



Este artigo está licenciado sob uma licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional.

Você tem direito de:

Compartilhar — copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato.

De acordo com os termos seguintes:

Atribuição — Você deve dar o **crédito apropriado**, prover um link para a licença e **indicar se mudanças foram feitas**. Você deve fazê-lo em qualquer circunstância razoável, mas de maneira alguma que sugira ao licenciante a apoiar você ou o seu uso.

Não Comercial — Você não pode usar o material para **fins comerciais**.

Sem Derivações — Se você **remixar, transformar ou criar a partir** do material, você não pode distribuir o material modificado.

Sem restrições adicionais — Você não pode aplicar termos jurídicos ou **medidas de caráter tecnológico** que restrinjam legalmente outros de fazerem algo que a licença permita.



This article is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

You are free to:

Share — copy and redistribute the material in any medium or format

Under the following terms:

Attribution — You must give **appropriate credit**, provide a link to the license, and **indicate if changes were made**. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

NonCommercial — You may not use the material for **commercial purposes**.

NoDerivatives — If you **remix, transform, or build upon** the material, you may not distribute the modified material.

No additional restrictions — You may not apply legal terms or **technological measures** that legally restrict others from doing anything the license permits.

II Encontro de Aprendizagem Lúdica



ANAIS - 18 e 19 de novembro de 2016

REALIZAÇÃO



GEPAL
Grupo de Estudos e Pesquisas
Sobre Aprendizagem Lúdica

APOIO





II Encontro de Aprendizagem Lúdica

Anais

18 e 19 de novembro de 2016

ORGANIZAÇÃO

Antônio Villar Marques de Sá

Cleia Alves Nogueira

Bárbara Ghesti de Jesus

Brasília – DF

Faculdade de Educação

2017

Projeto gráfico e diagramação: Walner Pessoa
Ilustração da capa: Keila Cristina Araújo Reis
Revisão: Antônio Villar Marques de Sá e Danuzia Queiroz
Financiamento: Fundação de Apoio à Pesquisa do Distrito Federal

COMISSÃO ORGANIZADORA DO II EAL

Antônio Villar Marques de Sá - Presidente
Alessandra Lisboa da Silva
Américo Junior Nunes da Silva
Ana Brauna Souza Barroso
Bárbara Ghesti de Jesus
Cleia Alves Nogueira
Dayse do Prado Barros
Eurípedes Rodrigues Neves
Josinalva Estacio Menezes
Keila Cristina Araújo Reis
Luiz Nolasco de Rezende Júnior
Marcos Paulo Barbosa
Maria Auristela Barbosa Alves de Miranda
Maria Dalvirene Braga
Mônica Regina Colaço dos Santos
Otilia Maria Alves da Nóbrega Alberto Dantas
Simão de Miranda
Virgínia Perpetuo Guimarães Pin
Wesley Pereira da Silva

COMISSÃO CIENTÍFICA DO II EAL

Antônio Villar Marques de Sá - Coordenador
Alessandra Lisboa da Silva
Américo Junior Nunes da Silva
Josinalva Estacio Menezes
Luiz Nolasco de Rezende Júnior
Marcos Paulo Barbosa
Otilia Maria Alves da Nóbrega Alberto Dantas
Simão de Miranda

ISBN versão impressa: 978-85-5983-001-9
ISBN versão eletrônica: 978-85-5983-002-6

Ficha catalográfica

S456e Encontro de Aprendizagem Lúdica (2. : 2016 : Brasília).
II Encontro de Aprendizagem Lúdica : anais, 18 e 19 de
novembro de 2016 [recurso eletrônico] / organização Antônio Villar
Marques de Sá, Cleia Alves Nogueira, Bárbara Ghesti de Jesus. -
Brasília : Universidade de Brasília, Faculdade de Educação, 2017.

Documento em PDF.
ISBN 978-85-5983-002-6 (E-book).
Inclui bibliografia.

1. Aprendizagem. 2. Jogos educativos. 3. Brincadeiras -
Educação. I. Sá, Antônio Villar Marques de (org.). II. Nogueira,
Cleia Alves (org.). III. Jesus, Bárbara Ghesti de (org.). IV. Título.
V. Título: Anais do II Encontro de Aprendizagem Lúdica.

