

## **EDUCAR PELO ENCANTO: NARRATIVAS LÚDICAS NO PROJETO BAIROS VIVOS**

Objetivo do desenvolvimento sustentável: ODS 4. Educação de qualidade

Daniela da Silva Teodoro de Castro (UNITAU)

Orientadora: Profa. Dra. Fabrina Moreira Silva (UNITAU)

Flávia Cristina de Oliveira (UNITAU)

Orientadora: Profa. Dra. Mariana Aranha de Souza (UNITAU)

### **Resumo**

O presente trabalho apresenta um relato de experiência vivenciado no Projeto Bairros Vivos, promovido pela Prefeitura Municipal de Taubaté, que tem como objetivo levar cultura, lazer, saúde, educação e serviços para diferentes comunidades da cidade. A pesquisa busca refletir sobre a potência das narrativas lúdicas, em especial a contação de histórias, como estratégia de encantamento e de construção de aprendizagens significativas em espaços comunitários. Fundamenta-se teoricamente em Paulo Freire, que defende a educação como prática da liberdade, Edgar Morin, ao destacar a importância de uma educação contextualizada, e Kishimoto, Vygotsky e Piaget, que enfatizam o brincar e o lúdico como linguagens essenciais ao desenvolvimento infantil. O método adotado foi o relato de experiência, a partir da contação da história “O Bolinho” para crianças no bairro Cecap, registrada por meio de observações e registros fotográficos. Os resultados apontam que as crianças participaram com atenção, curiosidade e envolvimento, demonstrando como a contação de histórias promove engajamento, socialização e prazer em aprender. Conclui-se que o Projeto Bairros Vivos contribui para democratizar o acesso à cultura e fortalecer vínculos comunitários, mostrando-se um espaço fértil para práticas educativas que encantam e transformam. Dessa forma, o lúdico e a narrativa oral assumem papel fundamental na promoção da educação de qualidade, em consonância com o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 4 (ODS 4).

Palavras-chave: Bairros Vivos. Comunidade. Contação de histórias. Ludicidade.

## **Introdução**

A educação entendida em sua dimensão social e cultural, ultrapassa os limites da escola formal. Conforme aponta Paulo Freire (1979), o processo educativo se constrói no diálogo com o mundo e na interação com a comunidade. Nesse sentido, iniciativas que articulam escola, território e cultura tornam-se fundamentais para promover aprendizagens significativas e emancipadoras.

O Projeto Bairros Vivos, promovido pela Prefeitura Municipal de Taubaté, é um exemplo dessa articulação. Trata-se de uma ação itinerante que leva para diferentes bairros da cidade atividades de lazer, serviços de saúde, cultura e práticas educativas, aproximando a comunidade do poder público e democratizando o acesso a bens culturais. No campo da educação, o projeto possibilita experiências de aprendizagem em espaços não escolares, potencializando a função social da escola ao reconhecer saberes que emergem da comunidade.

A problematização que orienta este estudo é: como narrativas lúdicas, em especial a contação de histórias, podem contribuir para educar pelo encanto em espaços comunitários como o Projeto Bairros Vivos? A justificativa encontra respaldo na relevância da ludicidade como estratégia pedagógica que desperta a imaginação, promove a socialização e favorece a aprendizagem significativa (Kishimoto, 1994; 2007; Vygotsky, 2000).

O objetivo geral deste trabalho é refletir sobre a experiência da contação de histórias no Projeto Bairros Vivos, analisando sua contribuição para o encantamento, o desenvolvimento infantil e o fortalecimento dos vínculos comunitários, em consonância com o ODS 4, que busca garantir educação inclusiva, equitativa e de qualidade para todos.

## **Revisão da literatura**

### **1. Educação para além dos muros da escola**

A concepção de educação não pode se restringir ao espaço escolar formal. Paulo Freire (1979) defende que a aprendizagem se constrói no diálogo com o mundo e na interação com a comunidade, de modo que toda prática educativa deve ser contextualizada socialmente. Da mesma forma, Célestin Freinet (1998) propõe uma pedagogia em que a escola esteja em contato constante com a vida e as experiências culturais, rompendo com a visão de ensino fechado entre paredes. Nesse sentido, José Gimeno Sacristán (2001) aponta que o currículo precisa dialogar com as vivências sociais dos sujeitos, reconhecendo saberes que emergem fora do espaço escolar.

