSINO – APRENDIZAGEM

Francisca Benedita Fontenele dos Santos<sup>1</sup>  
Francisca Oneide de Assis Medeiros Lopes<sup>2</sup>  
Lindalva Passos Viana Fernandes<sup>3</sup>  
Maria Batista do Nascimento<sup>4</sup>  
Maria Salete dos Santos Nogueira<sup>5</sup>

**RESUMO:** O presente artigo é uma análise bibliográfica sobre a importância dos jogos lúdicos como mecanismo do ensino aprendizagem na vida da criança e/ou adulto, numa demonstração da essencialidade do lúdico no desenvolvimento integral do ser humano baseada no diálogo interativo com os seus principais teóricos. Os jogos e as brincadeiras são recursos pedagógicos que comprovam a aprendizagem de várias capacidades habilidades cognitivas, sociais, afetivas e motoras, auxilia na exploração e compreensão da realidade. São considerados por pedagogos, professores e psicólogos instrumentos de motivação para o desenvolvimento da linguagem oral, escrita, raciocínio lógico no processo do ensino aprendizagem. Ou seja, o emprego de atividades lúdicas estimulam na exploração e compreensão da realidade, a cultura, as regras e os papéis sociais no contexto educacional.

**PALAVRAS- CHAVES:** Jogos. Brincadeiras. Ludicidade. Construção. Aprendizagem.

**ABSTRACT:** This article is a bibliographic analysis on the importance of playful games as a teaching-learning mechanism in the life of children and/or adults, demonstrating the essentiality of playfulness in the integral development of the human being based on interactive dialogue with its main theorists. Games and games are pedagogical resources that prove the learning of various cognitive, social, affective and motor skills, assisting in the exploration and understanding of reality. They are considered by pedagogues, teachers and psychologists as motivational instruments for the development of oral and written language, logical reasoning in the teaching-learning process. In other words, the use of recreational activities stimulate the exploration and understanding of reality, culture, rules and social roles in the educational context.

**KEYWORDS:** Games. jokes. playfulness. Construction. Learning.

---

<sup>1</sup>Mestranda em Ciências da Educação pela World University Ecumenical WUE.

<sup>2</sup> Mestranda em Ciências da Educação pela World University Ecumenical WUE.

<sup>3</sup> Mestranda em Ciências da Educação pela World University Ecumenical WUE.

<sup>4</sup> Mestranda em Ciências da Educação pela World University Ecumenical WUE.

<sup>5</sup> Mestranda em Ciências da Educação pela World University Ecumenical WUE.

## INTRODUÇÃO

O estudo em evidência é uma revisão bibliográfica e ao mesmo tempo uma análise sobre os jogos lúdicos como mecanismo de aprendizagem na educação infantil e/ou adulto e os impactos dessas atividades no contexto educacional. Revisitando a vasta literatura a respeito do tema e ao dialogar com seus teóricos é possível aprofundar e produzir novos conhecimentos.

Durantes anos de práticas pedagógicas são notórios o quanto as crianças e adultos se envolvem por inteiros numa relação de conquista e interesse quando desafiadas a alcançar por meio de jogos ou brincadeiras um objetivo individualmente ou coletivo, o êxtase envolvido no momento da aquisição daquele processo que para eles é natural, faz com que sua mente retenha conhecimentos surpreendentes. Como professora na sala de recursos multifuncionais, em Atendimento educacional Especializado (AEE), trabalhando pessoas com deficiências, com dificuldades de fixação da aprendizagem sempre observei e constatei o quanto a ludicidade facilita, socializa, interliga, faz conexão do objeto de estudo com a aprendizagem concretizada.

