

TRABALHO FINAL DE CURSO

CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO *LATO SENSU* EM TUTORIA EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

PLANO DE AÇÃO PARA O MODELO DE TUTORIA DA DISCIPLINA EDUCAÇÃO, LUDICIDADE E BRINCADEIRAS.

Abraão Souza Da Silva
abraao_souza@ufms.br

Tiago Nunes Borges
tiago.borges@ufms.br

Resumo: Este Plano de Ação é o Trabalho Final de Curso da Especialização Lato Sensu em Tutoria em Educação a Distância (EaD) pela Agência de Educação Digital e a Distância (Agead/UFMS). Seu objetivo é propor um Plano de Ação para o modelo de tutoria da disciplina de graduação "Educação, Ludicidade e Brincadeiras" (68 horas, incluindo 2h de extensão) do programa UFMS Digital da Agead/UFMS. Desenvolvido com base nos materiais e avaliações do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) analisado, as ações propostas visam melhorar a qualidade da tutoria, o aproveitamento e a aprendizagem dos estudantes, impactando positivamente o sucesso da disciplina.

Palavras-chave: Brincar. Ludicidade. Educação.

1 Introdução

A Educação Infantil, como primeira etapa da educação básica, é fundamental para o desenvolvimento integral da criança (cognitivo, social, emocional e físico). Nesse cenário, a ludicidade e as brincadeiras são reconhecidas não só como atividades prazerosas, mas como eixos essenciais do processo de ensino-aprendizagem, conforme as Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil (DCNEI, 2009).

2 Diagnóstico do AVA Modelo

1. A Teoria Sociocultural de Lev Vygotsky

Vygotsky, com sua **Teoria Sociocultural**, destaca que o desenvolvimento cognitivo e social da criança ocorre de forma mais potente através da **interação social e da**

mediação. Conceitos como a **Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP)** são fundamentais para entender como o aprendizado é impulsionado quando um indivíduo mais experiente (o mediador, como o tutor ou educador) auxilia a criança a atingir um nível de desenvolvimento que ela ainda não conseguiria sozinha. O brincar, nesse contexto, especialmente o simbólico e aquele com regras mediadas, é um terreno fértil para a criação de ZDPs, impulsionando o desenvolvimento em todas as suas dimensões.

Essa perspectiva vygotskiana **fundamenta diversas de suas propostas de melhoria:**

- **Proposta 3.1: Implementação de um Programa de Formação Continuada em Ludopedagogia para Educadores.** A ZDP justifica a necessidade de capacitar educadores. Ao receberem formação, eles se tornam mediadores mais eficazes, aptos a planejar e aplicar atividades lúdicas intencionais que desafiam as crianças em sua ZDP, transformando potenciais em habilidades concretas através da interação e orientação qualificadas.
- **Proposta 3.2: Implementação de Estratégias Didáticas para a Cooperação em Jogos Competitivos.** A ênfase de Vygotsky na interação social é crucial. Ao promover discussões, desafios cooperativos e a reflexão sobre conceitos sociais nos jogos, o educador age como mediador, permitindo que as crianças internalizem valores culturais como respeito e companheirismo, e desenvolvam a linguagem e o pensamento crítico através da negociação coletiva.
- **Proposta 3.8: Capacitação e Desenvolvimento de Habilidades de Mediação Ativa e Reflexiva em Educadores/Tutores.** A própria essência do papel do educador como mediador ativo, que guia, observa e promove a autonomia na elaboração de regras, está profundamente enraizada na ZDP e na importância da interação social proposta por Vygotsky. Uma mediação qualificada é o motor para o desenvolvimento na ZDP.
- **Proposta 3.9: Fomento Ativo da Cultura da Cooperação e do Aprendizado Colaborativo.** A visão de Vygotsky sobre o desenvolvimento interligado ao contexto social e cultural apoia a priorização de atividades cooperativas. O sucesso coletivo, a ajuda mútua e a interdependência positiva promovem a internalização de significados sociais e a construção conjunta de conhecimento, alinhando-se à ideia de que o aprendizado é um processo social.