CDU 371.382

Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE)
Faculdade de Educação - Campus Darcy Ribeiro
Universidade de Brasília
70910-900 - Brasília -DF - Brasil

37 OLIMSERIÖS: UMA EXPERIÊNCIA LÚDICA COM OS ALUNOS DO COLÉGIO SERIÖS

- Mariana de Paula Ferreira de Oliveira, Colégio Seriös (mari.ferreira.bsb@gmail.com)
- Otília Maria A. N. A. Dantas, Universidade de Brasília (otiliadantas@unb.br)

1 RESUMO

Este trabalho tem como objetivo relatar e refletir acerca de uma atividade lúdica ocorrida no Colégio Seriös/DF por meio das OlimSeriös, evento que simulou competições presentes nos jogos olímpicos. A escola inseriu no processo de ensino-aprendizagem atividades lúdicas, possibilitando ao aluno aprender de forma espontânea e divertida. A metodologia, de natureza qualitativa, prezou pelo relato de experiência de uma atividade pedagógica realizada na escola. A fundamentação teórica abordou sobre ludicidade, criatividade e aprendizagem, pautadas em Ausubel e Novak (1980), Kishimoto (2010), Santos (2007), entre outros. Os resultados e as conclusões mostram que se trata de uma experiência enriquecedora, pois as categorias teóricas elencadas encontravam-se notadamente demarcadas na prática e que o evento pode ser realizado com sucesso.

Palavras-chave: Ludicidade. Criatividade. Aprendizagem.

2 INTRODUÇÃO

Este trabalho refere-se ao relato de experiência de uma ação pedagógica realizada no Colégio Seriös/DF. Nesse colégio, a aprendizagem lúdica é sempre presente no cotidiano das práticas ali desenvolvidas pelos professores.

O estudo apresenta como finalidade relatar, de modo reflexivo, uma experiência desenvolvida no Colégio Seriös (DF), a exemplo das Olimpíadas Rio 2016, denominada As Olimseriös. O relato reflexivo pauta-se nos conceitos de ludicidade, criatividade e aprendizagem a partir do que abordam Kishimoto (2010), Santos (2007), Ausubel e Novak (1980), dentre outros.

Os conceitos supracitados delimitam as opções teóricas aqui tomadas no intuito de esclarecer ao leitor a posição em que nos encontramos, as autoras.

3 CATEGORIAS

O termo **ludicidade** vem do latim *ludus*, que significa brincar. Conforme Kishimoto (2010), é um meio de expressão do desenvolvimento da linguagem e do imaginário da criança. Um momento propício para o ser humano expressar sua natureza psicológica e suas inclinações. A ludicidade permite ao aprendiz expressar valores importantes, socialização e internalização de conceitos de maneira significativa. É relativa também à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte, oportunizando a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

Porém a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento, como destacou Santos (2007).

Observamos isto quando damos ênfase à formação lúdica no ensino fundamental quando o professor aplica no cotidiano escolar os aspectos metodológicos que envolvem a criança-sujeito, do conhecimento em construção. Na escola, a formação lúdica interdisciplinar dos estudantes assenta-se em propostas que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma proporcionando-lhes vivências lúdicas e experiências corporais que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora.

Para Júnior (2005), a ludicidade tem seu significado vinculado aos termos liberdade, criatividade, imaginação, participação, interação, autonomia além de outras qualificações que podem ser atribuídas a uma infinita riqueza que há nela mesma. Usando a imaginação, a criança redimensiona significados e sentidos presentes no seu mundo real, destacou Castoriadis (1992). A imaginação, por exemplo, além de combinar elementos já dados para produzir outro, nos permite criar um novo mundo. Como se vê, a imaginação é resultado da observação, de vivências e experiências. Isto nos lembra Freire (1997, p. 46):

A criança faz uso da imaginação, vive e encarna um sem número de relações. Saltar um rio largo, atravessar uma ponte estreita, repartir a comida feita, são atividades que materializam, na prática, a fantasia imaginada, e que retornarão depois da prática em forma de ação interiorizada,

produzindo e modificando conceitos, incorporando-se às estruturas de pensamento. Ou seja, no brinquedo simbólico a ação vai e vem incessantemente, da ação ao pensamento, modificando-se em cada trajeto, até que as representações do indivíduo possam se expressar de forma cada vez mais compreensível no universo social. A prática social não interrompe, contudo, esse jogo de idas e vindas da ação e da representação, pelo contrário, sofisticada cada vez mais as representações que o sujeito faz do mundo.