Recorrendo a literatura COTONHOTO (2019) afirma: “Froebel, Piaget e Vygotsky empreenderam esforços teóricos e práticos para valorizar o papel dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento humano, sobretudo na sua função advém do significado e sentido atribuído pela criança através do simbolismo.” Freud reitera que a criança brinca com aquilo que ela vive passivamente, demonstrando os aspectos do desenvolvimento afetivo-emocional típicos da infância. A criança brinca expressando o que ainda não pode ser dito em palavras. Álvaro e Gnoato (2003) confirmam: “O jogo e o brincar supõem uma relação dual, a criança pode brincar com os significados para mediar simbolicamente a internalização da cultura, que promove saltos qualitativos no seu desenvolvimento”. Almeida e Ferreira (1998) complementam o raciocínio dos demais teóricos mencionados quando falam que o adulto deve fortalecer a consciência de si na criança, atribuindo um sentido externo ao brincar, e à medida que o jogo se torna um marco na atividade simbólica da criança, o adulto deixa de ser necessário para sua plena satisfação.

Portanto o objetivo central desse artigo é propagar, difundir, divulgar a metodologia, as estratégias, os benefícios sociais, culturais e cognitivos, os métodos, a aplicabilidade de jogos e brincadeiras como ferramentas favoráveis a construção do saber, de uma aprendizagem

significativa, visando à utilização das mesmas por todos os profissionais da educação que buscam resolver quaisquer tipos de dificuldades de aprendizagem que seu educando apresente, além de promover conhecimentos fundamentados na prática, execução, elaboração, reestruturação e teorias sobre o tema.

## **JOGOS LÚDICOS: SUA IMPORTÂNCIA NO PROCESSO ENSINO – APRENDIZAGEM**

Poletto e Koller (2002) afirmam que o desenvolvimento implica tarefas fundamentais, complexas e dinâmicas, ocorrendo pela interação de forças genéticas e ambientais. As crianças se desenvolvem em interação com pessoas, instituições, creches, escolas, comunidades, famílias, entre outras. De acordo com Kotliarenco (1997/2002), o jogo pode estimular e reforçar as situações familiares e comunitárias, assim como estimular as competências cognitivas. O processo de socialização, ao qual se vêm expostas às crianças em situação de pobreza, tem sido descrito como empobrecedor e punitivo. A consequência é que as crianças não se desenvolvem bem nas tarefas da vida. Uma das áreas em que a pobreza tem interferido é a do desenvolvimento das crianças, conforme se verifica com a ausência do jogo sociodramático ou jogo de regras. Percebe-se que essas crianças têm prejuízos no desenvolvimento cognitivo e linguístico.

Para Brougère (1994), os brinquedos possibilitam a manipulação das imagens, das significações simbólicas, que constituem uma parte da impregnação cultural à qual a criança está submetida. O brinquedo deve ser considerado em sua especificidade. A criança não se contenta em contemplar ou registrar as imagens: ela as manipula na brincadeira e, ao fazê-lo, transforma-as e lhes dá novas significações. Quanto mais ativa for à apropriação, mais forte ela se torna. O valor lúdico reforça a eficácia simbólica do brinquedo. Isso é que faz a especificidade do brinquedo em relação a outros suportes culturais: a relação ativa introduzida pela criança. Através do brinquedo a criança constrói suas relações com o objeto, relações que constituem esquemas que ela reproduzirá com outros objetos na sua vida futura. Sendo esse objeto permeado pelo adulto, toda relação com o brinquedo pressupõe uma relação com ele e com as imagens dos discursos (produzidos pelos adultos e pelas crianças).

O primeiro pedagogo a sistematizar uma proposta pedagógica para a educação infantil, utilizando os jogos e os brinquedos como elementos centrais da sua teoria educativa foi Froebel ao reconhecer o jogo um recurso pedagógico privilegiado, ideia seguida por Maria Montessori que atribuiu um valor pedagógico e educativo aos jogos infantis. Tomás de Aquino (1993) “o jogo é uma maneira de introduzir o homem na vida em sociedade” e Kishimoto (1993) acrescenta que por meio de atividades lúdicas, “o homem desenvolve capacidades sociais, morais e estéticas necessárias à sua inserção social”.