2. A Teoria do Desenvolvimento Cognitivo de Jean Piaget

Jean Piaget, com sua **Teoria do Desenvolvimento Cognitivo**, oferece uma base para entender como a criança constrói seu conhecimento através da interação com o ambiente. Para ele, o brincar é uma forma essencial de **assimilação** (incorporar novas informações às estruturas cognitivas existentes) e **acomodação** (modificar essas estruturas em resposta a novas experiências). O jogo simbólico, por exemplo, permite que a criança pratique e compreenda o mundo ao seu redor, representando

objetos e situações de diversas maneiras, o que é vital para o desenvolvimento de seu raciocínio. Piaget também relaciona diferentes tipos de brincadeiras aos estágios do desenvolvimento infantil, sugerindo que as atividades lúdicas devem ser adequadas à faixa etária e ao nível cognitivo da criança.

Essa perspectiva de Piaget **justifica a relevância de suas propostas** ao destacar como o brincar é um mecanismo de construção do conhecimento:

- **Proposta 3.4: Diversificação e Planejamento Intencional das Atividades Lúdicas.** A abordagem piagetiana reforça a necessidade de variar as atividades lúdicas. Diferentes jogos e brincadeiras estimulam processos distintos de assimilação e acomodação, impulsionando o desenvolvimento da imaginação, raciocínio e memória. Ao diversificar as atividades, os educadores garantem que as crianças estejam constantemente construindo e reestruturando seu entendimento do mundo, evitando a rotina que limitaria essa construção ativa.
- **Proposta 3.5: Integração e Priorização do Desenvolvimento Psicomotor e da Expressão Criativa.** Piaget reconhece o papel da ação e da experiência no desenvolvimento cognitivo. Atividades que promovem o desenvolvimento psicomotor (lateralidade, esquema corporal) e a expressão artística (literatura, música, artes visuais, expressões corporais) oferecem oportunidades para a criança interagir ativamente com o ambiente e representar seu conhecimento. Essas experiências sensório-motoras e simbólicas são cruciais para a construção de esquemas mentais, como Piaget descreve.
- **Proposta 3.7: Planejamento e Execução Intencional de Jogos para o Desenvolvimento Integral.** Ao definir objetivos claros para cada jogo e considerar a caracterização dos alunos (faixa etária e nível de desenvolvimento), o educador está aplicando um princípio piagetiano. Jogos bem planejados, que oferecem desafios adequados ao estágio cognitivo da criança, estimulam a criatividade, a expressividade e a resolução de problemas de forma autônoma, promovendo a construção ativa do conhecimento.

3. A Psicanálise e a Importância do Brincar

A psicanálise, através de autores como Melanie Klein e Donald Winnicott, atribui ao brincar um papel essencial na **expressão e elaboração de sentimentos, desejos e conflitos internos** da criança. O brinquedo e a brincadeira funcionam como **objetos transicionais** e espaços seguros para a elaboração emocional, contribuindo significativamente para a saúde psíquica. O tutor, ao observar as brincadeiras, pode obter insights sobre o mundo emocional das crianças e proporcionar um ambiente acolhedor para essa expressão.

A psicanálise **sublinha a relevância das suas propostas** focadas no bem-estar emocional e na criação de um ambiente seguro:

- **Proposta 3.3: Ampliação e Qualificação dos Espaços e Tempos para a Brincadeira Livre.** A disponibilidade de espaços e tempos para a brincadeira

espontânea é vital do ponto de vista psicanalítico. É nesse espaço livre que a criança pode expressar simbolicamente suas angústias, fantasias e vivências, sem a pressão de um direcionamento adulto. A criação de ambientes seguros e com materiais diversos estimula essa elaboração emocional autônoma, promovendo a saúde psíquica e a criatividade.

- **Proposta 3.10: Desenvolvimento e Implementação de um Plano Pedagógico Altamente Inclusivo e Adaptativo.** A psicanálise, ao valorizar a dimensão emocional e individual de cada criança, reforça a necessidade de um ambiente inclusivo que atenda às especificidades de todos. A acessibilidade e o atendimento individualizado permitem que crianças com diferentes necessidades possam se expressar, serem compreendidas e elaborarem suas vivências de forma segura, promovendo seu desenvolvimento emocional e sua integração plena.

