



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA**

ALDIONE MACHADO DE SOUZA

**LUDICIDADE E INTERDISCIPLINARIDADE: UMA ABORDAGEM PEDAGÓGICA NO
ENSINO FUNDAMENTAL**

**BELÉM-PA
2025**

ALDIONE MACHADO DE SOUZA

**LUDICIDADE E INTERDISCIPLINARIDADE: UMA ABORDAGEM PEDAGÓGICA NO
ENSINO FUNDAMENTAL**

Artigo apresentado ao curso de Graduação em Licenciatura
Plena em Pedagogia da Universidade Federal do Pará, como
requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em
Pedagogia.

Orientação: Prof^ª. Dr^ª. Sônia Maria Maia Oliveira.

**BELÉM-PA
2025**

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD Sistema de Bibliotecas
da Universidade Federal do Pará**
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

S719l Ludicidade e interdisciplinaridade: uma abordagem pedagógica no ensino fundamental / Aldione Machado de Souza, Dayane Carneiro Soares, Maria Antônia Rodrigues Oliveira, Zenilda Botti Fernandes. — 2025.

11 f. : il. color.

Orientador(a): Prof^ª. Dra. Sônia Maria Maia Oliveira Coorientação: Prof^ª. Dra. Zenilda Botti Fernandes Trabalho de Conclusão (Graduação) - Universidade Federal do Pará, Instituto de Ciências da Educação, Faculdade de Educação, Belém, 2025.

1. Interdisciplinaridade . 2. Ludicidade . 3. Estágio supervisionado . 4. Projeto didático-pedagógico . I. Soares, Dayane Carneiro. II. Oliveira, Maria Antônia Rodrigues. III. Fernandes, Zenilda Botti. IV. Título. CDD 371.3

LUDICIDADE E INTERDISCIPLINARIDADE: UMA ABORDAGEM PEDAGÓGICA NO ENSINO FUNDAMENTAL

Maria Antonia Rodrigues Oliveira¹; Aldione Machado de Souza²; Dayane Carneiro Soares³; Zenilda Botti Fernandes⁴

Resumo

O presente trabalho trata sobre relatos de experiências das autoras sobre o desenvolvimento de projeto didático durante o estágio supervisionado no ensino fundamental, anos iniciais, realizado na Ilha de Cotijuba em Belém do Pará. O intuito do projeto foi integrar conteúdos matemáticos a outras áreas do conhecimento como ciências e educação ambiental, utilizando a ludicidade, com a inserção de jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem. A abordagem metodológica foi a qualitativa para o desenvolvimento das atividades, atividades colaborativas, de pesquisa individual e coletiva. O referencial teórico está pautado na discussão sobre ludicidade e interdisciplinaridade, reflexões de autores como: Kishimoto (1995), Carvalho, Vieira e Ramos (2019), Thiesen (2008) dentre outros, assim como no arcabouço legal, a Base Nacional Comum Curricular-BNCC (Brasil,2017). Os resultados apontam a necessidade da inclusão do lúdico na perspectiva da interdisciplinaridade, pois contribuem para uma formação, em que os alunos se sentem mais motivados e se tornam sujeitos da sua própria aprendizagem. Conclui - se que as práticas lúdicas são importantes ferramentas para tornar o ensino mais significativo, assim como a interdisciplinaridade que amplia a visão integral de mundo dos alunos.

Palavras-chave: Projeto didático-pedagógico, Estágio supervisionado, Ludicidade, Interdisciplinaridade.

INTRODUÇÃO

A prática pedagógica nos anos iniciais do Ensino Fundamental configura-se de suma importância no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes e para que esse processo se torne substancial, faz-se necessária a implementação de abordagens que promovam aprendizagens ativas, significativas e críticas. Assim, como afirma Kishimoto (1995, p. 23), "o brincar na escola pode e deve ser visto como um recurso pedagógico capaz de tornar a

¹ Graduada do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal do Pará- UFPA, Belém, PA, Brasil, maria.oliveira1989.mo@gmail.com;

² Graduanda do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal do Pará- UFPA, Belém, PA, Brasil, aldionesouza434@gmail.com;

³ Graduanda do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal do Pará- UFPA, Belém, PA, Brasil, soaresdayane.scd@gmail.com

⁴ Professora Orientadora: doutora, Universidade Federal do Pará - UFPA, zenildabotti@ufpa.br.

aprendizagem mais significativa e prazerosa". Além disso, a inclusão de recursos que efetivem o ensino e aprendizagem pode proporcionar maior interesse dos alunos pelas temáticas ou atividades apresentadas.

