RGe ISSN: 2177-3246

# OS JOGOS NA PERSPECTIVA DE VYGOTSKY: UM ESTUDO DE CASO REALIZADO NA EMEF PROFESSORA DALILA LEÃO

# GAMES FROM A VYGOTSKYAN PERSPECTIVE: A CASE STUDY CONDUCTED AT THE EMEF PROFESSORA DALILA LEÃO

# JUEGOS DESDE UNA PERSPECTIVA VYGOTSKIANA: UN ESTUDIO DE CASO REALIZADO EN EL EMEF. PROFESORA DALILA LEÃO

10.56238/revgeov17n4-093

**Izabelle Caldas Pontes**
Graduando em Pedagogia
Instituição: Universidade Federal do Pará (UFPA) - Campus do Tocantins
E-mail: izabelle.caldaspontes@gmail.com

**Gleyce Lopes Gonçalves**
Mestrado em Ensino de Ciências Ambiental e Educação Ambiental
E-mail: gleyceangel25@gmail.com

**Adalberto Portilho Costa**
Coordenador Orientador
Instituição: Faculdade de Educação do Campus Universitário do Tocantins
E-mail: aportilho@ufpa.br

**Fred Júnior Costa Alfaia**
Coordenador Orientador
Mestre em Educação
Instituição: Faculdade de Educação da Universidade Federal do Pará (UFPA) - Campus de Cametá
E-mail: fredparaense1984@gmail.com

**RESUMO**
Este artigo tem como objetivo principal analisar a aplicação de jogos pedagógicos como mediadores no processo de ensino-aprendizagem, sob a lente da teoria histórico-cultural de Vygotsky. A investigação, realizada com a turma do segundo ano do Ensino Fundamental na EMEF Professora Dalila Leão, considera o contexto da sala de aula e as interações entre os alunos e os jogos utilizados. A pesquisa, de abordagem qualitativa, descritiva e bibliográfica, fundamenta-se na obra A formação social da mente, de Lev Vygotsky, nas ideias de Tizuko Morchida Kishimoto sobre a ludicidade na educação, e na análise de conteúdo de Laurence Bardin. Os jogos aplicados foram planejados para consolidar conhecimentos prévios em letramento, como letras do alfabeto, sílabas simples e vogais. Os resultados demonstraram que a ludicidade contribuiu significativamente para o desenvolvimento da consciência fonológica e para a fixação dos conteúdos, fortalecendo a autonomia e a colaboração entre os alunos. O estudo aponta a importância de práticas pedagógicas lúdicas para uma aprendizagem significativa, respeitando os diferentes níveis de desenvolvimento das crianças.

**Palavras-chave:** Jogos Pedagógicos. Aprendizagem Significativa. Consciência Fonológica.

**ABSTRACT**
This article aims to analyze the application of educational games as mediators in the teaching-learning process, through the lens of Vygotsky's socio-cultural theory. The investigation, carried out with a second-grade class at the EMEF Professora Dalila Leão elementary school, considers the classroom context and the interactions between students and the games used. The research, with a qualitative, descriptive, and bibliographical approach, is based on Lev Vygotsky's work, The Social Formation of Mind, Tizuko Morchida Kishimoto's ideas on playfulness in education, and Laurence Bardin's content analysis. The games used were designed to consolidate prior literacy knowledge, such as letters of the alphabet, simple syllables, and vowels. The results demonstrated that playfulness contributed significantly to the development of phonological awareness and the retention of content, strengthening autonomy and collaboration among students. This study highlights the importance of playful pedagogical practices for meaningful learning, respecting the different developmental levels of children.

**Keywords:** Educational Games. Meaningful Learning. Phonological Awareness.

**RESUMEN**
Este artículo analiza la aplicación de los juegos educativos como mediadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje, desde la perspectiva de la teoría sociocultural de Vygotsky. La investigación, realizada con una clase de segundo grado de la escuela primaria EMEF Professora Dalila Leão, considera el contexto del aula y las interacciones entre los estudiantes y los juegos utilizados. La investigación, con un enfoque cualitativo, descriptivo y bibliográfico, se basa en la obra de Lev Vygotsky, La formación social de la mente, las ideas de Tizuko Morchida Kishimoto sobre la lúdica en la educación y el análisis de contenido de Laurence Bardin. Los juegos utilizados fueron diseñados para consolidar conocimientos previos de lectoescritura, como las letras del alfabeto, sílabas simples y vocales. Los resultados demostraron que la lúdica contribuyó significativamente al desarrollo de la conciencia fonológica y a la retención de contenidos, fortaleciendo la autonomía y la colaboración entre los estudiantes. Este estudio resalta la importancia de las prácticas pedagógicas lúdicas para un aprendizaje significativo, respetando los diferentes niveles de desarrollo infantil.