4. A Abordagem da Ludicidade na Educação

A abordagem da **ludicidade** na educação defende o prazer, a diversão e o engajamento como elementos cruciais para um aprendizado significativo. Quando a criança brinca, ela se sente motivada e curiosa, aberta a explorar e aprender. O jogo, com suas regras e desafios, estimula não só habilidades cognitivas (raciocínio lógico, atenção, resolução de problemas), mas também sociais (cooperação, respeito às regras) e emocionais (lidar com vitórias e derrotas). O educador que incorpora o brincar cria um ambiente mais leve e estimulante, favorecendo a participação e a retenção do conhecimento.

Esta abordagem **apoia suas propostas de ressignificação do ensino:**

- **Proposta 3.6: Reestruturação do Processo de Ensino-Aprendizagem com Foco na Ludicidade e na Escuta Ativa dos Alunos.** A insatisfação dos alunos com um ensino "tedioso" reforça a importância da ludicidade. Esta proposta busca justamente ressignificar o aprender, tornando-o mais atrativo e significativo. Ao ampliar o tempo de brincar e integrar o lúdico nas aulas, você aborda diretamente o problema de um ensino desmotivador, validando a premissa de que o prazer é um motor poderoso para o aprendizado e a memorização.

5. A Base Neurocientífica

Pesquisas recentes em **neurociência** têm validado a importância do brincar para o desenvolvimento cerebral infantil. Atividades lúdicas estimulam a formação de novas conexões neurais, fortalecendo áreas cerebrais relacionadas à linguagem, memória, atenção, criatividade e controle emocional. Um ambiente rico em oportunidades de brincar, mediado pelo tutor, contribui para um desenvolvimento cerebral saudável e integral, otimizando o potencial de aprendizagem.

A neurociência **reforça a necessidade de suas propostas focadas na estimulação integral:**

- **Proposta 3.5: Integração e Priorização do Desenvolvimento Psicomotor e da Expressão Criativa.** Do ponto de vista neurocientífico, o estímulo ao desenvolvimento psicomotor e às diferentes formas de expressão artística (música, artes visuais, corporais) é fundamental para a formação de redes neurais complexas. Atividades que envolvem movimento, ritmo e criatividade contribuem diretamente para a plasticidade cerebral, a coordenação motora fina e grossa, e o desenvolvimento de áreas ligadas à cognição e emoção.
- **Proposta 3.7: Planejamento e Execução Intencional de Jogos para o Desenvolvimento Integral.** Ao planejar jogos com objetivos claros de desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor, o educador está alinhado com os princípios neurocientíficos. Jogos que envolvem desafios, tomada de decisão e interação social promovem o fortalecimento de diversas áreas cerebrais, impulsionando a criatividade e a resolução de problemas de forma prazerosa e eficaz.

3 Plano de Ação

Problemas e Propostas de Melhoria na Trilha de Ensino-Aprendizagem Lúdica

3.1 - Proposta de melhoria 1

Elemento da trilha: Formação em Ludopedagogia

Problema identificado: Educadores enfrentam dificuldades na integração intencional de jogos, brincadeiras e brinquedos no planejamento diário, muitas vezes por falta de formação específica, tempo, espaço ou recursos. Isso limita o potencial de aprendizagem atrativa e significativa.

Proposta de Melhoria: Implementar um Programa de Formação Continuada em Ludopedagogia para educadores da Educação Infantil e Ensino Fundamental I.

Justificativa: Capacitar educadores com as ferramentas e o conhecimento necessários para superar as barreiras na integração efetiva do lúdico, impactando positivamente a aprendizagem significativa e engajadora.

Objetivos

Geral: Capacitar educadores no planejamento, aplicação e avaliação intencional de atividades lúdicas alinhadas aos objetivos curriculares.

Específicos: Apresentar teorias, oferecer estratégias práticas (seleção, adaptação, criação de jogos), explorar metodologias ativas, discutir planos de aula eficazes, promover reflexão sobre espaço/recursos, desenvolver habilidades de observação/registro para avaliação formativa e incentivar a troca de experiências.

Estratégias de Implementação:

Modalidade: Blended (encontros presenciais e atividades online).

Carga Horária: 40 horas (módulos temáticos semestrais).

Conteúdo Programático: Abordar a importância do lúdico, fundamentos teóricos, o jogo como ferramenta pedagógica (em diversas áreas), planejamento intencional, organização de espaço/recursos e avaliação das aprendizagens.

Formadores: Profissionais experientes em ludopedagogia e formação de professores.

Recursos: Materiais didáticos, jogos, brinquedos e plataformas online.