Segundo reflexão de Carvalho, Vieira e Ramos (2019), o lúdico é uma prática que vem avançando cada vez mais e tem como finalidade despertar o interesse dos alunos quanto às atividades desenvolvidas. Dessa maneira, entende-se que o lúdico é um importante recurso motivacional, tal qual possibilita a participação e interação dos estudantes pelos conteúdos propostos.

Outra importante abordagem na práxis é a interdisciplinaridade, pois ela tem o intuito de romper com a fragmentação do saber escolarizado. Para Marinho et. al. (2024), a interdisciplinaridade visa estabelecer conexões entre diferentes áreas do saber, proporcionando transformações significativas no processo de ensino-aprendizagem. Quando combinada com abordagens lúdicas, como os jogos, ela facilita na criação de vínculos entre os conteúdos das diversas disciplinas.

De acordo com Thiesen (2008), a interdisciplinaridade possibilita que os alunos compreendam as relações entre os diferentes conhecimentos e percebam a complexidade do mundo em que vivem. Sob outra perspectiva, enfatiza que a interdisciplinaridade atua como um movimento articulador no processo educacional, promovendo a superação da fragmentação dos saberes e favorecendo a construção de uma visão integrada e contextualizada da realidade.

A Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017), dispõe que a educação básica deve promover a construção de conhecimentos de forma contextualizada, considerando a interdisciplinaridade e critérios que respeitem os ritmos e costumes das crianças. Nesse contexto, justifica-se a necessidade de desenvolvimento de atividades integradas com conteúdo de diferentes áreas por meio dos jogos e brincadeiras de forma a promover na criança formação ampla, conectada à realidade social e ambiental.

Nesse sentido, ao integrar práticas lúdicas em propostas interdisciplinares, o docente promove ambientes educativos mais dinâmicos de modo a proporcionar ao aluno o protagonismo na sua própria construção da aprendizagem. Além disso, o ensino pautado no desenvolvimento de habilidades e competências, conforme estabelecido pela Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017), busca promover um aprendizado integral, regulamentando o currículo com propostas essenciais para o avanço educacional.

Em consonância com essas perspectivas, foi desenvolvido um projeto didático-pedagógico intitulado “Matemática e Educação Ambiental: quanto tempo o tempo tem?”, realizado em uma escola pública municipal localizada na Ilha de Cotijuba, em Belém do Pará.

A proposta emergiu da necessidade de promover aprendizagens mais contextualizadas e significativas, integrando conteúdos matemáticos às questões ambientais vivenciadas pelos alunos em seu território. Por meio de atividades lúdicas e interdisciplinares, o projeto buscou sensibilizar os estudantes quanto ao tempo de decomposição dos resíduos sólidos e aos impactos do descarte inadequado no meio ambiente, ao mesmo tempo em que favoreceu o desenvolvimento de habilidades matemáticas, como estimativas, contagem, medidas de tempo e resolução de problemas.

Este trabalho teve como objetivo relatar a experiência de desenvolvimento de um projeto didático-pedagógico, com ênfase na articulação entre ludicidade e interdisciplinaridade como estratégias metodológicas capazes de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais significativo. A proposta buscou evidenciar como a integração de conteúdos de diferentes áreas do conhecimento, por meio de jogos e brincadeiras, pode contribuir para o engajamento, o protagonismo e o desenvolvimento do pensamento crítico dos estudantes.

