

# A Ludoteca Digital como Espaço de Aprendizagem na Formação de Professores

## *Digital Didactic Playroom as a Learning Environment in Teacher's Education*

ISSN 2177-8310  
DOI prefix. 10.18264

Suselei A. Bedin Affonso<sup>1</sup>

### Resumo

<sup>1</sup> Professora Doutora, Faculdade de Educação/Anhanguera Educacional Campinas. Rua Luís Otávio, 1313 – Campinas-SP – Brasil.  
[suselei.affonso@aedu.com](mailto:suselei.affonso@aedu.com)

Este artigo tem como objetivo promover uma reflexão crítica acerca das possibilidades formativas proporcionadas pela utilização de espaços virtuais de experimentação na formação de futuros educadores. A partir da implantação de uma ludoteca digital vinculada ao curso de Pedagogia e do acompanhamento de sua utilização pelos acadêmicos junto à comunidade, buscou-se investigar as contribuições desse espaço para promover a aproximação dos alunos com as novas tecnologias que podem ser incorporadas no trabalho pedagógico, bem como refletir sobre as potencialidades e limites desses recursos. Os resultados apontam para a contribuição da disseminação da ludicidade em um ambiente virtual voltado à aprendizagem e à oportunidade de os estudantes experimentarem novos materiais pedagógicos e metodologias que lhes permitam refletir sobre os processos educativos, relacionando teoria e prática.

**Palavras-chave:** Ludoteca digital, Ambientes virtuais, Novas metodologias de ensino-aprendizagem, Formação de professores.

## **Digital Didactic Playroom as a Learning Environment in Teacher's Education**

### *Abstract*

*This paper aims to promote a critical reflection about the possibilities and limitations provided by the use of experimental virtual spaces in the formation of future educators. From the implementation of a digital didactic playroom linked to the Pedagogy course and by monitoring its use with the community, this paper aimed to investigate its contributions to the consolidation and expansion of knowledge in the professional development of these students, as well as the difficulties and easiness of the incorporation of new technologies in the pedagogical work. The results point not only to the contribution of the dissemination of ludic character on a virtual environment developed for learning, but also to the opportunity of students to experiment new pedagogical materials and methodologies that enables them to optimize their action, relating theory to practice.*

**Keywords:** *Digital didactic playroom, Virtual environment, Teaching-learning methodology; Professor training.*

## 1. Introdução

Vários estudiosos, como Cunha (1993), Friedman (1993), Negrine (1994), Bomtempo (1997) e Kishimoto (1999), entre outros, têm destacado a importância do brincar para a promoção do desenvolvimento e a aprendizagem das crianças. O brincar permite à criança importantes aquisições cognitivas, motoras, sociais e afetivas, uma vez que, enquanto brinca, ela se apropria do mundo e constrói seu conhecimento sobre ele.

Atualmente, a presença cada vez maior das novas tecnologias no cotidiano e o acesso ao uso da internet e de redes sociais tornaram possível às crianças a experimentação do lúdico em espaços virtuais mediante o acesso às diferentes mídias que contém variados jogos eletrônicos e vídeos voltados ao entretenimento.

Segundo Gonçalves (2009), obedecendo aos mesmos princípios das brinquedotecas físicas e considerando a adequação das atividades às diferentes faixas etárias, as brinquedotecas virtuais têm surgido e se constituído como ambientes virtuais especialmente preparados que disponibilizam, de maneira motivadora e interessante, jogos e brincadeiras que possibilitam às crianças brincar e interagir, visando favorecer o lazer e a aprendizagem.

Parece-nos importante que o ensino superior e em especial os cursos de formação de professores busquem contemplar, em suas práticas formativas, experiências que levem os futuros educadores a refletir sobre as possibilidades de adoção de novas metodologias de ensino-aprendizagem que incorporem em suas práticas os recursos tecnológicos disponíveis.

Nessa perspectiva, este trabalho propõe a criação de uma ludoteca digital, com o objetivo de oferecer aos alunos uma oportunidade de maior qualificação da formação acadêmica, na medida em que esse espaço pode oferecer possibilidade de exploração e experimentação de novas metodologias como apoio ao desenvolvimento e aprendizagem das crianças, bem como promover a reflexão e a articulação da teoria

e da prática e incorporação dos novos recursos tecnológicos. Buscou-se investigar as potencialidades da implementação desse espaço para as atividades de ensino e formação desses profissionais.

