



## **Aprendizado Sobre o Museu da Família Colonial de Blumenau Através de Jogo para o Público Infantil**

### *Learning About The Blumenau Colonial Family Through Game for Childrens*

**Maria Eduarda Hanoff Amaral de Oliveira, Acadêmica, UFSC**

duda\_hanoff@hotmail.com

**Sofia Moreira Pacheco de Souza, Acadêmica, UFSC**

[sofiamps@gmail.com](mailto:sofiamps@gmail.com)

**Ana Veronica Pazmino, Dra., UFSC**

anaverpw@gmail.com

#### **Resumo**

O lúdico já estivera presente no ambiente social e familiar, tornando-se ainda mais escasso conforme a tecnologia foi inserida no espaço da criança. O artigo mostra um projeto de design para o público infantil, estudando suas possibilidades de aprendizagem lúdica e prática e, assim, proporcionando um ensino rentável de forma recreativa, evitando os padrões escolares com apenas abordagens teóricas. O trabalho expõe aspectos culturais referentes aos usuários, de Blumenau – SC, utilizando sua história como base, com a finalidade de transmitir desde cedo às crianças sobre patrimônio cultural e expandir suas fronteiras de conhecimento sobre os colonizadores. O artigo toma base das principais referências do Design Social, como meio de colaboração à sociedade a partir de fins não lucrativos, com aproximação do público para maior entendimento de problemáticas e possíveis soluções.

**Palavras-chave:** Lúdico; Crianças; Impacto Social; Cultura Alemã

#### **Abstract**

*Play had already been present in the social and family environment, becoming even scarcer as technology was inserted into the child's space. The article shows a design project for children, studying its possibilities for playful and practical learning, thus providing a profitable teaching in a recreational way, avoiding school standards with only theoretical approaches. The work exposes cultural aspects related to users, from Blumenau - SC, using its history as a base, with the purpose of transmitting to children about cultural heritage and expanding their frontiers of knowledge about the colonizers. The article is based on the main references of Social Design, as a means of collaborating with society from non-profit purposes, bringing the public closer to a greater understanding of problems and possible solutions.*

**Keywords:** Ludic; Children; Social Impact; German Culture

## 1. Introdução

O Design Social trabalha com objetivos totalmente distintos ao Design Comercial: não visa o lucro, seu público muitas vezes são com necessidades sociais e/ou culturais, visa a melhoria na qualidade de vida do indivíduo, propondo estratégias junto a ele para uma solução daquela problemática; quanto o lado comercial é apenas capitalista e impõe suas vendas e taxas acima de todos.

Papanek (1985) e Bonsiepe (2011), considerados grandes pilares teóricos acerca do tema, já retratavam, mesmo antigamente, fatores cruciais que ocorreriam na sociedade justamente pelas transformações que ela já demonstrava sofrer. Casos de desigualdade social, crescendo constantemente, casos de fome, miséria, necessidades por grandes famílias ao redor do mundo; causas que a indústria foi implantando gradativamente nos países e as consequências no impacto ambiental ocasionado.

Tratando de conceitos culturais, a implantação do museu no cenário infantil mostrou-se durante as pesquisas de extrema necessidade, com fatores positivos no desenvolvimento como cidadão, indivíduo, incluindo um aprendizado mais prático, tornando seu entendimento compreensível. Ele perdeu espaço, entre vários motivos, é interessante apontar aos principais: revolução tecnológica, logo, perda de interesse geral perante as visitas aos museus, e as apresentações cansativas dos monitores, que não prende a atenção da criança e a faz evitá-lo.

## 2. Design Social

O Design Social tem como base colaborar e ajudar as necessidades socioeconômicas de determinado grupo. Seu foco é totalmente diferente do modelo comercial, pois não visa o lucro e taxa de vendas, mas sim atuando em descasos que os poderes públicos e privados não possuem interesse em abranger. Realizam métodos sugestivos e de inclusão com os usuários, buscando da forma mais compreensível e interativa uma solução para o problema estudado; eles fazem parte da criação e decisões tomadas, influenciando e cooperando no projeto. (NACIONAL, 2019)

