



O LÚDICO NO PROCESSO DO ENSINO DAS LENDAS BRASILEIRAS

THE PLAYFUL IN THE PROCESS OF TEACHING BRAZILIAN LEGENDS

Rosana Fonseca de Souza¹
Rudervania da Silva Lima Aranha²

Resumo

O artigo descreve a experiência formativa que foi desenvolvida na Escola Municipal Professora Lígia Mesquita Fialho, com a turma do 1º ano do ensino fundamental anos iniciais, localizada na zona Urbana da cidade de Manaus, no período de 2021 a 2023. Cujo objetivo é analisar a importância do lúdico no processo do ensino por meio das lendas brasileiras. As contribuições teórico-metodológicas, na perspectiva da prática docente, trouxeram conhecimentos atualizados e um novo olhar em relação ao ensino aprendizagem, além da reflexão sobre a prática do cotidiano escolar. Ao adotar uma abordagem interdisciplinar, destaca-se a importância de trabalhar o lúdico no aprendizado dos estudantes, e, assim, explorar o lúdico no aprendizado do ensino das lendas brasileiras, estimulando a imaginação, a criatividade e a reflexão. Desse modo, a experiência formativa desenvolvida na escola, despertou a curiosidade dos estudantes e a imaginação deles, por meio das lendas abordadas na sala de aula. Também ocorreu a parceria escola e família pois os pais e responsáveis compareceram ao ambiente escolar, para verem a apresentação dos estudantes na escola.

Palavras-chave: Ensino Fundamental; Lendas Brasileiras; Prática Docente; Cotidiano Escolar.

Abstract

The article describes the training experience that was developed at the Municipal School Professora Lígia Mesquita Fialho, with the 1st year elementary school class, located in the urban area of the city of Manaus, in the period from 2021 to 2023. importance of playfulness in the teaching process through Brazilian legends. The theoretical-methodological contributions, from the perspective of teaching practice, brought up-to-date knowledge and a new look in relation to teaching and learning, in addition to reflection on the practice of everyday school life. By adopting an interdisciplinary approach, the importance of working on the ludic in student learning is highlighted, and thus exploring the ludic in learning to teach Brazilian legends, stimulating imagination, creativity and reflection. In this way, the formative experience developed at the school aroused the students' curiosity and their imagination,

¹ Acadêmica do Curso de Pós-Graduação em Gestão de Projetos e Formação de Docentes da Universidade do Estado do Amazonas-UEA. E-mail: rfd.s.ppf21@uea.edu.br

² Doutora em Educação (UFAM). Formadora da Divisão de Desenvolvimento Profissional do Magistério/DDPM/SEMED/Manaus; Integrante do Grupo de Pesquisa - GEPPE. <https://orcid.org/0000-0002-7111-0720>. E-mail: rudervania.aranha@gmail.com



through the legends addressed in the classroom. There was also a partnership between school and family, as parents and guardians attended the school environment to see the students' presentation at school.

Keywords: Elementary School; Brazilian Legends; Teaching Practice; School Life.

INTRODUÇÃO

O presente relato de experiência formativa, intitulado “O lúdico no processo do ensino das lendas brasileiras”, tem como objetivo analisar a importância do lúdico no processo do ensino por meio das lendas brasileiras. Sou professora do 1º ano do ensino fundamental anos iniciais, na Escola Municipal Prof.^a Lígia Mesquita Fialho, situada no bairro Ouro Verde, Zona Leste, da cidade de Manaus. O projeto formativo da escola foi apresentado durante as aulas ministradas na Oficina de Formação em Serviço (OFS) do Curso de Especialização em Gestão de Projetos e Formação Docente, da Universidade do Estado do Amazonas (UEA). A escola passa por diferentes realidades, possui estudantes que não têm motivação em casa para os estudos e, assim, há muitos estudantes com baixo desempenho escolar e déficit de aprendizagem, pois só pegam no livro e caderno na escola e apresentam dificuldades no aprendizado da leitura e da escrita.