A citação de Paulo Freire nos convida a repensar o conceito de educação, ampliando-o para muito além dos limites da sala de aula. A visão tradicional, que restringe o aprendizado ao ambiente escolar formal, desconsidera a riqueza e a complexidade das interações sociais e comunitárias que moldam nossa compreensão do mundo. Freire (1979) argumentava que a verdadeira aprendizagem ocorre no diálogo com o mundo, onde o conhecimento não é apenas transmitido, mas construído ativamente através da interação e da reflexão crítica.

A educação em espaços formais, como escolas e universidades, tem um papel fundamental na formação dos indivíduos, oferecendo estruturas curriculares, acesso a conhecimentos específicos e a orientação de educadores qualificados. No entanto, sua eficácia é potencializada quando ela se conecta e se enriquece com a realidade social dos alunos. Quando a escola ignora o contexto de seus estudantes, o aprendizado se torna abstrato e desinteressante, perdendo sua relevância e capacidade de transformar a vida (Morin, 2000; Freire, 1979; Santos, 2000).

Para que a educação seja completa e contextualizada, é crucial reconhecer e valorizar os meios alternativos de aprendizagem. A rua, a família, os centros culturais, as bibliotecas comunitárias, os movimentos sociais e até mesmo o trabalho são espaços onde se constroem saberes. A interação com a comunidade se torna, nesse sentido, uma poderosa ferramenta pedagógica (Morin, 2000; Santos, 2000).

Quando o aprendizado é contextualizado socialmente, ele se torna mais significativo e motivador. Por exemplo, um projeto escolar que busca resolver um problema ambiental local, como a poluição de um rio, mobiliza conhecimentos de diversas áreas (biologia, química, geografia) e incentiva a participação de pais, vizinhos e lideranças comunitárias. Nesse processo, os estudantes não apenas aprendem sobre o tema, mas também desenvolvem habilidades sociais, de liderança e de cidadania (Santos, 2000).

Além de Freire, outros autores reforçam essa perspectiva. Edgar Morin (2000), por exemplo, em sua obra “Os Sete Saberes Necessários à Educação do Futuro”, defende a necessidade de uma educação que conecte o conhecimento científico com a realidade e a identidade humana. Da mesma forma, Boaventura de Sousa Santos (2000) propõe uma ecologia de saberes, onde o conhecimento científico dialoga em pé de igualdade com outros saberes, como os saberes populares e tradicionais. Esses autores, assim como Freire, nos mostram que a educação é um processo contínuo e integrado à vida, onde a escola, a comunidade e a realidade social se entrelaçam para formar cidadãos críticos e engajados.

Assim, ao levar a contação de histórias para projetos comunitários como o Bairros Vivos, cria-se um processo de extensão da escola para o território, permitindo que o aprendizado circule em ambientes significativos para as crianças e suas famílias.

## **2. O lúdico como estratégia pedagógica**

Uma estratégia pedagógica pode ser definida como um conjunto de ações e recursos planejados pelo educador com o objetivo de facilitar o processo de ensino e aprendizagem. Não se trata apenas de transmitir conteúdo, mas de criar um ambiente e uma metodologia que permitam ao estudante construir seu próprio conhecimento de forma significativa e duradoura. Tais estratégias podem ser variadas, incluindo o uso de tecnologias, metodologias ativas e, como veremos, a incorporação de elementos lúdicos (Souza, Santos e Santos, 2020; Souza, 2012).

O conceito de lúdico vai além da ideia de simplesmente "brincar". Na área da educação, ele se refere a atividades que envolvem o jogo, a criatividade, a

imaginação, o prazer e a espontaneidade (Piaget, 1975; Souza, Santos e Santos, 2020).