Victor Papanek, professor e designer, já nos anos de 1960 e 1970, ele trazia enfoques para as desigualdades, para a preocupação sobre o meio ambiente, e em como o design poderia usar ferramentas para ajudar nesse processo. Em seu livro *Design For The Real World* (1985), ele aponta diversos meios e métodos para a prática do designer socialmente ativo, buscando maiores formas de inclusão no comércio fortemente capitalista. Inclusive, nesta obra ele aborda itens necessários que a população possa vir a usufruir, não focando apenas neste mercado que conspira ao consumismo. Ajudando a minoria, o resultado muitas vezes reflete na maioria; a ação, a preocupação e integração com o usuário possibilita essa mudança social para as classes que não são atendidas pelo Governo, o designer pode contribuir com sua atuação e profissão para as pequenas mudanças. (PAPANEK, 1985)

Gui Bonsiepe seguiu em uma linha semelhante, publicando livros que criticavam a transformação social perante à industrialização, e buscava olhares políticos e socioculturais para fortalecer seus métodos. (PAZMINO, 2007). Seu livro *Design, Cultura e Sociedade* foi publicado em 2011, onde explica a evolução do design pelo século XX. Houve uma perda da essência do designer a partir da comercialização da imagem do design em determinados produtos, onde a estética, o sofisticado e elegante tornou-se mais relevante do que a própria funcionalidade. (BONSIEPE, 2011)

A partir dessa onda de designers promovendo projetos apenas para a população central, priorizando a imagem e superficialidade do produto, desencadeou a precariedade na produção para as camadas da minoria, com falta de acessibilidade em valores de alta média, tornando a realidade muito diferente deles. A estrutura foi modificada com um padrão de uma funcionalidade pobre e uma cega visão socialmente abrangente. (BONSIEPE, 2011)

Em síntese, pode-se dizer que com o pensamento visionário de Papanek e suas críticas, juntamente ao Bonsiepe, houve esse desenvolvimento - ainda em andamento -, da atuação do design no âmbito social, sem lucro e com foco totalmente no usuário e suas necessidades. Os materiais e recursos utilizados no processo do design social geralmente são nativos, preferencialmente simples e de baixo custo; com baixo ou nenhum impacto ambiental; ciclo de vida extenso; abrangência local; mão de obra com intenções de aprendizagem; materiais de fácil acesso; etc. (PAZMINO, 2007). Isso coopera para uma produção também identitária, podendo trazer aspectos culturais para aquele produto.

Houve uma separação conceitual de oito etapas para promover produtos locais (KRUCKEN, 2009), pois ‘a identidade nasce da cultura e vice-versa’, como aponta Villas-Boas (2002, p.55). São elas: reconhecer o espaço do produto; ativar sua competência; comunicar seus meios tradicionais, origem e história; proteger sua imagem no território; apoiar e valorizar sua identidade; promovê-lo; desenvolver produtos que respeitem o local; e consolidar redes de cooperação entre os atores locais. (KRUCKEN, 2009)

O objetivo do design social é a realização da necessidade humana de forma satisfatória, enquanto o design comercial é a venda, como já citado anteriormente. A distinção é na prioridade que cada um possui; alguns produtos visados para o mercado também podem atender alguma deficiência social, no entanto, não cuidam amplamente de todas as carências (reafirmando o crescimento da desigualdade social causada principalmente por este mercado). (MARGOLIN; MARGOLIN, 2004)

## 2.1 Museus e sua importância sociocultural

O museu possui papel de extrema importância na informação e educação, pois expõe fatos, cria um ambiente de atividades recreativas, com apresentações audiovisuais, teatro entre outras. É um espaço que promove o despertar a curiosidade, e tem sido um reflexo do desenvolvimento pela sociedade, promovendo debates construtivos e incentivando a cidadania, ao implementar, desde cedo na educação básica, a existência de um ambiente

urbano com multiculturas. Esse local proporciona a percepção de desdobramentos conceituais, significativos para a formação e estudo das culturas de cada país e canto do mundo, revelando em suas exposições fatos que aparentemente estavam encobertos pela falta de assuntos tratados ao redor da diversidade. (THOMÉ, 2019)

Com tais mudanças tecnológicas, houve o surgimento de novos meios de comunicação, com internet, smartphones, televisores, e uma riqueza de representações ilustrativas, alterando e implementando mais maneiras de repassar o conhecimento. Isso acabou por provocar e alterar o cenário dos museus, que passaram a ser desafiados a criar estratégias para a interação com o público. (MEDEIROS, 2011)