**Palabras clave:** Juegos Educativos. Aprendizaje Significativo. Conciencia Fonológica.

## 1 INTRODUÇÃO

O processo de ensino-aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental exige metodologias que considerem o desenvolvimento integral da criança. Este estudo se insere no âmbito do Projeto PIBID-Subprojeto Alfabetização/Núcleo Cametá-UFPA, que visa fomentar a formação docente por meio de práticas na educação básica. Nesse contexto, a professora supervisora, Gleyce Lopes Gonçalves, desempenhou um papel crucial na articulação entre teoria e prática, orientando os bolsistas sobre os conteúdos a serem apresentados utilizando metodologias mais lúdicas.

Os jogos representam uma ferramenta didática valiosa, proporcionando aprendizagens significativas em um ambiente lúdico e interativo. A partir dos estudos de Vygotsky,

compreende-se que o desenvolvimento cognitivo é mediado pela interação social e pelo uso de instrumentos culturais. A utilização de jogos didáticos permite ao aluno atribuir sentido ao que aprende, contextualizando o conteúdo de forma prazerosa e eficaz.

Este artigo, portanto, objetiva analisar como os jogos pedagógicos colaboram para a consolidação de conteúdos básicos do letramento e como a articulação entre universidade e escola pública, por meio de iniciativas como o PIBID, emerge como um eixo transformador na educação básica. A pesquisa reforça a necessidade de políticas educacionais que integrem teoria e prática para formar professores capazes de inovar em sala de aula.

## 2 METODOLOGIA

A pesquisa emprega uma abordagem qualitativa, do tipo estudo de caso, que busca compreender o fenômeno do ensino-aprendizagem mediado por jogos. O estudo, de caráter descritivo e bibliográfico, foi conduzido na Escola Municipal de Ensino Fundamental Professora Dalila Leão, localizada em uma área de vulnerabilidade social na cidade de Cametá no estado do Pará.

### 2.1 PARTICIPANTES E CENÁRIO

A pesquisa foi realizada com a turma do segundo ano do Ensino Fundamental, composta por 30 alunos, com idades variando entre 7 e 12 anos. A escolha da turma se deu em virtude do acompanhamento contínuo da autora como bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), o que possibilitou uma imersão na realidade escolar. O cenário da pesquisa foi a sala de aula regular da turma, em sessões semanais durante o período de um semestre letivo, onde foram aplicados e observados os jogos pedagógicos.

### 2.2 DESENVOLVIMENTO E APLICAÇÃO DOS JOGOS

Para o estudo, foram utilizados alguns jogos pedagógicos, todos criados e adaptados pela autora para atender aos objetivos de letramento da turma. Os jogos foram especificamente planejados para

consolidar conhecimentos prévios em letramento que já tinham sido apresentados as crianças pela professora supervisora que é a professora titular da

turma, como letras do alfabeto, sílabas simples e vogais. Eles foram desenvolvidos para mobilizar o aluno em ações cognitivas, motoras e linguísticas, estimulando o raciocínio e a interação social.

Dentre eles, destacam-se:

- ***Tapete pedagógico com dado e tabuleiro:*** Tinha o objetivo de reforçar o reconhecimento de letras e sílabas, demandando coordenação motora na movimentação e leitura/identificação imediata do conteúdo.
- ***Jogo da memória com letras do alfabeto:*** Jogo clássico que estimulou a memorização e o pareamento de letras maiúsculas e minúsculas, ativando a atenção e a linguagem na verbalização das letras.
- ***Copos com sílabas***: Atividade prática de formação de palavras, que auxiliava na compreensão da estrutura silábica, estimulando a criatividade e a análise da estrutura da palavra.
- ***Jogo do passa ou repassa:*** Jogo de perguntas e respostas rápidas sobre conhecimentos gerais multidisciplinar, promovendo o raciocínio rápido e a compreensão da fonética.
- ***Corrida do alfabeto***: Jogo de velocidade para identificar e ordenar as letras do alfabeto, que integra coordenação motora, atenção e o domínio da sequência alfabética.