Avaliação: Formativa (participação, atividades) e somativa (plano de aula).

Responsável pela melhoria: Gestão Escolar (Direção e Coordenação Pedagógica): Liderar o planejamento, organizar e facilitar os encontros, acompanhar educadores, promover trocas e avaliar o impacto.

Professores: Participar integralmente, implementar estratégias, compartilhar experiências, refletir sobre a prática e fornecer feedback.

3.2 - Proposta de melhoria 2

Elemento da trilha: Cooperação em Jogos Competitivos

Problema identificado: A subutilização do potencial cooperativo em jogos competitivos, com ênfase excessiva na vitória individual. Isso ofusca o desenvolvimento integral e o aprendizado de valores como amizade, respeito e companheirismo, e limita a compreensão saudável da derrota e do sucesso (Orlick, 1989).

Proposta de melhoria: Implementar Estratégias Didáticas para a Cooperação em Jogos Competitivos.

Ações:

Promover discussões pré e pós-jogo sobre emoções e estratégias.

Introduzir desafios cooperativos dentro da dinâmica do jogo.

Analisar jogadas focando em como a cooperação e comunicação impactaram os resultados.

Desviar o foco exclusivo da vitória para o aprendizado de habilidades sociais, emocionais e cognitivas, valorizando o esforço coletivo.

Responsável pela melhoria: Professor/Tutor (planejar, mediar discussões, propor desafios e guiar reflexões). A formação continuada e a troca de experiências são cruciais.

3.3 - Proposta de melhoria 3

Elemento da trilha: Brincadeira Espontânea

Problema identificado: Insuficiência de espaços e tempos adequados e valorização para a brincadeira espontânea (livre, sem direcionamento adulto excessivo) em muitos contextos (familiares e escolares), limitando o desenvolvimento de imaginação, autonomia e habilidades sociais/emocionais.

Proposta de melhoria: Ampliação e Qualificação os **Espaços e Tempos para a Brincadeira Livre: Ações:**

Criação/adequação de espaços: Investir em ambientes dedicados à brincadeira, com materiais simples e naturais.

Tempos dedicados: Garantir períodos significativos de tempo livre na rotina.

Valorização: Conscientizar sobre a importância da brincadeira livre para o desenvolvimento integral.

Integração de espaços: Promover fluidez entre diferentes ambientes (salas, áreas externas).

Responsável pela melhoria: Família e Escola (Educadores e Gestores), em colaboração.

3.4 - Proposta de melhoria 4

Elemento da trilha: Atividades Lúdicas Variadas

Problema identificado: Potencial de aplicação limitada ou repetitiva de atividades lúdicas (contação de histórias, dramatizações, etc.), sem explorar sua diversidade e potencial para desenvolver múltiplas habilidades (imaginação, raciocínio, memória, expressão cultural).

Proposta de melhoria: Promover a **Diversificação e o Planejamento Intencional das Atividades Lúdicas.**

Ações:

Ampliar repertório: Incentivar educadores a explorar a variedade de atividades lúdicas.

Planejamento criativo: Promover oficinas que demonstrem como interligar e adaptar atividades para objetivos de aprendizagem.

Recursos e materiais: Garantir acesso a materiais simples e diversificados.

Conexão com o currículo: Orientar a integração intencional dessas atividades como veículos para o desenvolvimento de diversas habilidades.

Responsável pela melhoria: Professor/Educador e Equipe Pedagógica (apoio, capacitação e incentivo).

3.5 - Proposta de melhoria 5

Elemento da trilha: Desenvolvimento Psicomotor e Expressão Artística

Problema identificado: Aspectos psicomotores (lateralidade, esquema corporal, etc.) e a expressão criativa (literatura, música, artes) podem não ser priorizados ou trabalhados isoladamente, levando a um desenvolvimento incompleto e dificultando a aquisição de habilidades.

Proposta de melhoria: Integrar e priorizar o **Desenvolvimento Psicomotor e da Expressão Criativa.**

Ações:

Currículo Integrado: Desenvolver um currículo que contemple ativamente esses elementos em todas as áreas do conhecimento.

Atividades Lúdicas Intencionais: Planejar atividades que visem especificamente o desenvolvimento psicomotor.