Nas últimas décadas houve mudanças com a priorização da museologia e museografia como elementos essenciais e demandados como políticas públicas. Ou seja, a possibilidade de enriquecimento na área de educação básica é viável, se incentivado pelos órgãos públicos com investimentos. Em relação aos conteúdos pedagógicos, existe a permissão de diferentes vivências, que acabam por contextualizar e aplicar na realidade estes estudos feitos nos museus. Isso permite na compreensão geral e emotiva dos estudantes numa experiência educacional como estas, por isso faz-se necessária na produção e ensinamentos práticos que refletem a história da sociedade, e o museu seria o lugar ideal, por proporcionar uma aula diferenciada, longe de quadros e regras escolares. Ele também representa fatos reais, expondo a realidade até então não conhecida pela criança, fazendo-a compreender e refletir na percepção do ser humano, promovendo a ação de educar e aprender, consolidando sua formação como cidadão engajado, questionador da atual base estrutural e ampliar seus conhecimentos sociais. (ANDRADE; SILVA, 2017)

Marandino (2003) acentua que há muito tempo as escolas visam as saídas de campo para museus e exposições culturais por entenderem a importância da prática para divulgação científica, contribuindo assim no processo de ensino e aprendizagem do aluno. No mesmo estudo, é destacado o pensamento de o museu ser parte complementar da escola. Marandino (2001) aponta que os motivos principais que levam os estudantes para passeios escolares, é a busca da vivência com a teoria, praticando e explorando, através do contato, o conhecimento mais recente sobre os temas abordados dentro de sala de aula.

### 3. Aprendizado Lúdico

As atividades e jogos lúdicos representam uma parte significativa do desenvolvimento infantil, com manipulações dos objetos, o conhecimento de texturas, reinventando novas formas que exige uma adaptação maior; que só é possível através da própria evolução interna, transformando essas atividades em linguagens escritas, que seria o abstrato. (PIAGET, 1971, p. 19).

O lúdico se apresenta como um método a mais para a educação pedagógica da criança, com grandes acréscimos e devolutivas avançadas se comparados com algumas práticas tradicionais, sem pautar ainda sua reflexão na individualidade social criada na infância, pela alternativa da livre expressão, imaginação, força motriz interior, naturalidade, e principalmente, o prazer. Esses aspectos citados são dificilmente vistos dentro do contexto padrão de educação. (VALE, 2017) Existe o balanceamento do imaginário com o real, incentivando o aprendizado prático e divertido.

É evidente, através de estudos realizados por Almeida (1998), que as crianças alfabetizadas por práticas de jogos lúdicos tinham um aprendizado ainda melhor e rentável do que aquelas que frequentam escolas com ensinamentos tradicionais e principalmente teóricos, com poucas atividades exploratórias. A prática constante e incentivada propõe novos alcances em termos de intelecto, promovendo habilidades de um jeito natural. Maluf (2003, p.9) ainda afirma que toda essa diversão é uma necessidade básica infantil, considerando sua função social, motor, emocional e cognitivo. Essas atividades transmitem sentimento, sensações inéditas e diferentes do usual; refletir com problemas recreativos do jogo que posteriormente podem vir a favorecer. A responsabilidade que pais têm nesse incentivo, e depois o reforço escolar, é de pensar principalmente na consolidação do desenvolvimento motor da criança, que terá um desempenho maior se estimulada, obtendo resultados positivos e cada vez mais buscando o sucesso nos mais diversos objetivos. (SIMÃO; POLETTI, 2019)

Se pensar nas diretrizes humanas, é visível relacionar os jogos, o lúdico, o recreativo e divertido nas ações e presentes também na demonstração de sensações do indivíduo, tanto em sociedade quanto individual; considerada tão fundamental quanto o trabalho para a vida. A sociedade está acostumada ao consumo do desnecessário, supérfluo, com a preocupação de sobreviver ao dia, ao trabalho, a vida. As brincadeiras de modo geral perderam sua magia com a vinda dos meios digitais e, todavia, ainda assim ela varia de cada cultura e sociedade, transformando-se constantemente.