Este artigo está estruturado em três seções, além desta introdução. Na primeira seção, é apresentada a metodologia utilizada para a realização do projeto, incluindo os procedimentos adotados durante o desenvolvimento das atividades. A segunda seção traz a análise dos resultados obtidos a partir das experiências práticas, discutindo a relevância da ludicidade e da interdisciplinaridade no contexto escolar. Por fim, a terceira seção apresenta as considerações finais, destacando as contribuições do projeto para o processo de ensino-aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

METODOLOGIA

Este trabalho caracteriza-se como abordagem qualitativa, com base em relatos de experiências vivenciadas durante o desenvolvimento do projeto didático pedagógico em uma escola, situada na Ilha de Cotijuba, em Belém do Pará. A metodologia qualitativa foi escolhida por permitir a compreensão mais aprofundada das práticas pedagógicas, das interações e das percepções dos alunos diante das propostas lúdicas e interdisciplinares desenvolvidas.

O projeto “Matemática e Educação Ambiental: quanto tempo o tempo tem?” foi desenvolvido como uma ação pedagógica pontual, com o objetivo de integrar conteúdos de Matemática, Ciências e Educação Ambiental de forma lúdica, interdisciplinar e contextualizada, contribuindo de maneira efetiva para o processo de ensino e aprendizagem das crianças. A proposta surgiu da necessidade de abordar conceitos matemáticos como medidas, grandezas e a noção de tempo, aplicada à realidade dos alunos, relacionando-os à preservação ambiental e à promoção da consciência ecológica.

O desenvolvimento metodológico teve início com a apresentação de conteúdos matemáticos voltados às medidas de tempo, abordando dias, meses e anos por meio do uso do calendário e do relógio analógico. Esses conteúdos foram relacionados à área de Ciências da Natureza, mais especificamente à compreensão do tempo de decomposição dos resíduos sólidos no meio ambiente. Assim, as crianças puderam perceber como os conceitos matemáticos se aplicam na realidade e na preservação ambiental.

Na etapa seguinte, foram realizadas as práticas das atividades como: jogo de tabuleiro; brincadeira que envolveu a coleta seletiva; brincadeira que relacionou o calendário, bem como o relógio analógico. Para finalizar a prática, sucedeu uma gincana pedagógica.

Os registros em campo e as reflexões durante as observações permitiram uma análise do processo de aprendizagem, evidenciando os benefícios da integração entre o lúdico e a interdisciplinaridade. A avaliação, nesse contexto, assumiu um caráter formativo, contribuindo para a reestruturação das práticas pedagógicas e para a construção de um ensino mais significativo e centrado no aluno.

Os alunos participaram de diversas atividades práticas que possibilitaram a aplicação dos conhecimentos de forma lúdica e significativa. Uma das principais atividades foi o jogo de tabuleiro temático, que envolveu de 2 a 6 participantes, podendo ser jogado individualmente ou em grupos, o que tornou a experiência mais dinâmica e colaborativa.

O tabuleiro continha casas numeradas até a linha de chegada, sendo utilizado um dado com números de 1 a 6 para determinar os avanços. Cada grupo usava tampas de garrafa coloridas como marcadores, e durante o percurso, ao cair em casas especiais, os jogadores eram desafiados a responder perguntas relacionadas a três categorias: tempo/calendário (envolvendo datas, meses e estações do ano), tempo de decomposição (com foco em quanto tempo os resíduos levam para se decompor na natureza) e questões sobre a hora (relacionadas a segundos,

minutos e horas). Além disso, algumas casas continham instruções como “avance duas casas”, “volte uma casa” ou “perca a vez”. Vencia o jogo o participante ou grupo que alcançasse a última casa com o número exato no dado, promovendo, assim, o raciocínio lógico, o planejamento e a aplicação prática dos conteúdos.

Imagem 1 - Tabuleiro



Fonte: Arquivo autoral, 2024

Como culminância da ação, foi realizada uma gincana pedagógica, que reforçou os conteúdos de forma interativa e coletiva. Os estudantes foram organizados em dois grupos, denominados “Grupo Verde” e “Grupo Azul”, e receberam plaquinhas no formato de palitos de picolé, contendo possíveis respostas às perguntas. As perguntas foram escritas em pequenos pedaços de papel e colocadas dentro de balões coloridos. Cada balão continha uma pergunta relacionada ao tempo de decomposição dos resíduos sólidos na natureza, com enfoque em operações matemáticas, especialmente adições de períodos, em anos. Um integrante de cada grupo era chamado para estourar um balão e, após a leitura da pergunta, os grupos tinham alguns segundos para discutir e selecionar a resposta correta, levantando a plaquinha correspondente. Se o grupo acertasse, ganhava um ponto; caso errasse, a vez passava ao outro grupo, que podia escolher entre as opções restantes.