Ao transformar as regras do jogo ou criar uma brincadeira na escola, a criança sai daquele espaço tradicional de ensino e coloca-se como autor de um jogo, criando uma experiência lúdica que proporciona momentos de alegria, criatividade e fruição. Embora promovam a interação social, as situações lúdicas podem gerar momentos de competitividade entre os educandos. Segundo Leão (apud BRANCHER; CHENET; OLIVEIRA, 2005, p. 15), cabe ao professor, nesta condição, planejar possibilitando momentos de problematização e reflexão crítica do conhecimento. Pelas “[...] situações lúdicas [...] a criança vivenciará experiências de construção e reconstrução de saberes existentes no seu mundo real, além de significativas interações sociais”.

O termo **criatividade** é um conceito complexo e arriscado. Para Lubart (2003, p. 16), “A criatividade é a capacidade de realizar uma produção que seja ao mesmo tempo nova e adaptada ao contexto na qual se manifesta”. Em estudos realizados em Guilford (1970), a criatividade constitui-se numa variável multidimensional e que implica diferentes traços, como sensibilidade para problemas, flexibilidade de pensamento, fluência de pensamento, originalidade, além do papel do pensamento criativo na resolução dos problemas vividos pelo homem na sociedade contemporânea.

Nesse sentido, à medida que traços associados à criatividade, como espontaneidade, curiosidade, independência, iniciativa, forem cultivados e reforçados no meio social em que o indivíduo se acha inserido, produções criativas terão mais chances de ocorrer. Entretanto a manifestação da criatividade não depende apenas do indivíduo, mas de fatores intrapessoais e interpessoais.

Stein (1974) apresentou um rol de fatores sociais que favorecem a criatividade, quais sejam: oportunizar ao indivíduo ter experiências livres, interna e externamente, em inúmeras áreas; valorizando a mudança e a originalidade e reconhecendo socialmente estes sujeitos criativos e encorajando-os em suas pesquisas e indagações.

A categoria **aprendizagem** constitui-se de um processo contínuo que ocorre durante toda a vida do indivíduo, desde a mais tenra idade até a velhice. Normalmente, uma criança aprende a andar e a falar; depois a ler e escrever, todas aprendizagens básicas para atingir a cidadania e a participação ativa na sociedade. Para os adultos, aprender é possuir habilidades ligadas a algum tipo de trabalho que lhes forneça a satisfação das suas necessidades básicas, algo que lhes garanta o sustento. As pessoas idosas, embora nossa sociedade seja reticente quanto às suas capacidades de aprendizagem, podem continuar aprendendo coisas complexas, como um novo idioma ou cursar uma faculdade ou virem a exercer uma nova profissão. Nesse sentido, a aprendizagem é um processo que se realiza ao longo de toda a vida do indivíduo, permitindo ao sujeito compreender melhor as coisas que estão à sua volta, seus companheiros, a natureza e a si mesmo, capacitando-o a ajustar-se ao seu ambiente físico e social.

Bruner (1991) trouxe contribuições significativas à aprendizagem desenvolvida na escola, valorizando os processos centrais de pensamento do aprendiz como organização do conhecimento, processamento de informação, raciocínio e tomada de decisão. Notadamente, as experiências e as vivências que o aluno traz

consigo favorecem novas aprendizagens. Para tanto, a escola não deve perder de vista que a aprendizagem de um novo conceito envolve a interação com o já aprendido.