O jogo não pode ser considerado uma atividade produtiva, pois seu objetivo não está em seu resultado, mas na própria ação. No entanto, tem-se transformado em mercadoria, em trabalho, com a utilização de profissionais treinados para performances prontas. A lógica de produtividade social ao vincular o lúdico à criança, faixa etária caracterizada pela improdutividade, o considera algo não sério. (CAFÉ, 2018)

Um exemplo alternativo de Design Social foi produzido em 2017 por alunos de Curitiba – PR, com o intuito de relacionar seus principais aspectos e sucessos ao modo de aprendizado lúdico. Realizaram um projeto voltado aos jogos, tendo como objetivo o incentivo do aprendizado infantil através deles; e após 3 meses de experiência, perceberam dos usuários um aumento de pró-atividade, curiosidade, criatividade e interação no ambiente escolar, como tirar dúvidas e expressar-se de forma mais clara e direta. (DIAS; MARTINS; XAVIER, 2017).

#### **4. Desenvolvimento do projeto**

O desenvolvimento do projeto foi proposto na disciplina de Metodologia de Projeto da segunda fase do Curso de Design de Produto UFSC. A estratégia de projeto para aplicação de diversas técnicas e ferramentas de design fizeram com que entrevistas e questionários fossem realizados com o público infantil de 10 a 12 anos, com foco relevante nos aspectos de museus, posteriormente focando no Museu Colonial de Blumenau, local onde a cultura alemã é fortemente abordada. Verificou-se um interesse por parte deles em estudar e visitar o museu, gostando dos aprofundamentos no ensino da sociedade ali representada, em seus

costumes, e, principalmente, um apelo ao observar objetos antigos, mostrando-se empolgados.

Foi argumentado a afeição e prestígio por jogos diversos, com enfoques em tabuleiros como: jogos de peças, quebra-cabeças e jogos com cartas. Em museus há a proibição ao toque nos cômodos e objetos, algo que para o público infantil acaba quebrando o clima, deixando a visita ainda mais entediante e cansativa.

Visando esses aspectos, e querendo proporcionar um aprendizado lúdico e divertido para as crianças, enquanto aprendem sobre a cultura alemã de Blumenau, foi planejado um jogo de tabuleiro que desenvolve a breve história dos colonizadores e seus cômodos da residência, de modo a valorizar a cultura por meio do design social.

As regras do jogo são simples e clássicas, comuns a jogos conhecidos pelas crianças, e sua narrativa e criação foram pensados acerca dos ideais da autora Jesse Schell, que em seu livro “A Arte de Game Design: o Livro Original” (2011), apresenta a Tétrade Elementar dos Jogos, que os divide em quatro elementos: estética, que cuida do campo sensorial, tendo principalmente uma ligação direta com a experiência projetada; narrativa, que é a sequência de eventos que acontecem dentro do jogo; mecânicas, compreendendo todo o conjunto de regras, procedimentos e objetivos a serem alcançadas pelos jogadores; e, por fim, a tecnologia que encerra todos os componentes que podem permitir ou proibir regras e ações.

Como requisitos essenciais do projeto, foi indispensável inserir aspectos antigos ao jogo, fortemente ilustrados de acordo com a cultura da época dos colonizadores. Os alunos da Escola Básica Municipal Machado de Assis visitam o Museu Colonial de Blumenau apenas uma ou duas vezes por ano, geralmente só no 5º e/ou 4º ano do Ensino Fundamental. Foi com base nesse motivo que se viu a oportunidade do desenvolvimento do projeto no qual teria um aprofundamento daquela cultura e uma alternativa de atividade pós-visitação, colaborando com os professores na aplicação de métodos eficientes através do lúdico; e na propagação dessas atividades em outras turmas, antes mesmo de visitarem o museu, como uma forma de prévia dos fatos e conhecimento.

A entrevista foi realizada com 20 alunos no total, e grande parte registrou sua vivência positiva no museu, mas gostariam do contato físico, mexer nas coisas. Procurou-se representar o máximo possível, através de ilustrações, os móveis similares da casa, onde o objetivo seria completar um cômodo residencial, a fim de aproveitamento por parte das crianças.