De acordo com o psicólogo suíço Jean Piaget, o lúdico é essencial para o desenvolvimento cognitivo infantil, pois a criança aprende a interagir com o mundo e a simbolizar a realidade por meio do brincar (Piaget, 1975; Souza, Santos e Santos, 2020).

O lúdico, portanto, não é uma distração, mas uma ferramenta fundamental para o desenvolvimento integral. Ele estimula a curiosidade, a resolução de problemas, a cooperação e a expressão de sentimentos, sendo um catalisador para a aprendizagem em diversas áreas do conhecimento (Thurrow, Fischer, Fischer e Schneider, 2021).

O lúdico, entendido como jogo, brincadeira e imaginação, tem papel essencial no desenvolvimento infantil. Para Vygotsky (2000), o faz-de-conta é o espaço em que a criança experimenta papéis sociais, amplia sua linguagem e desenvolve a criatividade. Kishimoto (2007; 2010) complementa ao afirmar que o brincar possui dupla função: ao mesmo tempo em que diverte, educa, favorecendo aprendizagens cognitivas, sociais e emocionais.

Huizinga (1999), em *Homo Ludens*, mostra que o jogo é um elemento formador da cultura e não pode ser visto apenas como passatempo. Logo, ao introduzir atividades lúdicas em espaços comunitários, o professor possibilita que a criança aprenda enquanto interage, cria e se reconhece como parte da coletividade.

A incorporação do lúdico como estratégia pedagógica traz inúmeros benefícios para o processo de aprendizagem, especialmente na fase de alfabetização. O educador pode utilizar jogos de tabuleiro, contação de histórias, músicas, brincadeiras de faz de conta e outras atividades que tornam o aprendizado mais atraente e menos formal (Thurrow, Fischer, Fischer e Schneider, 2021; Souza, 2012; Piaget, 1975; Souza, Santos e Santos, 2020).

Na alfabetização, segundo as referências de Borges e Silva (2024) e de Souza (2012), o lúdico pode ser aplicado das seguintes formas:

- I. **Facilitação da Aprendizagem:** Ao utilizar jogos que envolvem letras e palavras, como o uso de quebra-cabeças com sílabas ou dominós com figuras

e palavras correspondentes, as crianças aprendem de forma mais interativa. Isso reduz a pressão e a ansiedade, fazendo com que o processo de aprender a ler e escrever seja percebido como algo divertido e não como uma obrigação.

- II. **Desenvolvimento de Habilidades Cognitivas:** O lúdico aprimora a memória, a atenção e o raciocínio lógico.

Jogos que exigem a memorização de rimas ou a identificação de sons, por exemplo, preparam o cérebro para o reconhecimento dos fonemas, etapa crucial na alfabetização.

- III. **Promoção do Engajamento:** O engajamento do aluno é essencial para o sucesso da aprendizagem.

Atividades lúdicas aumentam a motivação e a participação ativa, pois os alunos se sentem mais à vontade para explorar e cometer erros em um ambiente descontraído.

- IV. **Estímulo à Criatividade e à Socialização:** Brincadeiras e jogos em grupo incentivam a colaboração e a comunicação.

Ao criar uma história juntos ou resolver um desafio em equipe, as crianças desenvolvem não só a linguagem, mas também habilidades sociais e emocionais importantes para o seu crescimento.

Em suma, o uso de estratégias lúdicas transforma a sala de aula em um ambiente de descoberta e experimentação, onde o erro é parte do processo e a alegria de aprender se torna o principal motor da educação.

### **3. A contação de histórias como prática educativa e cultural**

Quando mencionamos a alfabetização, em primeiro lugar é preciso identificar o termo como complexo e também multifacetado, indo além de basicamente uma decodificação de letras e palavras. Trata-se de adquirir as competências para a compreensão e produção de textos, a apropriação do sistema de escrita alfabético-ortográfico e a inserção da criança no mundo letrado (Morais e Silva, 2025).

De modo tradicional, esse processo tem sido abordado de forma mecânica e repetitiva, muitas vezes dissociado do universo infantil. É preciso que os docentes encarem novas perspectivas e oportunidades, entendendo assim que a ciência da

educação tem demonstrado consistentemente que a ludicidade – a presença do brincar, do jogo e da fantasia – é um elemento crucial e catalisador para uma alfabetização mais significativa, prazerosa e eficaz (Morais e Silva, 2025; Kishimoto, 1998; Brougère, 2003).