O projeto de OFS na Escola Municipal Prof.^a Lígia Mesquita Fialho iniciou-se no ano de 2021, trazendo uma experiência nova para a classe dos professores da escola, na perspectiva da prática docente, conhecimentos atualizados e um novo olhar em relação ao ensino aprendizagem, além da reflexão sobre a prática do cotidiano escolar. Esse projeto foi de grande relevância pois estávamos saindo de uma pandemia, período em que as aulas foram ministradas de forma remota; a consequência dessa pandemia foi observada no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes, pois apresentaram níveis muito baixos de conhecimento.

O projeto realizado na sala de aula com a turma do 1º ano teve como objetivo analisar a importância do lúdico no processo de ensino por meio das lendas brasileiras



e também o seu resgate. A faixa etária dos educandos dessa turma do 1º ano era de seis anos de idade e o número de educandos, de 31 estudantes que estão vindo da educação infantil. Os objetivos específicos são explorar o lúdico no aprendizado; trabalhar o lúdico no processo do ensino das lendas brasileiras; estimular a imaginação e a criatividade da turma do 1º ano B. Neste momento em que estamos vivendo as crianças passam a maior parte de seu tempo com os aparelhos tecnológicos; e resgatar as lendas brasileiras em sala de aula.

Assim, o ensino das lendas brasileiras é realizado de forma lúdica e procuramos criar espaço para a desenvoltura dos estudantes e socialização entre eles, para que cada estudante empregue a sua imaginação e criatividade no momento da atividade, utilizando as linguagens do desenho e da pintura.

EXPLORAR O LÚDICO NO APRENDIZADO

Nesse projeto de aprendizagem transdisciplinares, foi trabalhado o lúdico no aprendizado dos estudantes, na contação das lendas, para que todos pudessem entender a história contada pela professora do 1º ano B, e, assim, foi trabalhada a temática com os estudantes da turma por meio do lúdico e da aprendizagem.

A palavra “lúdico” é de origem latina, sendo que seu significado é *ludere*, sendo entendida como ilusão, simulação e aspectos da imaginação e sonhos.

A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Essa não é apenas uma forma de desopressão ou entretenimento para gastar energia, mas estratégias que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual (Piaget, 1978, p. 33).

A aprendizagem de forma lúdica propicia o ensinar mais significativo, visando formas didáticas criativas e dinâmicas nas explicações de determinados assuntos em sala de aula, e o ensino envolve o desenvolvimento das capacidades corporais, afetivas e emocionais.



O ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto, em jogo (Carvalho 1992, p. 28).

Por meio de atividades lúdicas, o estudante vivencia momentos de resolução de problemas e experiências empregando o seu raciocínio para que sejam estimuladas as reações cognitivas.

O brincar proporciona, ao estudante, a construção simbólica do mundo. Nos tempos remotos, as crianças aprendiam por meio de imitação nas atividades do seu cotidiano e, assim, o conhecimento passava de geração a geração, e por meio da prática as crianças aprendiam.

“jogar/brincar é uma das formas mais comuns de comportamento durante a infância, tornando-se uma área de grande atração e interesse para os investigadores no domínio no desenvolvimento humano”. Neste sentido fica notório a curiosidade de investigação sobre a relação que se tem entre jogo e o desenvolvimento da criança (Neto 2001, p. 194).

Na sociedade vigente, a criança é um ser que tem seus direitos de viver a sua infância e apresenta capacidades cognitivas, emocionais, físicas.

Essa aprendizagem envolvendo o lúdico está relacionada não somente a brincadeiras sem fundamentos, mas a um objetivo que envolve uma aprendizagem.

As brincadeiras e jogos que contêm regras favorecem o convívio na sociedade pois cada um tem seu momento e seu instante para falar o seu ponto de vista, e, na escola, a criança aprende a se posicionar no meio ambiente em que convive. “Por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, exerce papel fundamental na construção de saber fazer” (Kiskimoto, 2002, p. 146).

As brincadeiras são formas mais originais que a criança tem de se relacionar e de se apropriar do mundo. É brincando que ela se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que pode ter. São essas



vivências, na interação com as pessoas de seu grupo social que lhe possibilitam a apropriação da realidade, da vida e de toda a plenitude desta.