Para Bruner (1991), na escola, as matérias ou disciplinas, tais como estão organizadas nos currículos, constituem-se, muitas vezes, de divisões artificiais do saber. Por isso, várias disciplinas possuem princípios comuns sem que os alunos – e algumas vezes os próprios professores – analisem tal fato, tornando o ensino uma repetição sem sentido, em que apenas respondem a comandos arbitrários. Portanto, o professor deve estar preparado para lidar com perguntas e situações diversas. O professor deve conhecer a fundo os conteúdos a serem tratados. Necessita saber esperar que os alunos cheguem à descoberta, sem apressá-los, mas garantindo a execução do planejado. Logo, na escola, deve-se promover um clima de diálogo e compartilhamento entre os alunos.

Aprendizagem para Ausubel e Novak (1980) caracteriza-se como um modelo cognitivo que apresenta peculiaridades para os professores, pois centraliza-se, primordialmente, no processo de aprendizagem tal como ocorre em sala de aula. Para Ausubel, aprendizagem significa organização e integração do material aprendido na estrutura cognitiva do aprendiz. A aprendizagem é, portanto, processo, isto é, interação do indivíduo com o meio.

De acordo com Vigotski (2007), a aprendizagem do sujeito ocorre por meio da sua interação com os outros indivíduos e com o meio. Essa interação social possibilita a geração de novas experiências e conhecimento. Para tanto, a aprendizagem é mediada pela utilização de instrumentos e signos (a linguagem e a ação) pelo próprio sujeito. Para ocorrer a aprendizagem, a interação social deve acontecer no espaço da zona de desenvolvimento proximal (ZDP), a distância existente entre aquilo que se sabe, seu conhecimento real, com aquilo que está latente, que é potência para aprender, ou seja, seu conhecimento potencial

(VIGOTSKI, 2007). Em outras palavras, a aprendizagem ocorre no intervalo da ZDP. É nesse momento em que o professor deve mediar a aprendizagem, utilizando estratégias que levem o aluno a tornar-se independente, criativo e autônomo. Como se percebe, é um processo em construção, tendo em vista que o aluno está sempre construindo novas ZDP.

Diante dessas três concepções de aprendizagem, cabe ao professor facilitar a aprendizagem, utilizando técnicas para motivar, bem como estar atento à construção do conhecimento do aluno em cooperação com todos os envolvidos no processo de aprendizagem.

4 AS OLIMSERIÖS

A aprendizagem lúdica não se restringe a jogos e brincadeiras, mas abrange atividades que possibilitam a união entre pensar, sentir e agir, oferecendo ao educando a oportunidade de aprender com mais liberdade e autonomia. Porém, ao tratar-se da infância, o momento do brincar é quando a criança se sente à vontade para expressar-se de maneira completa e sincera, sem atentar a análises e opiniões daqueles que a cercam. Percebe-se então que, por vezes, a sala de aula limita, parcialmente, essa aprendizagem, fazendo-se necessárias oportunidades para que o aluno vivencie e demonstre sua capacidade de autonomia no pensar, transmitindo o que aferiu através de suas ações espontâneas.

Entretanto, na atualidade, ainda encontramos escolas tradicionais, necessitando, urgentemente, passar por reformulações em seu projeto político pedagógico. Essas mudanças visam adequá-lo para torná-lo funcionais e abrindo espaço para atividades lúdicas que proporcionem aprendizagem para além da Matemática, da Geografia, mas que, inclusive, auxiliam na compreensão desses conteúdos “escolares”.

Diante da fundamentação anteriormente abordada, faz-se necessária a implementação

de atividades que aflorem os talentos e as habilidades do aluno, permitindo que se descubra, que enxergue seu potencial e seus limites, incentivando-o a superá-los. Nesse contexto, cabe à escola apresentar o mundo ao aluno, fazendo-o perceber que há muito que descobrir, e que aprender pode ser divertido. Por meio do lúdico, é possível ensinar valores que vão além de conteúdos, que formam não apenas o conhecimento escolar do aluno, mas forma, também, para vida, para o exercício da cidadania. Nesse sentido, a criatividade tende a sensibilizá-lo ao belo e ao bom, de modo a torná-lo humanizado.

Reconhecendo o valor da atividade lúdica no processo de ensino-aprendizagem, o Colégio Seriös, embarcando no clima das olimpíadas, inseriu nas práticas pedagógicas de todos os professores da educação infantil e do ensino fundamental o tema gerador *As OlimsSeriös* (Olimpíadas do Colégio Seriös) (figura 1).