A gincana aconteceu em rodadas alternadas, até que todos os balões fossem estourados. Ao final, os pontos foram contados e o grupo vencedor foi anunciado. Toda a atividade foi pensada para estimular o raciocínio lógico, o trabalho em equipe e a aprendizagem colaborativa, promovendo a construção do conhecimento de forma lúdica e consciente.

Imagem 2 - Gincana



Fonte: Arquivo autoral, 2024

Os recursos utilizados na execução da atividade foram variados e acessíveis, incluindo papel cartão nas cores verde, vermelho e amarelo, canetas piloto, TNT, papel sulfite, palitos de picolé, balões coloridos, dado, placas de papelão com identificação do tempo de decomposição de resíduos, cartolina, relógio de mesa, calendários, tampas de garrafas PET, pedaços de isopor, tinta guache, régua numérica e imagens ilustrativas de materiais recicláveis e não recicláveis.

A avaliação foi realizada de forma contínua e formativa, com observações sistemáticas do desempenho dos alunos nas atividades, o nível de compreensão dos conteúdos trabalhados, a participação nas dinâmicas propostas, a capacidade de trabalhar em grupo e a socialização ao longo de toda a ação pedagógica. Através dessa proposta, os alunos não apenas desenvolveram habilidades matemáticas e científicas, mas também fortaleceram valores relacionados à responsabilidade ambiental e ao trabalho coletivo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A utilização de recursos lúdicos no processo de ensino e aprendizagem parte da observação do desempenho dos alunos, sobretudo em disciplinas que exigem maior compreensão ou apresentam dificuldade. Nesse contexto, a ludicidade e a interdisciplinaridade revelam - se caminhos promissores para facilitar o entendimento dos conteúdos.

Conforme Batista et. al. (2024, p.4), “o uso do lúdico nas atividades escolares demonstra ser uma estratégia eficaz para superar tais dificuldades e alcançar bons resultados”. Dessa

maneira, essa abordagem favorece para uma aprendizagem dinâmica, interativa e menos tradicional, promovendo maior envolvimento entre professor e aluno.

Com base nessa perspectiva, durante o estágio supervisionado, foi desenvolvido o projeto didático com foco em conteúdos matemáticos, especialmente no estudo de grandezas e medidas, com ênfase nas relações métricas de tempo. A proposta possibilitou a integração da Matemática com outras áreas do conhecimento, como Ciências (tempo de decomposição dos resíduos sólidos) e Educação Ambiental (direitos e deveres relacionados à preservação do meio ambiente). Esperava-se que os alunos reconhecessem as interações entre os elementos naturais e refletissem sobre o uso consciente dos recursos, bem como os impactos do consumo excessivo e do descarte inadequado de resíduos.

A esse respeito, a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017), estabelece a organização do conhecimento escolar por meio das cinco áreas do conhecimento que favorecem a conexão dos diferentes componentes curriculares, das unidades temáticas desdobradas em objetos de conhecimento ao longo do Ensino Fundamental. “Cada unidade temática contempla uma gama maior ou menor de objetos de conhecimento, assim como cada objeto de conhecimento se relaciona a um número variável de habilidades.” (p. 29)

Esse princípio integrativo foi a ideia central no desenvolvimento do projeto didático, evidenciando as possibilidades de comunicação entre as áreas, sem que, no entanto, percam suas características e especificidades. Ainda segundo a BNCC (2017, p. 29), “as habilidades expressam as aprendizagens essenciais que devem ser asseguradas aos alunos nos diferentes contextos escolares. Para tanto, elas são descritas de acordo com uma determinada estrutura.”