Estímulo à Expressão Livre: Criar ambientes e oportunidades para expressão livre através de diferentes linguagens artísticas, valorizando o processo criativo.

Formação Continuada: Capacitar educadores para integrar esses elementos eficazmente.

Responsável pela melhoria: Professor/Educador, Coordenadores Pedagógicos e Gestão Escolar.

3.6 - Proposta de melhoria 6

Elemento da trilha: Percepção dos Alunos sobre o Processo de Ensino-Aprendizagem

Problema identificado: Alunos percebem o ensino como "tedioso" e expressam necessidade de mais brincadeiras, afetando foco, memorização e prazer de aprender. Há uma desconexão entre a preferência das crianças por aprender brincando e as metodologias aplicadas.

Proposta de melhoria: Reestruturar o **Processo de Ensino-Aprendizagem com Foco na Ludicidade e na Escuta Ativa dos Alunos.**

Ações:

Aumento e Qualificação do Tempo para o Brincar: Ampliar períodos de recreio ou criar horários específicos para brincadeiras.

Integração do Brincar nas Aulas: Capacitar professores para usar jogos e atividades lúdicas como estratégias didáticas.

Escuta e Participação dos Alunos: Criar canais para sugestões sobre brincadeiras e espaços.

Ressignificação do Aprender: Usar jogos educativos para promover o prazer de aprender e aumentar foco/memorização.

Responsável pela melhoria: Gestão Escolar, Coordenadores Pedagógicos e Professores.

3.7 - Proposta de melhoria 7

Elemento da trilha: O Jogo como Ferramenta de Desenvolvimento Integral

Problema identificado: Subaproveitamento do potencial multifacetado do jogo; foco restrito em "passatempo" ou competição pura, sem planejamento pedagógico que explore suas dimensões para o desenvolvimento de habilidades e valores como cooperação.

Proposta de melhoria: Promover o **Planejamento e a Execução Intencional de Jogos para o Desenvolvimento Integral.**

Ações:

Organização e Planejamento Detalhado: Definir objetivos de aprendizagem claros para cada jogo, considerando alunos e contexto.

Equilíbrio entre Competição e Cooperação: Usar o jogo como desafio motivador, mas sempre visando cooperação e respeito.

Foco no Processo e Habilidades: Valorizar o processo de jogar e as habilidades desenvolvidas (criatividade, expressividade, resolução de problemas).

Ambiente de Aprendizagem Prazeroso: Garantir que o aprendizado pelo jogo seja agradável e motivante.

Responsável pela melhoria: Professor/Educador e Equipe Pedagógica (apoio, capacitação, recursos e troca de experiências).

3.8 - Proposta de melhoria 8

Elemento da trilha: O Papel do Educador/Tutor na Condução e Mediação de Jogos

Problema identificado: Insuficiência ou inadequação da mediação do educador/tutor nos jogos. Falhas na implementação de competências ativas de mediação resultam em jogos que não atingem seus objetivos pedagógicos e limitam o desenvolvimento da autonomia e pensamento crítico dos alunos.

Proposta de melhoria: Promover a **Capacitação e o Desenvolvimento de Habilidades de Mediação Ativa e Reflexiva em Educadores/Tutores.**

Ações:

Formação em Metodologias de Condução: Treinamentos sobre técnicas de guia, orientação, animação e incentivo com objetivos claros.

Desenvolvimento da Observação e Registro: Treinar educadores para observar e registrar desempenhos (cognitivo, motor, afetivo, social).

Promoção da Análise Crítica e Autonomia: Enfatizar discussões pré/pós-jogo e incentivar a participação dos alunos na elaboração de regras.

Estímulo à Atividade Mental: Orientar a seleção de jogos que motivem a atividade mental na resolução de problemas.

Responsável pela melhoria: **Coordenadores Pedagógicos, Orientadores Educacionais e Equipe de Formação** (interna ou externa).

3.9 - Proposta de melhoria 9

Elemento da trilha: Cooperação vs. Competição

Problema identificado: Prevalência da competição prejudicial em detrimento da cooperação em ambientes de aprendizagem, resultando em menor engajamento coletivo, produtividade qualitativa inferior e impacto negativo no desenvolvimento socioemocional (baixa autoestima, falta de confiança).