Sabe-se que as brincadeiras e/ou jogos são utilizados como estratégias motivadoras da aprendizagem e que por si só não constituem a aprendizagem, mas são elementos pedagógicos que permitem o diagnóstico, a intervenção e até mesmo a transmissão de conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais sem que o educando perceba, ou seja, o aprender torna-se prazeroso e atraente. “Acredito que a brincadeira e o jogo, o lúdico, são ingredientes vitais para uma infância sadia e para um aprendizado significativo”. Vygotsky(1988)

O percurso teórico é imprescindível para obtenção do conhecimento. O confronto de ideias, o ato de concordar ou discordar de determinado assunto, a clareza que se adquire, possibilita alinhar, comparar à teoria a prática, no caso, a prática educativa. E ao identificar a diferença entre jogo, brincadeira e movimento, considerando o tempo, o espaço e os atores envolvidos torna-se mais fácil o ensinar e o aprender numa construção coletiva ou individual do ser humano. O professor bem informado trabalha melhor a realidade da criança e também reconhece no lúdico a maneira mais prazerosa, leve e eficaz de fixar conteúdos estudados.

Os jogos têm um papel fundamental no processo de aprendizagem das crianças porque através dessa ferramenta os educadores podem desenvolver as habilidades dos seus educandos dentro de sua faixa etária trabalhada. Piaget (1978) afirma:

O jogo é sinônimo de construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensório motor e pré-operatório. Os jogos ganham significado para a criança na medida em que se desenvolve, agindo sobre os objetos a partir da livre manipulação de matérias variados, estruturando seu espaço e tempo, desenvolvendo a noção de causalidade, chegando à representação, e finalmente, à lógica. As crianças gradativamente se adaptam, e isso ocorre no percurso da infância, consistindo numa síntese progressiva da assimilação com a acomodação. Na assimilação ocorre o predomínio da ação do sujeito sobre o objeto, crianças de 0 a 2 anos de idade, fase esta em que as mesma manipulam

e explora o ambiente a sua volta, já acomodação é predominante na fase seguinte, crianças de 0 a 7 anos, fase pré operatória, quando inverte a situação.

Como educadora, no fazer pedagógico, no cotidiano escolar, observo e constato que o processo de ensino e aprendizagem por meio de jogos é prazeroso. Daí a necessidade de formar professores visando organização do trabalho pedagógico numa perspectiva lúdica, no sentido de proporcionar à criança o despertar da autonomia, a capacidade de construir as suas próprias regras e meios de ação que sejam flexíveis e possam ser negociadas com outras pessoas de faixa etária variadas. Santos (2001) declara:

[...] o trabalho de formação de professores deve, portanto, basear-se simultaneamente, em grupos de reflexão sobre teorias e concepções de infância vinculadas ao brincar e nas vivências de situações de jogos interativos, tendo como ponto de apoio crianças em atividades lúdicas, assim como avaliação de prática pedagógica dos atuais e futuros docentes. Sendo assim é de suma importância que o educador procure pesquisar e conhecer o desenvolvimento infantil, a fim de poder organizar atividades que proporcione a criança experimentar situações diversas. (Santos, 2001, p.80).

Assim, o melhor modelo pedagógico para o desenvolvimento integral é a construção da autonomia infantil, proporcionar situações em que a criança possa vivenciar as mais diversas experiências, fazer escolhas, tomar decisões, socializar conquista e descobertas. Vale ressaltar que a escola precisa atingir seus objetivos e desenvolver ações voltadas para suprir as reais necessidades das crianças no sentido do brincar, pois, a criança aprende brincando e interagindo com o adulto e por meio dessa interação com outras crianças e com a mediação do professor a criança se sinta protegida e adaptada ao ambiente.

Estudos de Piaget (1990) e Vygotsky (1984, 1991) trazem uma reflexão a cerca do significado do jogo simbólico e do brinquedo na infância, do valor no desenvolvimento da criança, na construção da sua personalidade envolvendo o lado cognitivo e afetivo. Através deles desenvolvem-se as relações interpessoais, o conhecimento lógico matemático, a representação do mundo, a linguagem, a leitura e a escrita. A criança opera com significantes e significados, com objetos substitutos quando brinca, assim sinaliza os autores mencionados. Acredita-se na importância que a brincadeira tem para criança, como afirma Lopes:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais (LOPES, 2006, p. 110).