De acordo com o ECA – Estatuto da Criança e do Adolescente –, de 1990, no Art. 15. IV, a criança e o adolescentes têm direito a brincar, praticar esportes e divertir-se.

A comunidade, o Estado e a família têm responsabilidade na garantia dos direitos das crianças, para que estes sejam aplicados no cotidiano; os estudantes gozam do direito a brincar vivenciando o seu momento de criança.

O aprendizado por meio do lúdico favorece o ensino dos conteúdos programáticos escolares, com motivação sem tanto rigor, e estimula o estudante a se interessar pela atividade e, assim, aprender de forma mais dinâmica e prazerosa além de desenvolver as habilidades.

O ensino por meio do lúdico melhora o aprendizado dos estudantes e tornando este de fácil compreensão. O lúdico traz a brincadeira não apenas para um momento de lazer ou de alegria com os colegas, mas nessa atividade prática estão envolvidos os conteúdos programáticos e as habilidades que o educando desenvolverá realizada junto com a sua turma.

O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DAS LENDAS BRASILEIRAS

O lúdico é uma ferramenta essencial para estimular o aprendizado da criança, por meio de brincadeiras, das lendas brasileiras e, por meio de brincadeiras, proporciona um aprendizado de forma flexiva em que o educando participa das atividades lúdicas com sua turma e, assim, as histórias das lendas brasileiras são contadas para as novas gerações.

A criança tem muito mais qualidades teatrais do que o adulto: imaginação, espontaneidade, liberdade, tudo, enfim, que exige a teatralização [...] as histórias de fadas e bruxas, as fábulas, as lendas folclóricas de bichinhos. Depois dos seis anos, então, já as peças podem ser escritas e mais longas.



De início, fabulas e folclore, ampliando-se como peças em que entrem fatos e personagens, em relação com o mundo real, explorando os sentimentos morais e sociais (Carvalho, 1989, p. 267).

A criança, brincando e interagindo com os outros colegas na sala de aula, vai construindo e adquirindo novas experiências e trabalhando o desenvolvimento cognitivo, pois em todas as fases da vida estamos sempre brincando com as pessoas com que convivemos.

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, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (Santos, 1997, p. 12).

A criança, aprendendo a história das lendas brasileiras por meio de brincadeira, vai desenvolvendo o seu conhecimento cognitivo de forma mais reflexiva e interagindo com os colegas de classe e aumentando o seu crescimento intelectual.

Para a criança, “brincar é viver”. Esta é uma afirmativa muito usada e bem aceita, pois com afirmativa muito usada e bem aceita, pois como a própria história da humanidade nos mostra, as crianças sempre brincaram e brincam, e certamente, continuarão brincando. Sabemos que ela brinca porque gosta de brincar e que, quando isso não acontece, alguma coisa pode estar errada. Algumas brincam por prazer, outras brincam para aliviar angústias, sentimentos ruins. (Santos, 1999, p. 12).

Por meio de atividades lúdicas, o estudante vivencia momentos de resolução de problemas e experiências utilizando o seu raciocínio para que sejam estimuladas as reações cognitivas.

Cada ato de inteligência é definido pelo equilíbrio entre duas tendências: assimilação e acomodação. Na assimilação, o sujeito incorpora eventos, objetos ou situações dentro de estruturas de pensamento, que constituem as estruturas mentais organizadas. Na acomodação, as estruturas mentais existentes reorganizam-se para incorporar novos aspectos do ambiente externo (Piaget, 1998, p. 35).

A criança, por meio das histórias que são contadas de forma lúdica, adquire o conhecimento da cultura de seu povo, e, assim, a sua experiência simbólica vai avançando no seu processo de aprendizagem. Sabendo que a criança tem as fases



de desenvolvimento, é necessário que o educador entenda a fase em que seus alunos se encontram para ter uma didática eficiente.

Para a criança, “brincar é viver”. Esta é uma afirmativa muito usada e bem aceita, pois como a própria história da humanidade nos mostra, as crianças sempre brincaram e brincam, e certamente, continuarão brincando. Sabemos que ela brinca porque gosta de brincar e que, quando isso não acontece, alguma coisa pode estar errada. Algumas brincam por prazer, outras brincam para aliviarem angústias, sentimentos ruins. Conforme (Santos, 1999, p. 12).