Assim sendo, as habilidades referenciadas orientam as abordagens metodológicas que são caminhos por meio dos quais promovem o desenvolvimento das funções cognitivas dos alunos. No caso específico do projeto didático envolvendo Matemática, a unidade temática é ‘grandezas e medidas’ e os objetos de conhecimento são: Medidas de tempo: leitura de horas em relógios digitais e analógicos, duração de eventos e reconhecimento de relações entre unidades de medida de tempo e as habilidades estão expressas com seus códigos alfanuméricos Brasil (2017, p. 281, 289):

(EF01MA17) Reconhecer e relacionar períodos do dia, dias da semana e meses do ano, utilizando calendário, quando necessário. (EF01MA18) Produzir a escrita de uma data, apresentando o dia, o mês e o ano, e indicar o dia da semana de uma data, consultando calendários. (EF03MA22) Ler e registrar medidas e intervalos de tempo, utilizando relógios (analógico e digital) para informar os horários de início e término

de realização de uma atividade e sua duração. (EF03MA23) Ler horas em relógios digitais e em relógios analógicos e reconhecer a relação entre hora e minutos e entre minuto e segundos.

Em Ciências, a unidade temática é ‘ Terra e Universo’ e o objeto de conhecimento é ‘Escala de tempo’ e as habilidades estão expressas com seus códigos alfanuméricos Brasil (2017, p. 333, 341):

(EF01CI01) Comparar características de diferentes materiais presentes em objetos de uso cotidiano, discutindo sua origem, os modos como são descartados e como podem ser usados de forma mais consciente. (EF01C105), identificar e nomear diferentes escalas de tempo: os períodos diários (manhã, tarde, noite) e sucessão do dia, semana, meses e anos, bem como habilidades de ciências da natureza; EF01CI05) Identificar e nomear diferentes escalas de tempo: os períodos diários (manhã, tarde, noite) e a sucessão de dias, semanas, meses e anos. (EF01CI06) Selecionar exemplos de como a sucessão de dias e noites orienta o ritmo de atividades diárias de seres humanos e de outros seres vivos. (EF05CI05) Construir propostas coletivas para um consumo mais consciente e criar soluções tecnológicas para o descarte adequado e a reutilização ou reciclagem de materiais consumidos na escola e/ ou na vida cotidiana.

Consoante aos objetivos do projeto didático, foram elaborados um jogo de tabuleiro e uma gincana, ambos confeccionados com materiais recicláveis, além da utilização de recursos como calendários (para o ensino de dias, meses e anos), relógios analógicos (para leitura das horas) e atividades sobre coleta seletiva.

A execução do projeto ocorreu em novembro de 2024, com diferentes turmas dos anos iniciais do ensino fundamental. Inicialmente, abordou-se o conteúdo de medidas de tempo por meio do calendário. Em seguida, relacionou-se esse conteúdo à temática ambiental, explorando a decomposição de resíduos e a importância do descarte correto. Durante as atividades, o uso do relógio analógico revelou que muitos alunos apresentavam dificuldades na leitura das horas.

Imagem 3 – Relógio analógico



Fonte: Arquivo autoral, 2024

A imagem a seguir mostra o momento da abordagem da coleta seletiva. Após explicações sobre a temática, os alunos realizaram com êxito a separação dos resíduos sólidos. A proposta teve como objetivo promover a conscientização quanto à destinação correta desses resíduos, estimulando práticas sustentáveis desde os primeiros anos da educação básica.

Imagem 4 - Coleta seletiva



Fonte: Arquivo autoral, 2024

As atividades executadas promoveram uma compreensão mais significativa sobre medidas de tempo, especialmente por meio do uso do calendário e da leitura das horas. O jogo de tabuleiro destacou-se como uma estratégia eficaz para estimular o interesse dos estudantes e facilitar a compreensão dos conteúdos, sobretudo entre aqueles com maiores dificuldades.

Apesar dos avanços, alguns alunos ainda enfrentaram obstáculos na interpretação do relógio analógico, o que evidencia a necessidade de práticas pedagógicas contínuas, contextualizadas e alinhadas à realidade dos estudantes. Ainda assim, os discentes demonstraram entusiasmo e participaram ativamente das atividades propostas.