## A ESCOLA E A LUDICIDADE

Segundo Negrini (2000): “O lúdico tem origem na palavra latina “ludus” que quer dizer jogo.” O lúdico vai além do ato de brincar, fazendo a criança compreender algo da maneira que a interessa, com um objetivo e estabelecendo autonomia do mesmo sobre a maneira que o lúdico pode estimular e desenvolver as habilidades da criança.

Na escola, propor brincadeiras para garantir uma melhor aprendizagem, facilita o trabalho do professor. O brincar como instrumento pedagógico, proporcionará a criança para cumprir seu papel social. “Na verdade, a atividade lúdica é uma forma de o indivíduo relacionar-se com a coletividade e consigo mesmo.” (AMARILHA, 1997 p. 88). A escola é o lugar privilegiado de construção e socialização do saber, materializado com a realização das ações educativas que visam à formação de sujeitos éticos, participativos e críticos. O ser humano é um ser social, histórico com capacidades cognitivas, afetivas e sociais com a capacidade de interagir no meio em que vive. Atividades lúdicas estimulam a aprendizagem cognitiva, afetiva e psicomotora dos educandos. O ato de brincar ocupa um lugar de destaque na preferência dos educandos, a maioria das escolas não oferece espaço adequado para que essas atividades aconteçam.

O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil traz em seu texto diversos fatores que devem ser contemplados por uma escola de educação infantil e o brincar está entre eles. As especificidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas das crianças de zero a seis anos, a qualidade das experiências oferecidas pode contribuir para o exercício da cidadania devem estar embasadas nos seguintes princípios: o respeito à dignidade e aos direitos das crianças, consideradas nas suas diferenças individuais, sociais, econômicas, culturais, étnicas, religiosas etc.; o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil; o acesso das crianças aos bens socioculturais disponíveis, ampliando o desenvolvimento das capacidades relativas à expressão, à comunicação, à interação social, ao pensamento, à ética e à estética; a socialização das crianças por meio de sua participação e inserção nas mais diversificadas práticas sociais, sem discriminação de espécie alguma; o

atendimento aos cuidados essenciais associados à sobrevivência e ao desenvolvimento de sua identidade (Brasil, 1998, p.13).

Atualmente o brincar nas escolas, está longe de uma proposta curricular que introduza o lúdico como linha de trabalho. Os espaços escolares não propiciam o desenvolvimento cultural dos alunos, e cujos profissionais da educação, não têm culpa do tipo de formação profissional recebida que não contempla informações nem vivências a respeito do brincar e do desenvolvimento da criança numa perspectiva social, afetiva, lúdica, cultural, histórica e criativa.

No entanto, “a ludicidade pode surgir como uma possibilidade, como força pedagógica motivadora, para auxiliar na promoção da aprendizagem e da inclusão” (MOTA, 2010). Se observar a presença - maior ou menor - do lúdico, poderemos compreender resistências, desinteresses e toda a sorte de limitações que tornam a escola sem sentido para as crianças. O objetivo é desfazer certos mal-entendidos de que lúdico significa necessariamente algo agradável na perspectiva daquele que realiza a atividade, sem cunho didático, objetivando a aprendizagem.

## **ATIVIDADES LÚDICAS: DA INFÂNCIA A FASE ADULTA**

Piaget ressalta o quanto é importante às ações do indivíduo com o meio, pois através das trocas com o mesmo é que se realizam os processos mentais que fundamentam a aquisição do conhecimento. “A criança que joga desenvolve a percepção, inteligência, tendência, a experimentação e sociabilidade.” (apud Araújo, 2000).

O jogo e, principalmente, o jogo simbólico permite a transformação da realidade por assimilação as necessidades do ego e, desse ponto de vista, desempenha um papel fundamental, por que proporciona à criança um meio de expressões próprias e lhe permite, ademais, resolver por meio dele conflitos que se apresentam no mundo dos adultos (apud DELVAL, 2002, p.91).

Segundo Vygotsky (1966):

Cada indivíduo aparece como ativo participante de sua própria existência construída na inter-relação com outros sociais. Para ele, a cada estágio do desenvolvimento, a criança adquire a tal capacidade com a qual ela pode, competentemente, afetar o seu meio social, e a si mesma. (apud VASCONCELLOS, 1995, P. 46).