O estudante do ensino fundamental I necessita de interação com a sua turma, e o momento de brincadeira proporciona o relaxamento e movimento de todos do grupo; as crianças, ouvindo as histórias, podem utilizar a imaginação e recontar a sua própria história e fazer desenhos, criando outros personagens.

O PROFESSOR NO PROCESSO DO ENSINO APRENDIZAGEM POR MEIO DO LÚDICO

O professor, utilizando a ludicidade, trabalha com a interação entre os alunos e de forma mais criativa, fugindo do rigor da didática tradicional e facilitando os processos de socialização e comunicação e promovendo a boa saúde mental.

[...] As crianças desenvolvem a sua imaginação sistematicamente a partir do que observam, experimentam, ouvem e interpretam da sua experiência vital, ao mesmo tempo que as situações que imaginam lhes permite compreender o que observam, interpretando novas situações e experiências de modo fantasia, até incorporarem como experiência vivida e interpretada. (Sarmento, 2002, p. 12).

O professor necessita ter o conhecimento científico para saber que tipo de atividade lúdica desenvolver com seus alunos e o que deseja passar para eles com a brincadeira aplicada para a turma.

Educadores e pais necessitam ter clareza quanto aos brinquedos, brincadeiras e/ou jogos que são necessários para as crianças, sabendo que eles trazem enormes contribuições ao desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar. No jogo, ela está livre para explorar, brincar e/ou jogar com seus próprios ritmos, para autocontrolar suas atividades, muitas vezes é reforçada com respostas imediatas de sucesso ou encorajada tentar novamente, se da primeira alternativa não obteve o resultado esperado. (Santos, 2000, p. 166).



O educador, trabalhando com o lúdico na sua turma, foge do modo tradicional e a sua forma de ensino se torna mais dinâmica, empregando estratégias para passar o conteúdo programático de forma descontraída.

A rigor, do ponto de vista científico, não se pode educar a outrem diretamente. Não é possível exercer uma influência direta e produzir mudanças em um organismo alheio, só é possível educar a si mesmo, isto é, modificar as reações inatas através da própria experiência (Vygotsky, 2003, p. 75).

Por meio das experiências que os estudantes trazem do seu convívio, o professor pode utilizar esses conhecimentos do cotidiano para aguçar a imaginação dos estudantes para que estes possam interagir, contando as histórias que vivenciaram com as suas famílias, pois, na maioria das vezes, eles vão passar o final de semana no interior do estado do Amazonas, geralmente no sítio dos avós.

ESTIMULAR A IMAGINAÇÃO E A CRIATIVIDADE DA TURMA DO 1 ANO

No primeiro dia de intervenção do projeto em sala de aula, a aula foi expositiva, sendo os objetivos reconhecer e relacionar as lendas em diferentes contextos, abordando as noções de gêneros textuais e tipos textuais, trabalhando de forma bem dinâmica para que todos da turma pudessem entender o conteúdo trabalhado, com as atividades propostas sendo realizadas de forma transdisciplinar.

De acordo com Moreira (2012, p. 02), “[...] a aprendizagem significativa se caracteriza pela interação entre conhecimentos prévios e conhecimentos novos/adquiridos, e que essa interação é não literal e não arbitrária”.

No segundo dia de intervenção, o objetivo foi utilizar tópicos com as informações do contexto, o foi realizado com argumentos e foi se explicando sobre os gêneros textuais e as semelhanças entre os vários textos. No terceiro momento, o objetivo foram desenvolver a história e representar graficamente onde foi realizada a contação de história para a turma do 1º ano, por meio da representação de desenhos dos personagens da história. As atividades propostas foram desenhos dos personagens e descrição, por meio de desenhos, dos lugares contados no decorrer da história e a



recontagem oral das lendas pelos educandos, além da observação dos períodos em que aconteceu a história.