## 2. A Brinquedoteca e a Formação de Professores

Entende-se que o brincar, o desenvolvimento, a aprendizagem e a formação de professores são dimensões que podem se articular no contexto do funcionamento de uma brinquedoteca em uma instituição de ensino cujo foco não se restringe ao brincante, representado pela comunidade de crianças e jovens que frequentam as brinquedotecas, mas se amplia na relação entre o brinquedo e a brincadeira, o brincante e os futuros professores, que devem estar preparados para utilizar a ludicidade como ferramenta de desenvolvimento das potencialidades dos alunos para que de fato cumpra seus objetivos educacionais.

### 2.1. Ludoteca Digital: Espaço Lúdico para a Aprendizagem da Criança e Espaço para Experimentação do Futuro Professor

A discussão acerca da importância das relações entre o brincar, o desenvolvimento e a aprendizagem estão presentes nos trabalhos de pesquisadores brasileiros como Kishimoto (1998), Friedman (1990), Negrine (1994), Bomtempo (1997) e Mendonça (2000), entre outros, que reforçam a importância dos jogos para o desenvolvimento das crianças e discutem a necessidade de sua inserção na educação como recurso privilegiado para a aprendizagem.

Segundo Kishimoto (1998, p. 27), essa inserção se justifica pelos seguintes motivos:

- o brincar, como componente da cultura de pares, como prática social de crianças de diferentes idades, não pode ser deslocado para um tipo de escolarização em que predominem apenas relações criança-adulto;
- os jogos podem representar um meio de renovação da prática pedagógica nas instituições infantis;
- os jogos tradicionais são apropriados para preservar a identidade cultural da criança de um determinado país ou imigrante;
- ao possibilitar um grande volume de contatos físicos e sociais, os jogos infantis compensam a ausência de alternativas desses contatos entre as crianças residentes em centros urbanos.

Nessa perspectiva, as brinquedotecas têm se constituído como espaços preparados para estimular as crianças a brincar, possibilitando acesso de uma grande variedade de brinquedos que se tornarão jogos com a ação de livre escolha do brincante (Cunha, 1998, p. 25).

Em uma perspectiva educacional, algumas brinquedotecas têm sido implantadas em faculdades e universidades com o objetivo de favorecer experiências lúdicas entre a comunidade e os alunos de Psicologia, Pedagogia e das licenciaturas, facilitando a reflexão, a pesquisa e a vivência de práticas pedagógicas que valorizem o brincar para o desenvolvimento infantil. Nesse contexto, a brinquedoteca pode contribuir para “mudar padrões de conduta em relação à criança, abandonar métodos e técnicas tradicionais e acreditar no lúdico como estratégia do desenvolvimento infantil” (Mendonça; Souza, 2012, p. 5).

Para Lévy (1999, p. 51), a tecnologia digital possibilitou um avanço considerável no que se refere à interação de crianças e adolescentes com atividades lúdicas e jogos, modificando a relação convencional e/ou tradicional da criança com brinquedo e brincadeira. Essas novas possibilidades têm ganhado também os espaços escolares, sendo incentivada por programas governamentais que disponibilizam computadores para as escolas. Gonçalves (2009) afirma que as experiências lúdicas vivenciadas em ambientes virtuais afetam de maneira positiva o desenvolvimento cognitivo, social e emocional do ser humano e que os espaços destinados a brincadeiras e brinquedos constituem-se em instrumentos adequados e necessários às crianças. Sendo assim, professores que atuarão com essas novas gerações necessitarão desenvolver habilidades e competências que garantam uma educação de qualidade, devendo estar conectados com as demandas que permeiam a realidade social das crianças, ampliando seu repertório prático-pedagógico.

A mesma autora ressalta ainda que proporcionar meios informatizados associados a experiências já vivenciadas em brinquedotecas reais, em variadas circunstâncias, apresenta resultados positivos no processo de aprendizagem. As crianças se transportam para os jogos eletrônicos e interagem de forma semelhante às suas vivências em uma brinquedoteca física, atual.