Ressalta-se que o uso adequado dos jogos e brincadeiras algumas características importantes de cada faixa etária facilita o processo de adaptação e desenvolvimento das mesmas. A criança de 0 a 4 anos está no processo de descoberta do tato, movimentos, formas, pesos, texturas, sons, da fantasia e da intervenção. Começa a engatinhar e andar, desenvolver a coordenação motora com movimentos exploratórios de abrir, fechar, empilhar, encaixar, puxar, empurrar, o ideal é que se utilize brincadeiras referente à educação sensório-motora (sentir/executar), exploração motora, canto, brincar de esconder e achar, brincar sem regras ou com regras simples, imitações de situações conhecidas, formas básicas de movimento, representar e de ser estimulada. Já as crianças de 4 a 8 anos, começam a aceitar regras e compreendê-las, apresenta maior atenção e concentração, interesse por números, letras, palavras e seus significados, o grupo começa a ter importância, boa discriminação visual e auditiva, atenção e memória, aceita regras convivem bem com o grupo, começa definir seus propósitos interesses, o despertar da competitividade, o uso de brincadeiras com ou sem regras, atividades de muita movimentação, pequenos jogos, atividades em equipes, desafios e contestes, jogos pré-desportivos.

Quando se refere a crianças de 8 a 12 anos, elas estão no estágio operatório-concreto, com a capacidade de reflexão, memória, raciocínio concreto e abstrato, para o grupo é cada vez mais importante o excesso de disputa, separação de sexos, meninas pré-púberes, meninos ainda infantis, necessidade de aceitação no grupo, necessidade de cooperação entre sexos, o manuseio de pequenos jogos, atividades de grupo, atividades de ação, atividades que envolvam raciocínio, desafios início das experiências, menor interesse pelas brincadeiras, gostam mais de competições, campeonatos, dá integração social. À medida que a criança cresce, os interesses mudam de acordo com sua faixa etária, grupo social inserida.

Dos 12 aos 18 anos, a revalorização do sexo oposto, supervalorização da competição, grande discrepância de habilidade e de maturidade entre os sexos, falta de percepção dos limites sociais, necessidade de autoafirmação, conflitos de personalidades, são altamente influenciáveis pelo grupo, grande identificação com o sexo oposto, grande diferença de habilidades e força entre os sexos, aceitação e discursão das diferenças de habilidades entre os sexos, apresenta um pouco de necessidade de autoafirmação,

desprezo pelas atividades físicas, valorização por atividades culturais e sociais, neste momento o interesse é voltado para atividades de pequenos jogos em grande escala, grandes jogos, atividades que demonstrem habilidades, pré-desportivos e esporte completo com regras, gincanas com múltiplas dificuldades, valorização por atividades junto à natureza.

Na fase adulta, revaloriza a atividade física, valoriza a atividade lúdica, aceita o sexo oposto nas atividades, supervaloriza a estética, a atividade lúdica não serve só para a prática de atividade física, e sim para lazer, dificuldade de se expor, dificuldade para se organizar, aceita a derrota e a vitória mais facilmente, prefere atividades lúdicas em grupos, jogos de salão, desafios culturais, dança, festas, passeios e viagens fazem parte de seu repertório de atividades.

Após cada atividade realizada independentemente da faixa etária e até mesmo da própria atividade, pode-se mapear as diversas atitudes e sentimentos despertados durante e após o jogo ou a brincadeira, podendo explicitar quais os valores morais suscitaram e analisar o nosso papel na vida em sociedade, questionar o posicionamento de cada participante e fazer os educandos entenderem que mesmo sem perceberem detém conhecimentos o tempo todo, se fazendo agente transformador e/ou agregador de novas informações, possibilitando assim, uma aprendizagem significativa.