Na quarta aula, o objetivo foi capacitar a percepção e o imaginário e a capacidade simbólica no contexto, sendo trabalhados os desenhos e pintura dos personagens, a capacidade de imaginação e a percepção dos estudantes e formas distintas de desenhos dos personagens, conforme a capacidade simbólica.

No quinto dia, o objetivo foi aperfeiçoar as diferentes formas de expressão e a realização do projeto em sala de aula, e foram observados a participação dos alunos nas atividades propostas e o seu interesse, verificando se houve aprendizagem.

Os conteúdos trabalhados no projeto foram a oralidade, números e formas geométricas, vida e evolução, mundo e lugar, artes visuais, identidade e alteridades, leitura, mundo e grupos sociais.

Nessa semana de projeto na escola, foram utilizados vários materiais para o desenvolvimento do projeto no ambiente escolar: pincel atômico, lápis, TNT (diversas cores), bolas de isopor, tesouras, lápis de cor, pincéis coloridos, pistola de cola quente, refil de cola quente, emborrachado EVA (diversas cores).

No dia da mostra de aprendizagem transdisciplinar, os pais foram observar as apresentações dos seus filhos no ambiente escolar, havendo um bom número de pais na mostra de aprendizagem na Escola Municipal Prof.^a Lúgia Mesquita Fialho.

Figura 1: Os personagens das lendas brasileiras



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

No primeiro momento a atividade foi de contação das lendas brasileiras e confecção dos personagens a sereia e a cobra grande, o curupira e o saci-pererê e o cuca, para chamar a atenção dos estudantes do 1º ano B. Assim, com os personagens na lousa, o educando fica atento à contação das histórias dos personagens.

Figura 2: Contação de História na turma do 1º ano B



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

No segundo momento, realizei a leitura das histórias dos personagens, para os estudantes do 1º ano B, e todos ficaram atentos para ouvir o que aconteceu com cada personagem que estava sendo representado na lousa.

Figura 3: Recontar oralmente as lendas na turma do 1º ano B



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

No terceiro momento, os educandos contaram as histórias para as pessoas que estavam na sala de aula, no dia da apresentação do projeto, para a comunidade e a família dos estudantes. Estes recontaram as histórias que ouviram ao público que estava na sala, e fiquei surpreendida com a desenvoltura dos estudantes, que, nos momentos de ensaios, estavam tímidos para recontarem a história que tinham ouvido a professora contar. Os alunos vestiam confecções que representavam o personagem da história que estavam contando para o público da sala de aula, no dia da mostra do projeto.



Figura 4: Apresentação da mostra de aprendizagem transdisciplinar. 1º ano B.



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

No quarto momento, uma estudante estava contando a história do saci-pererê e enfatizou que o personagem era o protetor da floresta; a aluna estava recontando a história aos seus pais que estavam ali e às professoras da Universidade do Estado do Amazonas que ali se faziam presentes na mostra do projeto. A educanda representou, com empolgação, a história que ouvira aos pais dos estudantes da turma e à comunidade.

O PROJETO DE APRENDIZAGEM

No decorrer do projeto de aprendizagem transdisciplinar, foram notados a participação de todos os professores da Escola Municipal Prof.^a Lúgia Mesquita Fialho, um educando ajudando o outro para a realização do projeto no ambiente escolar e a participação de todos os funcionários da escola, a gestora e a pedagoga auxiliando com os recursos didáticos para a confecção dos murais que seriam apresentados no dia da mostra para a comunidade e à família dos estudantes da escola e todos interessados na realização das atividades que seriam feitas no ambiente escolar.

As crianças demonstraram interesse pelas atividades e todos os estudantes da turma do 1º ano B participaram das atividades do projeto; no decorrer das ações que



eram desenvolvidas no ambiente escolar, mostraram-se interessados pelas histórias que foram contadas, compreenderam-nas e depois as recortaram na sala de aula. Fiz leituras das lendas brasileiras em círculo com a turma, e a interpretação das histórias foi bastante satisfatória e cada criança desenhou o que entendeu das histórias e comentou com a turma. Como os estudantes estão no processo de aprendizagem da leitura, os livros de história chamam a atenção deles para saberem o que aconteceu com os personagens que estão nos livros.