A ludicidade mostrou-se essencial para a motivação dos alunos, contribuindo não apenas para a aprendizagem, mas também para o desenvolvimento de um interesse genuíno pelo conteúdo. Além disso, a integração com os conteúdos de Ciências da Natureza, por meio das atividades relacionadas à coleta seletiva e ao tempo de decomposição dos resíduos, favoreceu a conscientização ambiental. Os alunos passaram a adotar práticas mais responsáveis em

relação ao descarte de resíduos, compreendendo os impactos ambientais provocados por diferentes materiais.

Os resultados obtidos indicam que as propostas pedagógicas favoreceram a interdisciplinaridade e proporcionaram aos alunos vivências práticas e reflexivas, integrando conhecimentos matemáticos e ambientais a situações do cotidiano. Assim, com o apoio dos recursos lúdicos, os estudantes demonstraram maior envolvimento e participação, o que se refletiu em avanços significativos na aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A prática do lúdico, quando associada à interdisciplinaridade como recurso pedagógico, revela-se de grande relevância para o processo de ensino e aprendizagem, tornando as aulas mais significativas, dinâmicas e interativas.

A interdisciplinaridade na educação permite uma abordagem mais ampla e contextualizada dos conteúdos, favorecendo a construção de saberes integrados. Ao aliar os conteúdos curriculares a práticas lúdicas e interdisciplinares, observam-se avanços significativos tanto na aprendizagem quanto no comportamento dos alunos.

A utilização de jogos, gincanas, brincadeiras e materiais recicláveis contribui para uma aprendizagem colaborativa, respeitando os diferentes ritmos dos estudantes e estimulando o raciocínio lógico, a criatividade e o senso crítico. A participação ativa e o entusiasmo dos alunos evidenciam o potencial transformador de metodologias inovadoras no contexto escolar.

Assim sendo, conclui-se que as práticas lúdicas com abordagem interdisciplinar são importantes ferramentas pedagógicas para tornar o ensino mais significativo e ampliar a visão de mundo dos alunos. Nesse caso específico, o trabalho integrado objetivou ampliar a consciência de tempo, espaço e ecologia, ao estimular atitudes mais sustentáveis e responsáveis, possibilitando também o desenvolvimento de valores sociais indispensáveis à formação integral dos educandos.

REFERÊNCIAS

BATISTA, Luana; MARQUES, Valéria; CABRAL, Carlos; SANTOS, Clélio; PESSOA, Salus. O lúdico no processo de ensino-aprendizagem na geografia: jogo quiz geográfico com uso de tabuleiro. In: CONGRESSO NORTE-NORDESTE PIBID/PRP, Salvador. **Anais I CONENORT-PRP**. Editora Realize, 2024. Disponível

em:https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conenort/2024/TRABALHO_COMPLETO_EV204_MD1_ID1741_TB891_24042024215415.pdf. Acesso em: 30 abr. 2025

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2017. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf Acesso em: 05 abr. 2025.

CARVALHO, Joaquina Gabriela Neto de; VIEIRA, Neurizete Ferreira; RAMOS, Aretuza Bezerra Brito. O lúdico como método essencial para o processo de aprendizagem no ensino fundamental. **Anais IV Congresso Internacional das licenciaturas**. Pernambuco, COINTER PDVL, 2019. DOI:<https://doi.org/10.31692/2358-9728.VICOINTERPDVL.2019.0035>. Acesso em: 24 abr 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. **Proposições**, São Paulo, vol. 6, nº 2[17], p.59-60, junho de 1995.

MARINHO, Ludiane Maria Da Silva et al.. **Interdisciplinaridade e ludicidade: competências e habilidades da educação física e matemática**. Anais do X CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2024. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/110639>>. Acesso em: 06 maio 2025.

THIESEN, Juarez da Silva. A interdisciplinaridade como um movimento articulador no processo ensino-aprendizagem. **Revista Brasileira de Educação**. Florianópolis, v.13,n.39, p.545-554, dez.2008. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1413-24782008000300010>. Acesso em: 24 de abr. de 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. **Proposições**, São Paulo, vol. 6, nº 2[17], p.59-60, junho de 1995.