O brincar não é unicamente entretenimento, ponderada como uma atividade inerentemente humana que impulsiona o desenvolvimento cognitivo, social e emocional (Brougère, 2003).

No cenário da alfabetização, brincar está implícito no papel de mediador entre o conhecimento formal e a realidade da criança. Ao se engajar em atividades lúdicas, a criança constrói seu próprio conhecimento de forma ativa, explorando conceitos e regras de maneira intuitiva. Jogos de tabuleiro, quebra-cabeças com letras e jogos de faz de conta com temas de leitura e escrita promovem o desenvolvimento da consciência fonológica (a capacidade de reconhecer e manipular os sons da língua), da memória de trabalho e da atenção, habilidades essenciais para a alfabetização (Queiroz, Fernandez e Barros, 2025; Brougère, 2003).

Entre as diversas manifestações da ludicidade, quando os autores mencionam a contação de histórias, há destaque para este método como uma das mais potentes ferramentas de alfabetização. Na presença de uma narrativa oral, há a criação de um universo de significados, emoções e símbolos que cativam a criança, abrindo as portas para o mundo da leitura (Barreto, 2003; Santos, Pereira e Souza, 2013; Queiroz, Fernandez e Barros, 2025).

Ouvindo uma história o aluno será exposto a uma variedade de vocabulário, estruturas gramaticais e convenções narrativas que enriquecem seu repertório linguístico. Além disso, a contação de histórias trabalha a imaginação, a criatividade e a capacidade de inferência, competências cruciais para a compreensão textual (Barreto, 2003; Santos, Pereira e Souza, 2013; Queiroz, Fernandez e Barros, 2025).

É por isto que aqui destaca-se a importância do lúdico em auxílio da alfabetização para fora dos muros da escola. Santos (2010) destaca que o lúdico na alfabetização não se restringe ao ambiente escolar. A educação se inicia e se estende para dentro da família e da comunidade, e é nesse contexto que o lúdico ganha uma dimensão ainda mais ampla. O ambiente doméstico e o comunitário, quando

impregnados de práticas lúdicas, transformam-se em espaços de letramento informal, onde a criança pode interagir com a linguagem escrita de maneira natural e significativa.

A arte de contar histórias atravessa gerações e constitui-se como ferramenta de transmissão de saberes e valores. Walter Benjamin (1994) descreve o narrador como alguém que compartilha experiências vividas, criando um elo entre memória e presente. Bettelheim (1980), por sua vez, ressalta que os contos de fadas auxiliam no enfrentamento de dilemas emocionais, oferecendo à criança caminhos simbólicos para compreender o mundo.

No campo da educação, Abramovich (1997) destaca que a contação de histórias desperta o prazer pela leitura e incentiva a imaginação, funcionando como mediação entre o livro e a criança. Quando realizada em espaços não escolares, essa prática não apenas promove a leitura, mas também fortalece o pertencimento cultural e o vínculo comunitário.

Por intermédio da contação de histórias em projetos como “Bairros Vivos”, entendemos que este é um trabalho que auxilia para a alfabetização deixar de ser uma imposição acadêmica e torna-se um poder – a capacidade de decifrar o mundo, de se expressar e de se conectar com os outros. A aplicação do lúdico fora dos muros da escola assegura que a alfabetização seja vista como um processo contínuo e integrado à vida da criança, e não como uma etapa isolada e temporária da sua educação formal (Santana e Silva, 2021; Santos, 2010).

#### **4. Conexão entre lúdico, contação de histórias e comunidade**

A articulação entre lúdico e contação de histórias no espaço comunitário possibilita a formação integral da criança. Segundo Kishimoto (1994), o brincar é uma linguagem da infância; somado à narrativa oral, cria-se uma experiência significativa que ultrapassa a aprendizagem formal e alcança dimensões emocionais e sociais. Dessa forma, a prática no Projeto Bairros Vivos exemplifica o que Freire (1996) chama de "educação como prática da liberdade", pois democratiza o acesso à cultura e coloca a criança como protagonista no processo educativo.