## 2.3 COLETA E ANÁLISE DE DADOS

A coleta de dados ocorreu por meio de observação participante, com o registro sistemático em um diário de campo. Nesse diário, foram anotadas as interações dos alunos, as verbalizações, o tempo de resposta, as estratégias de resolução de problemas e as emoções demonstradas durante a participação nos jogos. Adicionalmente, foram realizadas anotações de registros anedóticos e utilizados recursos audiovisuais, como fotografias e gravações.

A análise dos dados foi realizada com base na análise de conteúdo, conforme proposta por Laurence Bardin. O processo se deu em três etapas: pré-análise (organização do material e leitura flutuante para estabelecimento de hipóteses), exploração do material (estabelecimento das categorias temáticas) e tratamento dos resultados (inferência e interpretação das descobertas). As categorias centrais incluíram: "Engajamento e motivação", "Interação social e colaboração" e "Desenvolvimento da consciência fonológica".

A metodologia adotada permitiu uma análise contextualizada, revelando como os jogos adaptados às necessidades da turma promoveram maior participação. O diário de campo e os registros fotográficos foram cruciais para capturar nuances do processo, como a evolução da confiança dos alunos durante as atividades.

## 3 REFERENCIAL TEÓRICO

O referencial teórico que fundamenta esta pesquisa é composto por pilares que se interligam e oferecem uma base sólida para compreender a importância do jogo como ferramenta de aprendizagem e para analisar qualitativamente os dados coletados. O pilar central é baseado na teoria histórico-cultural de Lev Vygotsky (2007), que descreve como aprendemos de maneira mais lúdica, tendo uma mediação do professor ou outro colega,ele também destaca como a influência do meio em que estamos inseridos e os estímulos que temos influenciam diretamente no aprendizado.

### 3.1 A TEORIA HISTÓRICO-CULTURAL DE LEV VYGOTSKY (2007)

Lev Vygotsky (2007), em A formação social da mente, destaca que o desenvolvimento das funções psicológicas superiores ocorre por meio da interação social e da mediação cultural, sendo a linguagem o principal instrumento para a construção do conhecimento.

***O Jogo***: O jogo é visto como uma atividade central na infância, pois é nele que a criança internaliza regras, assume papéis simbólicos e experimenta situações que expandem sua capacidade cognitiva.

***Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP)***: A ZDP representa a distância entre o que a criança já consegue fazer sozinha e o que ela pode realizar com o auxílio de um adulto ou de um colega mais experiente. Os jogos pedagógicos atuam como mediadores nesse processo, estimulando a criança a superar seus limites e, assim, impulsionando seu desenvolvimento e aprendizagem.

### 3.2 A MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA: A IMPORTÂNCIA DO OUTRO NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO

A mediação pedagógica — a importância do outro no processo de desenvolvimento da aprendizagem pela teoria vygotskiana — é um pilar central. A atuação do professor é imprescindível para que essa zona de desenvolvimento seja efetivamente explorada. Teóricas contemporâneas aprofundam esse conceito no contexto da sala de aula e da alfabetização:

### 3.3 ROSELI FONTANA, MEDIAÇÃO E LINGUAGEM (1996)

A prática pedagógica, segundo Fontana, precisa criar situações ricas em linguagem e diálogo para que a criança construa seu pensamento. O jogo proporciona um cenário ideal para essa interação verbal e social, onde a mediação do professor ou do colega é fundamental para desvendar as regras e os conteúdos implícitos.

Fontana explora o papel do professor como mediador, fornecendo meios e explicando passos do raciocínio para que os alunos possam imitar e adaptar estratégias, promovendo o desenvolvimento cognitivo e a organização da mente. a autora também destaca a linguagem como ferramenta

fundamental para o desenvolvimento do pensamento, da comunicação e da interação social, pois ela conecta o indivíduo à sua história e cultura. Em sua obra ela descreve como os conceitos são construídos a partir das interações sociais, e como o trabalho pedagógico do professor sistematiza os conhecimentos espontâneos dos alunos, levando-os a níveis elevados de abstração, o que se alinha perfeitamente ao uso dos jogos para dinamizar o aprendizado do letramento e numerologia. Essa mediação lúdica e semiótica, por sua vez, se alinha a teoria de Smolka sobre a mediação na fase inicial da escrita.