Figura 1: As OlimSeriös



Fonte: arquivo pessoal (2016).

A atividade ocorreu entre os dias 30 de julho e 3 de agosto de 2016, com os seguintes objetivos:

- Vivenciar os esportes olímpicos com regras oficiais e/ou adaptadas.
- Incentivar os alunos à prática do esporte e ao desenvolvimento de habilidades físicas e cognitivas.
- Promover a interação entre as turmas e os professores.
- Estimular a cooperação, a honestidade, a responsabilidade e a solidariedade.

Cada turma representou um dos países participantes dos Jogos Olímpicos – Rio 2016.

Figura 2: Equipe de Cabo Verde



Fonte: arquivo pessoal (2016).

Foram escolhidos países pouco reconhecidos, o que proporcionou aos participantes pesquisar a dinâmica das aulas e conhecê-los melhor. Cada equipe ficou responsável por expor o país (figura 2) representado, mostrando um pouco da sua história, cultura, turismo, crenças, costumes, culinária e características gerais. Essa exposição deu-se por meio de atividades lúdicas, como:

- Elaboração de uma bandeira composta por atributos que representem o país, confeccionada com material reciclável.
- Apresentação de breve resumo das características do país por meio de dança, poesia, teatro etc.
- Elaboração de um grito de garra.
- Escolha de uma mascote, representada por um aluno da turma.

É importante ressaltar que, apesar das orientações da equipe de coordenação, as crianças tiveram autonomia para elaborar, junto aos seus professores, os artefatos estabelecidos para a participação no evento, onde gozaram de espaço para demonstrar sua criatividade, expor suas opiniões e fazer escolhas acerca da construção de todo o material a ser utilizado.

A *Olimseriös* ofereceu a representatividade dos jogos olímpicos em muitos aspectos.

Houve cerimônia de abertura (figura 3), desfile das equipes, tocha e pira olímpicas, cerimônia de encerramento, com direito à premiação por meio de medalhas e troféus, jogos e atividades esportivas e pedagógicas. Tudo adaptado ao âmbito escolar.

Figura 3: Cerimônia de abertura das OlimSeriös



Fonte: arquivo pessoal (2016).

Uma das características marcantes do evento foi a exigência do **espírito esportivo**. O *Fair-Play* prima pela prática do jogo limpo, honesto, reforçando a ideia de que o importante é participar, independente do resultado alcançado. Assim, um dos aspectos de aprendizagem das crianças foi o **exercício da capacidade de lidar com a derrota**. Compreender que a vida é composta por momentos de perdas e ganhos é essencial para que a criança amadureça e entenda que, para alcançar o sucesso, precisamos passar por ambas as ocasiões.

Outro conceito presente durante os jogos foi o do **trabalho em equipe**. Reconhecer as qualidades de si mesmo nem sempre é fácil e perceber, no outro, capacidades específicas que diferem das nossas é importante para notar a potencialidade de realizar tarefas em conjunto, aprender a respeitar as diferenças e a enxergar as qualidades do próximo. Essa percepção foi possível por meio das competições nos jogos, em que pudemos observar que os próprios alunos apontavam os colegas que demonstravam maior facilidade e eficiência, de acordo com a atividade proposta no momento.

É considerável destacar que sempre havia monitoramento e intervenção dos professores

para que nenhuma criança fosse excluída ou menosprezada durante as competições. Também percebemos que foi excelente oportunidade para **superar limites e mudar conceitos**. Alunos que se achavam incapazes de realizar determinadas atividades, ou que pensavam ser ruins naquilo que faziam, ou ainda crianças que diziam “não consigo”, antes mesmo de tentar realizar uma tarefa, provaram para si mesmos que podem ir muito além do que imaginam, que cada um faz diferença para o grupo colaborando da maneira que pode.