O lúdico, por meio da contação de histórias, é uma ferramenta poderosa para conectar a escola e o ambiente comunitário. Quando a narrativa se expande para além dos muros da sala de aula e ocupa espaços públicos, como praças e parques, ela se torna um ato de democratização cultural (Kishimoto, 1994; Barreto, 2003; Santos, Pereira e Souza, 2013; Queiroz, Fernandez e Barros, 2025; Freire, 1996).

Projeto Bairros Vivos, o lúdico, nesse contexto, é a chave para a liberdade. Ele transforma o aprendizado em algo prazeroso e significativo, incentivando a curiosidade e a criatividade. Ao levar a contação de histórias para a comunidade, o projeto não só democratiza o acesso à cultura, mas também devolve à criança o papel de protagonista no seu próprio processo educativo, um pilar fundamental da pedagogia freiriana (Kishimoto, 1994; Barreto, 2003; Santos, Pereira e Souza, 2013; Queiroz, Fernandez e Barros, 2025; Freire, 1996).

Assim, a contação de histórias em espaços comunitários se configura como uma ponte que conecta o universo lúdico da infância com a prática educativa libertadora, promovendo a cultura, a imaginação e a cidadania de forma integrada e acessível (Kishimoto, 1994; Barreto, 2003; Santos, Pereira e Souza, 2013; Queiroz, Fernandez e Barros, 2025; Freire, 1996).

## **Método**

Este estudo caracteriza-se como um relato de experiência de natureza qualitativa, exploratória e descritiva (Bogdan; Biklen, 1994; Minayo, 2014), realizado no âmbito do Projeto Bairros Vivos, iniciativa itinerante da Prefeitura Municipal de Taubaté que oferece cultura, lazer, saúde, educação e serviços em diferentes comunidades da cidade. A edição acompanhada nesta pesquisa ocorreu no bairro Cecap, em Taubaté/SP, em espaço comunitário aberto (quadra esportiva e praça central), no primeiro semestre de 2025.

Os participantes foram crianças da comunidade local, acompanhadas por familiares, que se reuniram espontaneamente para participar da contação de histórias. Não houve seleção prévia de amostra, visto que a atividade é de acesso livre e gratuito. O público foi estimado em aproximadamente 20 crianças (faixa etária

predominante entre 4 e 9 anos), além de adultos acompanhantes, que interagiram pontualmente durante a atividade.

A ação educativa consistiu na contação da história *O caso do Bolinho*, de Tatiana Belinky (2017), realizada pela pesquisadora em dois momentos distintos: inicialmente no campo de futebol e, posteriormente, na praça do bairro. O enredo foi escolhido por sua linguagem acessível, estrutura narrativa circular e potencial lúdico de encantamento.

Os instrumentos de coleta de dados foram a observação participante, registros fotográficos e anotações em diário de campo, nos quais foram descritos comportamentos, interações, expressões faciais e falas espontâneas das crianças durante a atividade. Esses registros buscaram captar evidências de engajamento, socialização e vínculo com a narrativa.

Quanto aos procedimentos de coleta, a contação de histórias foi planejada em três etapas: (1) preparação do espaço e acolhimento das crianças, organizadas em roda; (2) apresentação do livro e desenvolvimento da narrativa, com estímulo à participação por meio de perguntas e comentários; (3) atividades complementares espontâneas (como amarelinha e pintura), que prolongaram a experiência lúdica após o término da história.

Para a análise dos dados, os registros foram examinados à luz de referenciais que tratam da ludicidade (Kishimoto, 1994; Vygotsky, 2000; Piaget, 1975), da contação de histórias como mediação cultural (Abramovich, 1997; Benjamin, 1994) e da educação comunitária como prática da liberdade (Freire, 1979; 1996). Foram identificados indicadores qualitativos de atenção sustentada, participação ativa, manifestações de prazer e socialização durante a atividade.