## 3.4 A LINGUAGEM E A MEDIAÇÃO SEMIÓTICA DE ANA LUIZA B. SMOLKA

Ana Luiza B. Smolka aprofunda a inter-relação entre linguagem, escrita e interação no contexto escolar (em obras como A Criança na Fase Inicial da Escrita: A Mediação do Professor). Em consonância com a perspectiva sociocultural de Vygotsky, Smolka destaca que a mediação lúdica, quando aplicada de forma intencional e pedagógica, transforma o jogo em uma ferramenta poderosa não apenas para a aprendizagem, mas para o desenvolvimento

integral da criança. A mediação docente, nesse contexto, transcende a mera aplicação do jogo, exigindo que o educador atue como um mediador cognitivo, garantindo que o jogo seja um instrumento para a promoção do pensamento e da comunicação. A intencionalidade pedagógica é crucial, pois alinha o jogo a objetivos de aprendizagem específicos, estimulando o levantamento de hipóteses e ativando os esquemas mentais do aluno, sempre com a devida adequação à idade e à complexidade do conteúdo. O jogo possui uma imensa capacidade motivacional e de engajamento por unir o prazer inerente à brincadeira com a necessidade de esforço espontâneo, permitindo que a criança se coloque em uma esfera cognitiva e imaginária que favorece o desenvolvimento de suas funções psiconeurológicas. Assim, o mediador lúdico é fundamental, pois é por meio de sua intervenção que ocorre a releitura e a ressignificação do conhecimento, integrando os objetivos do professor com a apropriação do conteúdo pelo aluno e garantindo que o jogo e a mediação docente caminhem juntos para a efetivação da aprendizagem. Em relação a mediação Semiótica, Smolka destaca como a mediação semiótica, ou seja, o uso de signos (como as letras e sílabas nos jogos), é o motor do desenvolvimento. A interação no jogo da memória, que exige nomear as letras, ou a montagem de palavras nos copos com sílabas, são exemplos práticos dessa mediação, onde a linguagem oral atua para internalizar o sistema da escrita. A compreensão do processo de apropriação da escrita passa inevitavelmente pela análise de como a criança age, fala e interage, algo que o diário de campo buscou registrar.

### 3.5 MARTA OLIVEIRA (VYGOTSKY, APRENDIZADO E DESENVOLVIMENTO: UM PROCESSO SÓCIO-HISTÓRICO) (1993)

A autora fornece o subsídio teórico crucial para compreender a ação docente como o motor da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), defendendo que o professor deve assumir um papel ativo, intencional e estratégico. Para Oliveira, a intervenção do educador não é apenas um auxílio pontual, mas uma mediação planejada que visa provocar o avanço cognitivo do aluno, garantindo que a aprendizagem efetivamente se converta em desenvolvimento. A autora reforça que a ZDP é o espaço onde a função psicológica superior ainda não está madura, mas pode ser alcançada por meio da cooperação e do uso de instrumentos; portanto, a ação docente deve ser diretiva ao selecionar e apresentar os instrumentos mediadores (como os jogos) e ao estruturar as interações que levarão à internalização do conhecimento.

O professor atua como um catalisador que transforma as habilidades potenciais em habilidades reais, sendo responsável por sistematizar o conhecimento e introduzir os conceitos científicos de forma organizada, alinhando-se aos objetivos do currículo e potencializando o impacto dos jogos na consciência fonológica e no raciocínio lógico dos alunos. Oliveira reforça que a intervenção do professor deve ser intencional e voltada para a ZDP. O planejamento e a adaptação dos jogos para os objetivos de letramento (como a formação de palavras com sílabas) são exemplos da ação docente estratégica que transforma o potencial em desenvolvimento real.