Os estudantes se interessaram pelas histórias contadas na sala de aula, pois elas descreviam lugares e situações que os levaram a comparar com a sua realidade, pois muitos educandos sempre estão no sítio, no interior do estado do Amazonas, na casa de seus avós.

No dia da apresentação da mostra do projeto de aprendizagem transdisciplinar, no espaço da Escola Municipal Prof. Lígia Mesquita Fialho, ocorreu a interação com a comunidade e a família dos estudantes. A Escola Municipal Padre Flávio Emanuel também foi convidada para participar do projeto da escola, os pais compareceram à atividade e assistiram às apresentações dos seus filhos, ocorrendo a relação família e escola.

Os estudantes do 1º ano B participaram contando as histórias das lendas para os seus pais e à comunidade que estavam na sala de aula para assistirem à apresentação; os educandos mostraram-se interessados pela contação das lendas brasileiras, compreenderam as histórias e os lugares onde estas se passavam e situações que acontecem na nossa realidade.

Houve um número significativo de pais na apresentação dos estudantes na sala de aula e todos demonstraram satisfação com o evento acontecido no ambiente escolar; na turma do 1º ano os pais foram presentes na mostra do projeto de aprendizagens.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto desenvolvido mencionou o lúdico no processo de aprendizagem das lendas brasileiras, e o ensino ocorreu de forma mais dinâmica, sem tanto rigor, para os estudantes que estão no 1º ano do ensino fundamental I e no processo de aprendizado da leitura. O ensino da leitura é motivado por meio de contação de história, aguçando a imaginação dos alunos e também a curiosidade dos educandos e, assim, as lendas vão passando de geração a geração.

Utilizando o lúdico na contação das histórias, estamos estimulando o gosto pela leitura e a interpretação, possibilitando aos estudantes a linguagem visual, com a apresentação dos personagens da história contada na sala de aula e os figurinos destes.

As atividades desenvolvidas de intervenção trouxeram a reflexão em relação ao desmatamento, pois vivemos no estado do Amazonas, onde a nossa floresta sempre está em evidência nas redes sociais e mídias.

Desse modo, o projeto desenvolvido de contação de história despertou a curiosidade dos estudantes e a imaginação deles, por meio das lendas abordadas na sala de aula. Também ocorreu a parceria escola e família pois os pais e responsáveis compareceram ao ambiente escolar, para verem a apresentação dos estudantes, assim como os educandos da escola vizinha.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura**: viajando pelo Brasil que brinca. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

LENDAS BRASILEIRAS. Disponível em: <http://sohistoria.com.br/lendasmitos/br/>. Acesso em: 02 maio 2023.



MOREIRA, M. A. **O que é afinal aprendizagem significativa?** Revista cultura La laguna Espanha, 2012. Disponível em: <http://moreira.if.ufrgs.br/oqueefinal.pdf>. Acesso em: 10 set. 2021.

NETO, C. **Aprendizagem, desenvolvimento e jogo de atividade física.** In G. Guedes (Ed.). Aprendizagem Motora: problemas e contextos. Lisboa, Edições FMH.2001.

PIAGET, J. **A Formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Tradução de Álvaro Cabral. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SANTOS, S. M. P. dos (org.). **Brinquedo e Infância:** um guia para pais e educadores. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

SANTOS, F.C. R. **A ludicidade na alfabetização:** perspectivas e possibilidades de novas aprendizagens. Monografia. 2014. Disponível em: http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/5382/1/MD_EDUMTE_VII_2014

SANTOS, É. A. C. **O lúdico no processo ensino-aprendizagem.**2014. Disponível em: http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf. Acesso em: 22 maio 2017.

SARMENTO, M. J. **Imaginários e cultura da infância.** 2002. Disponível em: http://www.titosena.faed.udesc.br/Arquivos/Artigos_infancia/Cultura%20na%20Infancia.pdf. Acesso em: 15 Mar. 2015.

VYGOTSKY, L. S. **Psicologia pedagógica.** Porto Alegre: Artmed, 2003.