Acreditamos que a formação do professor deve ser vista numa perspectiva crítico-reflexiva que, conforme aponta Nóvoa (1995), possibilite a construção da autonomia pessoal e pedagógica dos futuros profissionais “por meio do trabalho de reflexividade crítica sobre as práticas” (p. 25). Para que isso seja possível, é preciso que os cursos de formação de professores contribuam para a promoção de estudos que permitam a experimentação de metodologias de ensino que incorporem a utilização de recursos tecnológicos nas práticas pedagógicas presentes nos cursos de graduação, incentivando a apropriação dessas novas linguagens tecnológicas pelos alunos. Nessa perspectiva, uma ludoteca virtual pode ser um laboratório de ação-pesquisa-ação que dê oportunidade aos acadêmicos de contrapor a teoria com a prática e sua participação em atividades de extensão, cumprindo assim seu papel social junto à comunidade, proporcionando aos visitantes o direito ao brincar e o acesso a jogos voltados para a aprendizagem.

A possibilidade de reflexão e criação constitui-se “no ponto de partida de qualquer processo de formação que considere as experiências mobilizadoras capazes de criar novas possibilidades de uma educação de fato transformadora e emancipatória” (Silva, 2004, p. 53).

### 3. A Criação de uma Ludoteca Digital e sua Utilização dentro de uma Proposta Pedagógica

A pesquisa caracterizou-se como sendo uma pesquisa aplicada com base qualitativa, visto que objetiva gerar conhecimentos para aplicação prática dirigidos ao aperfeiçoamento de situações específicas.

A primeira etapa realizada foi a construção da modelagem conceitual e a elaboração do projeto navegacional da ludoteca digital. A partir da identificação da estrutura básica de uma brinquedoteca atual, foi realizada a transposição de seus princípios, organização e objetivos pedagógicos para um ambiente virtual, considerando princípios de interface e usabilidade, resultando na elaboração de um protótipo a partir de uma metáfora de brinquedotecas físicas onde existem normalmente os cantinhos temáticos. Por isso, tal qual uma brinquedoteca atual, a ludoteca digital foi organizada como um espaço com cantinhos que oferecem diferentes possibilidades de atividades (música, artes, jogos, faz de conta e leitura, entre outros).

Além disso, realizou-se a pesquisa de jogos e brincadeiras que poderiam ser inseridos na ludoteca digital caso atendessem às crianças das faixas etárias correspondentes à educação infantil e às séries iniciais do ensino fundamental, visto que, nesse momento, a criação de jogos específicos demandaria alto custo e tempo de elaboração.

Devido às dificuldades encontradas pelos pesquisadores em relação à disponibilização de plataforma ou espaço virtual a ser negociado com a instituição para alojar o ambiente planejado, optou-se pelo desenvolvimento do protótipo na forma de um blog gratuito (plataforma Wordpress). Dessa forma, o espaço foi denominado *Brinquedoteca Virtual*, em analogia às brinquedotecas físicas, podendo ser acessado no endereço <https://ebrinquedoteca.wordpress.com>, ficando disponível para acesso a partir de setembro de 2014.



**Figura 1:** Página secundária da Brinquedoteca Virtual.

Os acessos foram propostos a partir de uma hierarquização que pode ser visualizada no Quadro 1.

**Quadro 1:** Distribuição dos links da Brinquedoteca Virtual

Link Principal	Link Secundário	Link Terciário
A Brinquedoteca		
Contato		
Quem Somos		
Espaço do Professor	Indicação de Leitura	
	Sites/ Links Interessantes	
	Vídeos	
Vamos Brincar e HomePage/ Archives	Cantinho da Criatividade	
	Cantinho da Leitura	
	Cantinho da Música	
	Cantinho do Faz-de-conta	
	Cantinho dos Jogos	Aprendendo a Contar
		Coordenação Motora
		Descobrimo a Língua Portuguesa
		Descobrimo Cores
		Descobrimo o Mundo

Os links principais direcionam para os links secundários (cantinhos) que permitem o acesso aos jogos presentes nos links terciários.

A etapa seguinte foi a definição, junto à coordenação do curso, da forma de utilização da Brinquedoteca Virtual pelos alunos do curso de Pedagogia como espaço de experimentação para a realização de atividades educativas e lúdicas com as crianças. Para isso, o espaço foi vinculado a uma disciplina do

curso; uma das atividades de prática pedagógica previstas para a disciplina propunha que os alunos de Pedagogia desenvolvessem uma vivência prática com crianças de 4 a 10 anos nesse espaço, acompanhando essas crianças durante sua participação nas atividades lúdicas, registrando suas impressões sobre o envolvimento e a atividade das crianças.