Vimos alunos que não conseguiam enxergar potencialidades em um colega mudarem de conceito, abandonarem rótulos e perceberem que cada um evidencia destaque em alguma coisa. Essa mudança refletiu-se no comportamento dentro de sala de aula. Os alunos puderam enxergar seus professores de outra forma, percebendo amizade e parceria, além da figura de autoridade, proporcionando **a aproximação dos alunos com o universo olímpico**, pois entre os jogos estabelecidos foram incluídas modalidades oficiais, com regras iguais ou adaptadas, incentivando, assim, o interesse pelas olimpíadas e pela prática do esporte de maneira geral.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este relato de experiência é apenas parte do processo. Optamos por apresentar uma pequena parte dele, pois o nosso objetivo foi relatar, de modo reflexivo, uma experiência desenvolvida no Colégio Seriös (DF) no primeiro semestre de 2016, a exemplo das Olimpíadas Rio 2016, denominada *As Olimseriös*.

Ao refletir sobre a relação teoria e prática aqui apresentada, consideramos que as categorias ludicidade, criatividade e aprendizagem foram contempladas nessa experiência, oportunizando aos estudantes e professores um processo contínuo e espiralado de aprendizagem de modo concreto, significativo e interativo de modo lúdico e criativo. Diante deste quadro, pode-se oportunizar a construção do conhecimento autônomo e crítico nesses estudantes.

Podemos concluir que a proposta foi atingida com êxito considerando que:

Todos os atores sociais participaram efetivamente do trabalho, dando sentido pedagógico à proposta. É comum, nesta escola, a prática do esporte, porém o evento fortaleceu o interesse e a valorização dessa prática, inclusive com exemplo dos atletas, como a ex-jogadora de vôlei Leila Barros, que esteve presente na abertura da atividade para contar um pouco de sua história.

As turmas tiveram oportunidade de interagir umas com as outras e, mesmo em alguns casos, atuando como oponentes nas competições, puderam torcer, apoiar e incentivar outros colegas, demonstrando união, colaboração, respeito, solidariedade e honestidade. Uma das provas da competição foi arrecadar leite em pó para ser doado à ala infantil do Hospital de Base (DF). O espírito de *fair-play* foi pontuado, até mesmo com penalização na soma de pontos nos casos em que houve falta dele.

Enfim, foi uma experiência construtiva. A aprendizagem de cada criança durante o evento foi diária, notória. Conhecimento histórico-cultural, social, valores éticos e morais estavam presentes em cada atividade realizada. E o melhor, tudo feito da maneira mais leve possível, brincando. A diversão marcou ponto em todos os momentos, pois, em cada derrota, o espírito do *fair-play* surgia para amenizar a tristeza, levantar a cabeça e mostrar o verdadeiro sentido da competição. Aprendizagem que será levada não para provas ou avaliações, mas para a vida regada por amizade, respeito, solidariedade, honestidade, superação, dedicação, responsabilidade e amor. Aspectos essenciais para a conquista da excelência no processo de ensino-aprendizagem.

6 AGRADECIMENTOS

Nossos agradecimentos ao Colégio Seriös em ter autorizado divulgar os resultados de seu trabalho, bem como permitir o uso de sua identidade.

7 REFERÊNCIAS

AUSUBEL, D.; NOVAK, A. *Psicologia educacional*. 3. ed. Rio de Janeiro: Interamericana, 1980.

BRANCHER, V. R.; CHENET, N.; OLIVEIRA, V. F. O lúdico na aprendizagem. *Revista do Centro de Educação*, n. 27. Rio Grande do Sul, 2005.

BRUNER, J. *O processo da educação geral*. 2. ed. São Paulo: Nacional, 1991.

CASTORIADIS, C. *A criação histórica*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1992.

FREIRE, J. B. *Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física*. São Paulo: Scipione, 1997.

JÚNIOR, A. S. S. *A ludicidade no primeiro segmento do Ensino Fundamental*. IN: IX ENFEFE – ENCONTRO FLUMINENSE DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR. Rio de Janeiro: UFF, 2005.

KISHIMOTO, T. M. *Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação*. 16. ed. Petrópolis: Vozes, 2010.

LUBART, T. *Psychologie de la créativité*. Paris: Armand Colin; VUEF, 2003.

SANTOS, S. M. P. dos (Org.). *O lúdico na formação de professores*. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2007.

STEIN, M. I. *Stimulating creativity*. Group procedures. New York: Academic Press, 1974. v. 2.

VIGOTSKI, L. S. *A formação social da mente*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.