### 3.6 A LUDICIDADE E A INTENCIONALIDADE PEDAGÓGICA DE TIZUKO MORCHIDA KISHIMOTO (1994):

As contribuições de Tizuko Morchida Kishimoto (1994), em O jogo e a educação infantil, reforçam a importância de uma intencionalidade pedagógica no uso de atividades lúdicas. Com o objetivo de solidificar a importância do jogo na perspectiva do desenvolvimento infantil, Tizuko Morchida Kishimoto (1994), em sua obra, constantemente nos lembra que “para a criança, o brincar é a atividade principal do dia-a-dia” (KISHIMOTO, 2010), extrapolando a ideia de passatempo e a elevando ao status de prática cultural fundamental. O jogo é, portanto, o motor pelo qual a criança significa e ressignifica o mundo, constituindo suas práticas e interações de forma ativa e prazerosa. Essa centralidade do brincar fornece a base para o alto nível de motivação e engajamento observado nos estudos de caso, pois o ato lúdico, ao ser o interesse primário da criança, transforma o esforço cognitivo em esforço espontâneo. Assim, ao integrar o jogo no planejamento pedagógico, o professor não apenas aproveita a ludicidade como potencializadora de ações do sujeito, mas também reconhece e valida o principal modo de ser e de aprender da criança na educação infantil.

*Função Didática:* Kishimoto diferencia o jogo do brinquedo, destacando que o jogo, ao incluir regras, exige da criança um esforço de pensamento e o desenvolvimento de estratégias. Para ela, o jogo pedagógico deve ter uma função didática clara.

*Meio para a Aprendizagem*: Sua teoria complementa Vygotsky ao direcionar o olhar do educador para o planejamento cuidadoso e a função educativa do jogo, assegurando que a atividade lúdica não seja um fim em si mesma, mas um meio para a aprendizagem. A ludicidade, portanto, é a potencializadora da motivação e da capacidade de mobilizar ações do sujeito.

### 3.7 AS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS DE DENISE JODELET (2002)

Denise Jodelet (2002), ao abordar as representações sociais, contribui com uma compreensão mais ampla das práticas educativas, reconhecendo que os sujeitos constroem significados a partir de suas vivências e interações.

*Campo de Significação:* Para que os jogos tenham significado e possibilitem aprendizagens reais, eles devem dialogar com o universo simbólico dos alunos. As representações sociais, segundo a autora, influenciam a maneira como os alunos percebem o jogo e a aprendizagem, transformando o jogo em um campo de significações.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados da aplicação dos jogos demonstraram uma importante contribuição para o desenvolvimento da consciência fonológica dos alunos. A análise do desempenho da turma revelou que a heterogeneidade de níveis reforça a importância dos jogos como instrumentos de verificação e reforço dos conteúdos abordados, adaptando-se às necessidades individuais dos estudantes.

### 4.1 ENGAJAMENTO E MOTIVAÇÃO: O CAMPO DE SIGNIFICAÇÃO EM AÇÃO

Os tapetes pedagógicos geraram grande entusiasmo e engajamento. O jogo da memória, com o componente competitivo e a necessidade de nomear as letras, contribuiu para a memorização e identificação do alfabeto. A ludicidade facilitou a assimilação de conteúdos de forma prazerosa. Essa mobilização de ações e motivações no sujeito — transformando o conteúdo em um campo de significações — é a base para uma aprendizagem significativa, como proposto por Kishimoto.

### 4.2 AÇÃO, INTERAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES

Os jogos envolveram o aluno em múltiplas dimensões:

- *Letramento e Linguagem (Litricia)*: A atividade com os copos com sílabas foi particularmente eficaz, permitindo aos alunos a exploração da formação de palavras de forma mais livre, o que estimulou a criatividade e a segmentação silábica. O Jogo do Passa ou Repassa reforçou

conhecimentos e promoveu o raciocínio rápido e a atenção, desenvolvendo habilidades de compreensão e análise na linguagem oral e escrita.

- *Coordenação Motora e Ações*: A Corrida do Alfabeto e o Tapete Pedagógico exigiram coordenação motora na execução das tarefas e velocidade de identificação, estimulando o aluno a querer participar ativamente.
- *Mediação e ZDP*: O desenvolvimento acontece na interação com o outro e com o meio, e os jogos permitiram a criação de Zonas de Desenvolvimento Proximal (ZDP), onde os alunos puderam avançar em suas habilidades com o apoio dos colegas e da mediação docente. A ludicidade se mostrou um caminho eficaz para superar desafios no processo de alfabetização, fortalecendo a autonomia e a colaboração entre os alunos.