Paralelamente, foi elaborado um questionário, “Avaliação e reflexão do discente”, que teve como objetivo analisar a percepção do aluno quanto à Brinquedoteca Virtual em relação à sua estrutura (espaço) e suas contribuições para sua formação e aprendizagem. Esse questionário era composto por cinco questões (cujas respostas foram categorizadas por uma escala Likert) e por algumas questões abertas, cuja análise exigiu a elaboração de algumas categorias para classificar as respostas dos discentes.

Inicialmente, participaram da pesquisa 128 alunos que se organizaram para a realização do trabalho proposto na Brinquedoteca Virtual com duas crianças cada, uma da faixa etária de 4 a 6 anos e outra da faixa etária de 6 a 10 anos, totalizando 256 crianças de diversas faixas etárias.

Na segunda fase da pesquisa, que compreendeu o período de fevereiro a dezembro de 2015, o espaço virtual permaneceu em funcionamento e a proposta de realização da atividade foi mantida na disciplina. No entanto, solicitaram-se dos estudantes uma atividade de pesquisa e a apresentação de sugestões de atividades que poderiam ser incorporadas ao acervo da Brinquedoteca Virtual.

## 4. A Brinquedoteca Virtual e Contribuições para a Prática Pedagógica: Algumas Reflexões

O acompanhamento da utilização do espaço pela turma selecionada, feito por meio dos dados quantitativos oferecidos pelo site (quantidade de acessos, links mais acessados e outros) e a verificação das respostas oferecidas pelos discentes nos questionários acerca de suas percepções em relação às atividades desenvolvidas possibilitaram algumas análises, apresentadas a seguir.

### 4.1. Acesso ao Espaço Brinquedoteca Virtual

O espaço virtual foi apresentado aos alunos, dando início à testagem do protótipo nos meses de outubro e novembro de 2014. Na primeira parte da pesquisa, o acompanhamento das atividades no site permitiu a verificação da quantidade de acessos realizados no período de setembro de 2014 a fevereiro de 2015, distribuídos conforme o Gráfico 1.



Gráfico 1: Quantidade de acessos por mês.

O gráfico evidencia que no mês de outubro, quando o espaço virtual foi apresentado aos alunos, a brinquedoteca virtual teve 570 acessos. No mês de novembro atingiu 979 acessos, em dezembro obteve 270 acessos, 103 acessos em janeiro e 59 em fevereiro, totalizando 2.185 acessos até fevereiro de 2015, resultando em uma média de cerca de 400 acessos por mês. A quantidade de acessos em outubro parece indicar que os discentes talvez tenham realizado uma exploração inicial do espaço para ambientação, no sentido de estabelecer parâmetros para as atividades pedagógicas que seriam desenvolvidas com as crianças. Pode-se inferir que em novembro ocorreu maior número de acessos para a realização das atividades propostas com as crianças, chegando a atingir um pico de 366 acessos no dia 26/11/2014, data limite para finalização das atividades. No entanto, convém destacar que, mesmo depois de finalizado o período de realização da atividade no site e entrega dos relatórios pelos alunos no final de novembro, a quantidade de acessos se manteve estável nos meses de dezembro, janeiro e fevereiro, embora menor.

A permanência de uma quantidade relativa de acessos em dezembro, janeiro e fevereiro pode indicar que os alunos incorporaram esse espaço para realização de estudos ou outras atividades além das exigidas no meio acadêmico ou ainda que a Brinquedoteca Virtual continua sendo acessada pelas crianças participantes do estudo ou seus familiares, que tiveram acesso ao site por meio dos acadêmicos para realizar as atividades propostas por eles, funcionando, portanto, como espaço virtual de atividades de extensão da Instituição.

O espaço virtual continuou em funcionamento, e a proposta de realização da atividade foi mantida na disciplina na segunda fase da pesquisa, que compreendeu o período de setembro a novembro de 2015, e, embora sem a aplicação dos questionários, continuamos o monitoramento. O gráfico a seguir evidencia a quantidade de acessos realizados nesse período.



**Gráfico 2:** Quantidade de acessos mensais.

O gráfico evidencia que no ano de 2015 a brinquedoteca virtual teve 2.133 acessos, e, embora tenha atingido seu pico em novembro de 2015, com 598 acessos, podemos perceber no primeiro semestre de 2015 e no primeiro semestre de 2016, meses em que não foram solicitadas atividades com a plataforma, a existência de um acesso constante (152 acessos), que pode ser indício da consolidação do site como espaço de formação para os alunos ou lúdico para os usuários (crianças e jovens).