Proposta de melhoria: Fomentar Ativamente a **Cultura da Cooperação e do Aprendizado Colaborativo.**

Ações:

Priorização de Atividades Cooperativas: Planejar e implementar jogos e atividades que exijam cooperação para objetivos comuns.

Redução da Competição Exclusiva: Reavaliar ou reestruturar atividades competitivas para incluir elementos cooperativos.

Enfatizar a Interdependência Positiva: Criar situações que demonstrem como a ação dos outros é fundamental para o sucesso coletivo.

Desenvolvimento de Habilidades Socioemocionais: Trabalhar autoestima, confiança e identidade através de dinâmicas que valorizem a contribuição individual e coletiva.

Reflexão sobre Benefícios da Cooperação: Promover discussões com alunos sobre as diferenças entre cooperação e competição.

Responsável pela melhoria: Professor/Educador, Equipe Pedagógica e Direção Escolar.

3.10 - Proposta de melhoria 10

Elemento da trilha: Cotidiano Inclusivo e Estimulante

Problema identificado: Insuficiência na adaptação e inclusão para atender à diversidade e desafiar todas as crianças, especialmente aquelas com deficiências, TGD e altas habilidades. Falha em criar um ambiente verdadeiramente inclusivo leva à exclusão e limitação do desenvolvimento.

Proposta de melhoria: Desenvolver e implementar um **Plano Pedagógico Altamente Inclusivo e Adaptativo.**

Ações:

Currículo e Rotina Flexíveis: Criar um cotidiano com atividades prazerosas e desafiadoras que permitam o desenvolvimento individual e em grupo.

Acessibilidade Universal: Garantir acessibilidade física, material, metodológica e comunicacional para todos os alunos.

Atendimento às Especificidades: Desenvolver práticas diferenciadas para crianças com deficiências, TGD e altas habilidades.

Formação em Educação Inclusiva: Promover a capacitação contínua dos profissionais para aplicar estratégias inclusivas.

Responsável pela melhoria: Direção Escolar, Coordenadores Pedagógicos e Professores (com apoio de especialistas em inclusão).

4 Considerações finais

O tutor na Educação a Distância (EaD) vai além de um mero tirador de dúvidas; ele é um arquiteto da experiência de aprendizagem, essencial para humanizar o ambiente virtual e preencher lacunas da distância física. Seu papel é facilitar a construção de conhecimento significativo e prazeroso.

A ludicidade, como evidenciado, é uma ferramenta pedagógica potente. Com a mediação do tutor, ela ressignifica o aprender, direcionando o jogo competitivo para a cooperação, estimulando a brincadeira espontânea e a expressão criativa. Sua capacidade de observar, registrar e adaptar estratégias personaliza o percurso do aluno, promovendo o desenvolvimento integral (cognitivo, motor, afetivo, social) e tornando a EaD verdadeiramente inclusiva e eficaz.

Nas disciplinas que envolvem a curricularização da extensão, o tutor assume uma dimensão ainda mais estratégica. Ele atua como uma ponte entre a teoria e a realidade, ajudando estudantes a aplicar conhecimentos em desafios práticos e a refletir sobre suas experiências. É o tutor quem fomenta a colaboração e a empatia, articulando equipes e incentivando a ajuda mútua, além de estimular a autonomia e a iniciativa cidadã na busca por soluções para problemas reais. Adicionalmente, facilita a reflexão crítica pós-extensão, consolidando a experiência como conhecimento e fortalecendo o senso crítico.

Em resumo, o tutor na EaD, especialmente no contexto da extensão, é um catalisador de transformação. Ele não apenas ensina, mas inspira, conecta e capacita o estudante a ser um agente de mudança. Isso promove um aprendizado que transcende as telas e impacta a realidade, reafirmando que a educação a distância, com a tutoria qualificada, é um caminho poderoso para o desenvolvimento humano e social.

5 Referências

BRASIL. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI). Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009. Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Brasília, DF: MEC/CNE/CEB, 2009.

ORLICK, Terry. Cooperative sports & games book: challenging the myths of winning and losing. Champaign, IL: Leisure Press, 1989.

PIAGET, Jean. A linguagem e o pensamento da criança. Tradução de Manuel de Freitas. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Organização, tradução e notas José Cipolla Neto, Luis Silveira Menna Barreto e Solange Castro Afeche. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. Pensamento e linguagem. Tradução Jefferson Luiz Camargo. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1993.