Do ponto de vista dos cuidados éticos, por se tratar de evento comunitário aberto e de acesso público, não houve necessidade de submissão ao Comitê de Ética em Pesquisa. Ainda assim, respeitou-se a legislação vigente, evitando identificação nominal das crianças e utilizando imagens apenas mediante autorização de responsáveis, em conformidade com o Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei 8.069/1990) e com a Lei Geral de Proteção de Dados (Lei 13.709/2018).

## **Resultados e discussão**

A contação de histórias revelou-se um momento de encantamento e engajamento coletivo. Durante a narrativa de “O caso do Bolinho”, livro da autoria de Belinky (2017) (figura 1), as crianças se sentaram em roda, ouviram atentamente e interagiram com expressões de surpresa, risos e comentários espontâneos. Após a contação, participaram de brincadeiras lúdicas, como amarelinha e pintura, prolongando a experiência de aprendizagem em clima de alegria e cooperação.

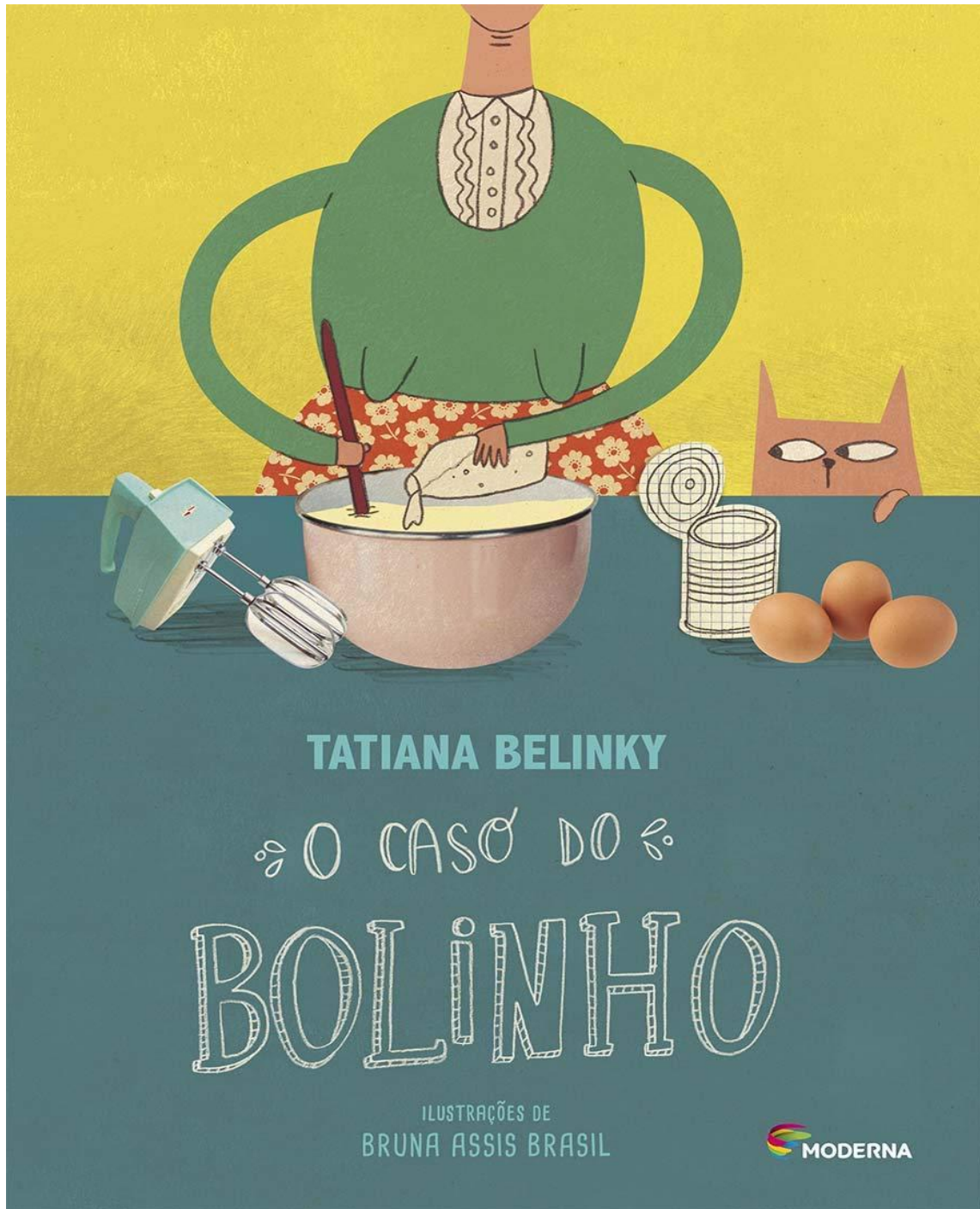
Esses resultados dialogam com Vygotsky (2000), para quem o faz-de-conta constitui um espaço de experimentação simbólica e desenvolvimento da linguagem, e com Piaget (1975), que ressalta o brincar como fundamental ao desenvolvimento cognitivo. Além disso, a narrativa oral, conforme Abramovich (1997), desperta o prazer pela leitura e a imaginação, aspectos evidenciados no envolvimento das crianças com a história.