## 4.2. Contribuições da Brinquedoteca Virtual para a Formação Docente

Na primeira fase da pesquisa, as respostas oferecidas pelos alunos participantes da pesquisa ao questionário “Avaliação e Reflexão do Discente” trouxeram material que permitiu analisar a percepção do aluno quanto ao espaço da Brinquedoteca Virtual e suas contribuições para sua formação e aprendizagem.

Em relação aos aspectos estruturais da Brinquedoteca Virtual avaliados, os 128 discentes foram unânimes em apontar que as atividades (jogos e /ou brincadeiras) são interessantes e que o aspecto visual da brinquedoteca é atraente e de linguagem adequada aos usuários. Cerca de 85% dos alunos responderam que a organização hierárquica do site é de fácil aprendizado. Alguns estudantes consideraram que a Brinquedoteca Virtual deveria oferecer jogos e brincadeiras mais complexos para crianças maiores e ressaltaram a importância da atualização e da renovação frequente do conteúdo da Brinquedoteca Virtual para que os jogos e brincadeiras não se tornem repetitivos para as crianças e adolescentes que visitem o ambiente regularmente. Tal comentário nos levou a solicitar, na segunda fase da pesquisa, maior participação dos discentes nesse processo de atualização.

Em relação às contribuições que a utilização desse espaço trouxe ou pode trazer para sua formação docente, os alunos foram unânimes em apontar que a utilização das atividades disponibilizadas lá como recursos pedagógicos auxiliares para o desenvolvimento de trabalho educativo contribuiu para sua formação. A análise das respostas oferecidas pelos estudantes permitiu a classificação da importância da experiência nas seguintes categorias de respostas:

- **Categoria 1:** Reforçou a percepção da importância de inclusão do lúdico no planejamento como estratégia de aprendizagem (38% das respostas). É importante que os futuros docentes percebam e diferenciem a importância do lúdico como atividade livre, em que a criança escolhe a brincadeira, direcionando-a como quiser e o jogo como recurso pedagógico por meio da atividade dirigida, em que há um objetivo de aprendizagem a ser construído. A proposta de atividades na Brinquedoteca Virtual possibilitou aos discentes um processo reflexivo que “proporcionou a vivência do planejamento de uma atividade lúdica, considerando a faixa etária e as possibilidades de exploração dos recursos pela criança” e “permitiu perceber que jogos vão além do entretenimento. Cabe ao educador planejar as atividades dominando os recursos apropriados a fim de criar as condições para que os alunos dominem os conteúdos e desenvolvam a iniciativa, curiosidade e criatividade”;
- **Categoria 2:** Possibilitou maior conhecimento dos percursos de aprendizagem construídos pelas crianças (18% das respostas). Os discentes conseguiram analisar, no desenvolvimento das atividades, as estratégias utilizadas pelas crianças, favorecendo a avaliação individual delas e a construção do repertório docente para a elaboração de futuras atividades. Isso pode ser evidenciado nas seguintes respostas oferecidas: “permitiu acompanhar o desenvolvimento da atividade pela criança, compreendendo o percurso da aprendizagem construído por ela”; “diante das dificuldades apresentadas pela criança foi possível observar seu raciocínio e sua busca por formas possíveis de realizar a atividade”; “o acompanhamento da realização das atividades pelas crianças permitiu maior compreensão dos percursos de aprendizagem construídos por elas”;
- **Categoria 3:** Possibilitou vivência de novas formas de avaliação do conhecimento da criança (14% das respostas). Avaliar é um processo amplo e complexo. As atividades propostas na Brinquedoteca Virtual possibilitam avaliar as crianças individualmente, analisando suas potencialidades e favorecendo a “percepção de que o jogo proporciona a oportunidade de realizar uma sondagem do que a criança já sabe, o que descobriu e quais seus interesses, facilitando processos de mediação”.
- **Categoria 4:** Possibilitou experimentar a utilização de recursos tecnológicos e diferentes metodologias para auxiliar na aprendizagem de alguns conceitos (45% das respostas). Os estudantes apontaram que o contato com esse espaço permitiu “conhecer outras possibilidades de trabalho com os conteúdos de sala de aula”, favorecendo a “possibilidade de criar novas propostas”. A possibilidade de novas propostas e novas metodologias deve ser

pensada e repensada dentro dos cursos de formação, a fim de contribuir efetivamente com a criação de um repertório pedagógico capaz de minimizar o choque entre teoria e prática com que o futuro profissional se depara ao ingressar no contexto escolar. Tais contribuições podem ser evidenciadas em respostas como: “Achei importante conhecer formas de promover o desenvolvimento das crianças por meio do ambiente virtual”; “compreensão da necessidade de se atualizar com a tecnologia, visto que a criança se motiva naturalmente e aprende mais”; “agregou conhecimentos referentes à utilização das tecnologias, de modo a renovar práticas já existentes, como a brinquedoteca física”.