Além das demais representações, sobre a ex-moradora da casa, Edith Gaertner, o fundador da cidade, Dr. Hermann Blumenau, e questões diversas, foram relatados os registros de tribos indígenas que habitavam a cidade antes da chegada da colonização alemã. É importante que as crianças, desde cedo, tenham consciência dos problemas que a colonização trouxe, com enfoque em Blumenau, algo que é pouco tratado nas aulas. Ocorre uma certa romantização perante a descoberta da cidade, em como é consolidada, no entanto é eficiente para o aprendizado sobre outras culturas essa contextualização histórica imparcial. E feita para despertar a curiosidade da criança sobre algo novo, fazê-la questionar, pesquisar e estudar.

São com esses fundamentos que o jogo foi aplicado na escola. A figura 1 mostra as crianças jogando tendo um aprendizado divertido e rico, com embasamentos históricos e informações que visam criar um vínculo cultural desde cedo. E a professora recebendo o jogo.



**Figura 1 – Alunos jogando e entrega do jogo para a escola. Fonte: Das autoras.**

Na entrega do jogo na Escola Básica Municipal Machado de Assis, foi recebido de forma extremamente positiva; as crianças mostraram-se muitas atentas às regras e na forma que o produto foi produzido: com uma caixa em formato de casa enxaimel, típica da cultura alemã. Todos os detalhes foram observados e comentados, e o público infantil passou boa parte do seu intervalo interagindo e jogando com seus colegas (Figura 1). Na figura também estão a diretora Solange Clebsch e a acadêmica de Design de Produto Maria Eduarda Hanoff.

A figura 2 mostra o produto com a casa, peões que são representam os colonizadores e as cartas de perguntas e respostas.



**Figura 2: Jogo Neugier. Fonte: Das autoras.**

Como resultado, foi produzido um produto final que atendeu os requisitos projetuais, contemplando pontos históricos e marcantes na relação sociocultural existente entre escola e museu, trazendo dados importantes e curiosos para o aprendizado infantil da cultura alemã.

Na tétrede elementar dos jogos o **Neugier** apresenta: estética, com uso de cores dos tijolos, madeira, ambientes e peças dos locais da casa sem cores saturadas remetendo o passado; narrativa, dada pela sequência de ações que devem ser realizadas no tabuleiro em que o jogador deve passar pelos diversos cômodos da casa, até completar a visita de todos; e, a tecnologia que estão dados pelos peões (personagens vestidos com roupas típicas, o manual, a casa que é também a embalagem, as cartas que informam sobre a cultura e o tabuleiro que o cenário de percurso e também a base da casa.

Considerando o design social que é a abordagem deste artigo, o jogo foi desenvolvido para ser aberto, ou seja, pode ser reproduzido para outros centros culturais ou museus de colonização alemã e com adaptações pode ser aplicado para outros museus. Na materialização do jogo houve preocupação para que o material utilizado fosse reciclável e/ou reciclado, assim foi utilizado o MDF que pode ser substituído por chapas de madeira de reflorestamento ou papelão.

## Conclusões

A dimensão da sustentabilidade não se limita a dimensão ecológica, ela trabalha a dimensão social e econômica. Na dimensão social as ações voltadas ao resgate da cultura, contribuição com o ensino e olhar com um viés não mercadológico são valores que devem ser inseridos no ensino de design. O artigo mostrou a ação projetual por meio de ferramentas e técnicas de projeto que permitam identificar a cultura local e buscar formas criativas de mantê-la, assim como, criar e materializar um objeto que pode ser utilizado em sala de aula auxiliando o professor.

Na entrega do jogo para a Escola Básica Municipal Machado de Assis (Blumenau – SC), o resultado foi parabenizado pela equipe pedagógica escolar, sendo apontado pela diretora a falta de materiais lúdicos presentes na escola, e o cuidado que o resultado apresenta na valorização da cultura. As coordenadoras ainda mostraram-se empolgadas na aplicação do jogo nas aulas, que poderá ajudar os professores no aprendizado prático. Dessa forma, este é um exemplo que o design como uma atividade criativa e solucionadora de problemas pode contribuir com a valorização da cultura local e não ter fins lucrativos.

O artigo também mostrou, que o ensino de design pode fortalecer uma aprendizagem de responsabilidade social, cultural e ambiental nos futuros designers para que utilizem a profissão como uma ação de mudança.