Nesse contexto Rubem Alves (1987), afirma que:

“O lúdico privilegia a criatividade e a imaginação, por sua própria ligação com os fundamentos do prazer. Não comporta regras pré-estabelecidas, nem velhos caminhos já trilhados, abre novos caminhos, vislumbrando outros possíveis”. A partir disso, é importante que no ambiente escolar, o professor trabalhe o lúdico, afim de priorizar diversas habilidades que aluno poderá desenvolver, tornando as atividades escolares bem condizentes, estimulando o gosto dos educandos.

Faz-se necessário exercer a pedagogia da confiança, da interação social de forma a deixar claro que ganhar ou perder são apenas referências para o interminável processo de aperfeiçoamento pessoal e coletivo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao concluir esse estudo a sensação não é só do dever cumprido, do caminhar metodológico na busca de esclarecer dúvidas, ampliar conhecimentos, da convivência e diálogo mantido com teóricos do tema em estudo, mas, sobretudo o experienciar, o “fazer pedagógico”, o conhecimento adquirido até aqui. Cabe reforçar a importância dos jogos e das brincadeiras no processo de ensino aprendizagem da criança e adulto, os benefícios das atividades lúdicas no cotidiano das pessoas. Isso nos remete a uma reflexão mais aprofundada, da responsabilidade do professor de trabalhar numa perspectiva lúdica, no seu lugar de fala, a sala de aula.

Em tempos pandêmicos aos quais vivemos, mais do que nunca se almeja a prática de tais ferramentas em uso nas salas de aulas invertidas, ou presenciais, hoje os jogos também alcançam efeitos terapêuticos, onde além da interação e significação de aprendizagem, os mesmos aguçam, possibilitam o equilíbrio de emoções, sentimentos e condições psicológicas vivenciadas pela nossa sociedade.

Enfim, cabe ressaltar que nem todas as escolas apostam nesse aprendizado que tem como suporte a ludicidade. Muitas instituições escolares esquecem a brincadeira, os jogos como elementos didáticos e influenciadores do aprender e para muitos as atividades lúdicas são vistas como uma perda de tempo. Os educadores e professores precisam adquirir mais conhecimentos para compreenderem melhor a dinâmica do brincar, a sua prática e sua eficácia para desenvolvimento humano.

## BIBLIOGRAFIAS

**ALMEIDA, Anne. Ludicidade como Instrumento Pedagógico.** Disponível em <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 02/04/12;

**ALVES, Álvaro M. P.; GNOATO, Gilberto. O brincar e a cultura: jogos e brincadeiras na cidade de Morretes na década de 1960.**

**ALVES, Rubem. O desejo de ensinar e a arte de aprender.** 2 ed. Campinas: Fundação EDUCAR DPaschoal, 2004.

**COTONHOTO, Larissy Alves. ROSSETTI, Cláudia Broetto. MISSAWA, Daniela Dadalto Ambrozine. A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica.** Construção psicopedagógica. vol. 27 no. 28 São Paulo 2019.

**DELVAL, Juan. Crescer e Pensar. A construção do conhecimento na escola.** 2 ed. Porto Alegre: Artmed, 2002.

**FERRARI, Márcio. Friedrich Froebel, o formador das crianças pequenas.** Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/96/> .

**HANK, Vera Lúcia Costa. O Espaço Físico e Sua Relação no Desenvolvimento e Aprendizagem da Criança.**

Disponível em: <https://meuartigo.brasescola.uol.com.br/educacao/o-espaco-fisico-sua-relacao-no-desenvolvimento-aprendizagem-.htm>. Acesso em 10 de abril de 2021.

**LACERDA, José Heison Valdevino. Ludicidade: jogos e brincadeiras na educação infantil.** Disponível em <https://www.livrosdigitais.org.br>. Acesso dia 15 de abril 2020.

**PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1978.

**POLETTO, Raquel Conte. A ludicidade da criança e sua relação com o contexto familiar.** Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pe/a/CLKS3Mqck77dqhn5cRZj7Rm/?format=html>. Acesso dia 02 de outubro 2021

**SEGANTINI, Paulo Henrique. Os jogos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem da matemática.** 2013. 42 folhas. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013.

**SILVA, Benedita da Conceição Mendes. A importância do lúdico na educação infantil.** Disponível em: <https://monografias.brasescola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm>. Acesso 15 de abril de 2021.