O Projeto Bairros Vivos também reafirma a perspectiva freiriana de que a educação deve ser prática da liberdade (Freire, 1996), pois ao ocupar praças e quadras com narrativas lúdicas, democratiza-se o acesso à cultura e amplia-se o repertório formativo das crianças. Nesse sentido, o Bairros Vivos conecta escola, família e comunidade, fortalecendo vínculos sociais e culturais.

As figuras a seguir apresentam os momentos de contação de história, onde foi apresentado a história denominada “O caso do bolinho” para crianças participantes do evento Bairros Vivos. Destacam-se momentos de interação onde ouviram atentos, brincaram e participaram de atividades.

Neste ponto, as figuras são a verdadeira prova do impacto deste projeto tão importante denominado Bairros Vivos.

Figura 1 – Livro infantil selecionado para o evento, por Belinky (2017).



Fonte: Editora Moderna, 2017.

#paratodosverem: capa do livro “o caso do bolinho”, por Belinky (2017), editora Moderna.

Figura 2 – Contação de história, ato 1, “O caso do bolinho”.



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

#paratodosverem: fotografia colorida de uma quadra esportiva em um dia ensolarado, no dia do evento Bairros Vivos no bairro CECAP. Sete crianças sentadas no chão enquanto escutam a história da professora Daniela Teodoro de Castro. No chão, uma amarelinha colorida feita de papel.

Figura 3 – Contação de história, ato 2, “O bolinho”.



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

#paratodosverem: fotografia colorida na praça do bairro CECAP em um dia ensolarado, no dia do evento Bairros Vivos. Há crianças sentadas no chão enquanto escutam a história da professora Daniela Teodoro de Castro.

Figura 4 – Contação de história na praça, projeto Bairros Vivos.



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

#paratodosverem: fotografia colorida na praça do bairro CECAP em um dia ensolarado, no dia do evento Bairros Vivos. Há crianças sentadas no chão enquanto escutam a história da professora Daniela Teodoro de Castro.

## **Conclusão (Considerações Finais)**

A experiência com narrativas lúdicas no Projeto Bairros Vivos evidencia a potência da contação de histórias como estratégia educativa capaz de encantar, mobilizar e transformar. Ao reunir crianças em espaços comunitários e oferecer-lhes a oportunidade de ouvir, interagir e brincar a partir de uma narrativa, promoveu-se não apenas o prazer estético da escuta, mas também aprendizagens ligadas à socialização, à ampliação do vocabulário e ao fortalecimento do vínculo com a leitura.

Enquanto aplicação prática vinculada ao projeto de pesquisa do mestrado *Alfabetização: e agora, o fim do lúdico?*, esta experiência confirma que o lúdico é um mediador privilegiado para a alfabetização, sobretudo quando ultrapassa os muros da escola e se insere no território, envolvendo família, comunidade e poder público. Nesse sentido, a contação de histórias em espaços como o Bairros Vivos materializa o princípio freiriano da educação como prática da liberdade, democratizando o acesso à cultura e ampliando repertórios formativos.