## Referências

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica – técnicas e jogos pedagógicos**. 9º ed, São Paulo: Loyola, 1998.

ANDRADE, Vagner Luciano de; SILVA, Ludimila de Miranda Rodrigues. **Museu, espaço de vivência e construção da cidadania.** 2017. Disponível em: <https://pensaraeducacao.com.br/pensaraeducacaoempauta/museu-espaco-de-vivencia-e-construcao-da-cidadania/>. Acesso em: 17 ago. 2019.

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade.** São Paulo: Blucher, 2011.

CAFÉ, Ângela Barcellos. **O jogo lúdico na escola de ensino básico.** Universidade Federal de Goiás. 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1923/1279>. Acesso em: 04 de nov. 2019.

COUTO, Rita Maria; RIBEIRO, Flavia Nizia; PORTAS, Roberta; NEVES, Maria Aparecida Mamede. **Material didático para Educação Infantil: uma proposta em ação sob o olhar do Design.** 2015.

DIAS, Cynthia Macedo; MARTINS, Daniel de Sant'anna; XAVIER, Guilherme. **Game Design Thinking: propostas lúdicas no letramento digital infantil.** Curitiba, 2017. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/download/85928/49309>. <https://docplayer.com.br/83781740-Game-design-thinking-propostas-ludicas-no-letramento-digital-infantil.html>. Acesso em: 14 de nov. 2019

KRUCHEN, L. **Design e território: valorização de identidades e produtos locais.** São Paulo: Studio Nobel, 2009.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar prazer e aprendizado.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

MARANDINO, Martha. **Interfaces na relação museu-escola.** Caderno Catarinense de Física, v. 18, n. 1, p. 85 - 100, abr., 2001.

\_\_\_\_\_. **Enfoques de educação e comunicação nas bioexposições de museus de ciências.** Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências. Bauru, 2003.

MARGOLIN, Victor; MARGOLIN, Sylvia. **Um Modelo Social de Design: questões de prática e pesquisa** Revista **Design em Foco**, vol. I, Universidade do Estado da Bahia, Brasil. julho-dezembro, 2004.

MEDEIROS, Maria do Carmo Vieira de. **Museu e Sociabilidade: o papel do museu na educação patrimonial e incentivo à cultura.** 2011. Disponível em: <http://www.unicap.br/coloquiodehistoria/wp-content/uploads/2013/11/5Col-p.785-794.pdf>. Acesso em: 18 ago. 2019.

NACIONAL, Sebrae. **Design social: projetos que promovem mudanças na sociedade: Paula Dib.** 2019. Disponível em: <http://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/design-social-impacto-positivo-para-empresa-e-sociedade,d5d4c70e2f57f410VgnVCM1000004c00210aRCRD>. Acesso em: 26 set. 2019.

PAPANEK, Victor. **Design for the Real World; Human Ecology and Social Change,** 2nd ed. Chicago: Academy Chicago, 1985.



PAZMINO, Ana Veronica. **Uma reflexão sobre Design Social, Eco Design e Design Sustentável.** Curitiba, 2007.

PIAGET, Jean. *A Formação do Símbolo na Criança. Imitação, jogo e sonho, imagem e representação.* Trad. Alvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

SCHELL, Jesse. **Arte de game design: o livro original.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

SIMÃO, Jéssica Helen Moura Neves; POLETTTO, Lizandro. **A importância do lúdico no desenvolvimento do ensino aprendizagem e motor da criança nos anos iniciais do ensino fundamental.** 2019. Disponível em: <https://revistas.unifan.edu.br/index.php/RevistaISE/article/view/375>. Acesso em: 04 de nov. 2019.

THOMÉ, Ezequias Souza. **Museu: retrato de uma sociedade.** Disponível em: <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/educacao/museu-retrato-uma-sociedade.html>. Acesso em: 17 ago. 2019.

VALE, Sara Silva. **A Importância dos Jogos Lúdicos na Educação Infantil.** 2017. Disponível em: <https://psicologado.com.br/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-dos-jogos-ludicos-na-educacao-infantil> Acesso em: 30 de out. 2019.

VILLAS-BOAS, A. **Identidade e cultura.** Rio de Janeiro: 2AB, 2002.