A análise dos dados revelou que o ambiente lúdico não apenas melhorou o desempenho acadêmico, mas também aumentou a confiança e a autoestima dos alunos, conforme evidenciado nos registros do diário de campo. A observação da evolução da confiança dos alunos durante as atividades e a análise de suas interações reforçam a perspectiva de que o jogo é um ambiente seguro para a experimentação da linguagem e a construção de conhecimento, conforme postulado por Vygotsky.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dessa experiência, foi possível concluir que os jogos pedagógicos são ferramentas poderosas para potencializar o ensino nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Eles favorecem a aprendizagem significativa, promovem o engajamento dos alunos e permitem que o professor observe com mais clareza os níveis de desenvolvimento de cada um. A aplicação dos jogos, alinhada aos princípios de Vygotsky e Kishimoto, mostrou que a interação e a mediação são essenciais para o desenvolvimento. Além disso, a ludicidade promove um ambiente favorável ao aprendizado, respeitando o tempo e as necessidades de cada aluno.

É importante destacar o papel fundamental do Projeto PIBID nesse processo. Para os alunos da educação básica, a participação no projeto proporcionou uma aprendizagem mais dinâmica e significativa, enquanto para os bolsistas, representou uma oportunidade valiosa de vivenciar a prática docente, articulando teoria e metodologias inovadoras.

Essa experiência reforça a importância de políticas públicas que incentivem a formação de professores por meio de projetos como o PIBID, que contribuem para a melhoria da qualidade da educação básica. Os resultados sugerem que a continuidade de projetos como o PIBID pode reduzir lacunas na formação docente, enquanto a ludicidade se consolida como estratégia pedagógica indispensável.

As recomendações deste estudo incluem a inclusão frequente de atividades lúdicas no planejamento pedagógico, sempre alinhadas aos conteúdos e às necessidades reais dos estudantes. Conclui-se que a ludicidade, quando bem planejada, pode ser uma aliada poderosa na construção de uma educação mais equitativa e significativa para todos os alunos, transformando a sala de aula em um espaço de descoberta e desenvolvimento integral.

## AGRADECIMENTOS

A realização deste estudo foi possível graças ao apoio inestimável de diversas pessoas e instituições. Agradecemos imensamente o Projeto PIBID-Subprojeto Alfabetização/Núcleo Cametá-UFPA e ao Campus em si, que nos proporcionou a valiosa oportunidade de vivenciar a prática docente, articulando teoria e metodologias inovadoras de forma tão significativa. Essa experiência reafirmou a importância de políticas públicas de incentivo à formação de professores, como o PIBID, que contribuem diretamente para a melhoria da qualidade da educação básica.

Sou profundamente grata à professora supervisora, Gleyce Lopes Gonçalves, cuja orientação, dedicação e expertise foram fundamentais para a condução desta pesquisa e para a nossa formação, e aos coordenadores Adalberto Portilho Costa e Fred Júnior Costa Alfaia, seus papeis foram fundamentais na articulação entre a teoria e a prática.

Expresso, ainda gratidão aos alunos e corpo escolar da Escola Municipal de Ensino Fundamental Professora Dalila Leão, que receberam-me com entusiasmo e colaboração, tornando este estudo não apenas uma pesquisa acadêmica, mas uma experiência de aprendizado mútuo e humanização. Acredito que a continuidade de projetos como o PIBID pode reduzir as lacunas na formação docente, enquanto a ludicidade se consolida como uma estratégia pedagógica indispensável para uma educação mais equitativa e significativa para todos.

ISSN: 2177-3246

## REFERÊNCIAS

BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. São Paulo: Edições 70, 2016.

FONTANA, Roseli. Mediação e Linguagem: Contribuições de Vygotsky. Campinas, Autores Associados, 1996.

JODELET, Denise. Representações sociais e mundos de vida. Petrópolis: Vozes, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 13. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

OLIVEIRA, Marta K. Vygotsky, Aprendizado e Desenvolvimento: Um Processo Sócio-Histórico. São Paulo: Scipione, 1993.

SMOLKA, Ana Luiza B. A Criança na Fase Inicial da Escrita: A Alfabetização como processo discursivo. São Paulo: Cortez, 2017.

VYGOTSKY, Lev S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: MEC, 2018.