## 5. Considerações Finais

Acreditamos que a Brinquedoteca Virtual poderá constituir-se em mais um espaço de articulação das atividades de ensino e pesquisa, funcionando como um espaço de lazer e aprendizagem para as crianças das escolas atendidas em nossos projetos de extensão, bem como sendo espaço de formação e experimentação para os futuros professores.

Os dados obtidos a partir dos depoimentos dos alunos indicam que a ludoteca digital pode colaborar com a formação inicial de professores dos cursos de Pedagogia, oferecendo aos acadêmicos, experiências, realização de estudos e reflexões que poderão aproximá-los de instrumentos que valorizem a importância do brincar para a educação e para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e psicomotor de crianças e adolescentes, permitindo a mudança de padrões de conduta em relação à criança e o abandono de técnicas tradicionais.

No âmbito da pesquisa, esse espaço pode funcionar como um laboratório em que futuros professores poderão se dedicar à exploração e à criação de jogos, discutindo as potencialidades e limites desses objetos, possibilitando a articulação necessária entre sua formação e as tecnologias às quais as crianças estão expostas desde muito novas. Tal ação de incentivar o trabalho de reflexividade crítica sobre as suas próprias práticas se faz necessária para a construção da autonomia pessoal e pedagógica dos futuros profissionais.

Concluimos este trabalho destacando que, apesar de todas as limitações técnicas enfrentadas para a elaboração do protótipo inicial e da simplicidade visual e navegacional do modelo construído e disponibilizado para o uso dos alunos e da comunidade, a aceitabilidade e a motivação despertadas pela proposta foram muito positivas. Quanto às contribuições oferecidas pela possibilidade do uso desse espaço como ferramenta de trabalho pedagógico para a formação dos futuros educadores, pode-se perceber que os estudantes de forma geral acreditam que a utilização da brinquedoteca contribuiu para sua formação, reforçando a percepção da importância de inclusão do lúdico no planejamento e oferecendo oportunidade de vivência da possibilidade de incorporação de novas metodologias e dos recursos tecnológicos no trabalho pedagógico.

Destaca-se, portanto, a importância da continuidade desse trabalho no sentido de aperfeiçoar o espaço virtual disponibilizado, de preferência em plataforma própria da instituição e com a elaboração de design próprio. Além disso, parece-nos interessante incorporar a utilização desse espaço em mais disciplinas do curso, de forma a articular os seus conteúdos e proporcionar a possibilidade de elaboração de conteúdo do site pelos próprios alunos.

## Referências Bibliográficas

Bomtempo, Edda (1997). A brincadeira de faz-de-conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. In Tizuko Morchida Kishimoto (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e educação*. São Paulo: Cortez.

- Cunha, Nylse Helena da Silva (1998). Brinquedoteca: definição, histórico no Brasil e no mundo. In Adriana Friedmann (Org.). *O direito de brincar: a brinquedoteca*. São Paulo: Scritta.
- Friedmann, Adriana (1990). Jogos tradicionais. In Ideias. *O cotidiano da pré-escola*. São Paulo: FDE, n. 7, p. 54-61.
- Gonçalves, Marise Matos (2009). *Brinquedoteca Virtual Escolar: possível aproximação da criança ao brincar e à aprendizagem*. Dissertação. 98p. Florianópolis. Universidade Federal de Santa Catarina.
- Kishimoto, Tizuko M. (1998). *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira.
- Lévy, Pierre (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.
- Mendonça, L. O.; Souza, A. C. (2012). *Brinquedoteca do IFCE Campus Canindé: um projeto em construção*. Anais do XVI ENDIPE - Encontro Nacional de Didática e Práticas de Ensino. Unicamp – Campinas.
- Negrine, Airton (1997). Brinquedoteca teoria e prática: dilemas na formação do brinquedista. In Santa Marli Pires dos Santos (Coord.). *Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos*. Petrópolis: Vozes. p. 83-94.
- Nóvoa, A. et al. (Coord.) (1995). 2ª ed. *Os professores e a sua formação*. Lisboa: Dom Quixote.