A iniciativa também dialoga diretamente com a Meta 4.6 do ODS 4, ao contribuir para o fortalecimento da alfabetização e do letramento inicial por meio de práticas que aproximam as crianças da linguagem escrita em ambientes significativos. Assim, evidencia-se que projetos comunitários podem ser aliados estratégicos das escolas no esforço de assegurar uma educação inclusiva, equitativa e de qualidade.

Reconhece-se, entretanto, que este relato reflete uma experiência pontual, sem medidas quantitativas de impacto sobre a aprendizagem. Como desdobramentos, sugere-se ampliar a aplicação em diferentes bairros, desenvolver instrumentos de registro sistemático da participação das crianças e integrar a prática a projetos escolares e bibliotecas comunitárias. Dessa forma, o Bairros Vivos pode consolidar-se como espaço permanente de promoção da leitura, do lúdico e da cidadania.

## Referências

- ABRAMOVICH, F. **Literatura Infantil: gostosuras e bobices**. São Paulo: Scipione, 1997
- BELINKY, Tatiana. O caso do Bolinho. Coleção Girassol. Editora Moderna. 3ª edição. 2017.
- BENJAMIN, Walter. O Narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994, p. 197-221
- BORGES, Sandra Camargo de Andrade; SILVA, Adriana Dacheri Peixoto da. A contribuição do jogo para a alfabetização. *Revista Educação Pública*, Rio de Janeiro, v. 24, nº 29, 13 de agosto de 2024.
- BETTELHEIM, Bruno. A psicanálise dos contos de fadas. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1980.
- BROUGÈRE, Gilles. *Jogo e educação*. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 2003.
- BARRETO, Cíntia Costa. A arte de contar histórias: Uma reflexão sobre a experiência com crianças na faixa etária de 4 a 5 anos. UERJ, 2003.
- FREIRE, Paulo. Educação e Mudança. 24ª Edição, Rio de Janeiro: 1979.
- FREINET, C. Ensaio de psicologia sensível. São Paulo: Martins Fontes, 1998
- Huizinga, J. (1999). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Perspectiva: São Paulo.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Editora Cortez, 2007.
- KISHIMOTO Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil do Brasil. Cadernos de educação de infância, n. 90 p. 4-7, 2010.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O Brincar e suas teorias inclui artigos.. [Apresentação]. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira. 1998
- MORAIS, Artur Gomes; SILVA, Alexsandro. Magda Soares e a alfabetização: por que não basta ler e produzir textos?¹. Educação e Pesquisa, v. 51, p. e284056, 2025.
- MORIN, Edgar. (2000). *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. São Paulo: Cortez
- PIAGET, Jean. (1975). *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: Zahar.

QUEIROZ, Angela; FERNANDES, Lorryne; BARROS, Atila. A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL. Revista Tópicos, v. 3, n. 21, 2025. ISSN: 2965-6672.

SACRISTAN, José Gimeno. A educação obrigatória: uma escolaridade igual para sujeitos diferentes em uma escola comum. Porto Alegre. ARTMED. 2001.

SOUZA, José Clécio Silva de; SANTOS, Décio Oliveira dos; SANTOS, Josineide B. dos. Os projetos pedagógicos como recurso de ensino. Revista Educação Pública, v. 20, nº 40, 20 de outubro de 2020.

SANTOS, Boaventura de Sousa. (2000). *A crítica da razão indolente: contra o desperdício da experiência*. São Paulo: Cortez.

SOUZA, L. C. (2012). *O lúdico como estratégia pedagógica na educação infantil*. Revista de Educação do Cogeime, v. 21, n. 40, p. 91-104.

THUROW, Ane Cristina; FISCHER, Cristiana Holz; FISCHER, Dirce Mariza Holz; SCHNEIDER, Jeferson da Silva. A importância da atividade lúdica para a prática docente: a construção do conhecimento das crianças. *Revista Educação Pública*, v. 21, nº 39, 26 de outubro de 2021.

VYGOTSKY, L. S. *Construção do pensamento e linguagem: as raízes genéticas do pensamento e da linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.