



FACULDADE METROPOLITANA  
NORTE RIOGRANDENSE

FACULDADE METROPOLITANA NORTE RIOGRANDENSE

DIRETORIA DE GRADUAÇÃO

LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

JANILEIDE HENRIQUE DA SILVA TRAJANO

**O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO DESENVOLVIMENTO DA  
CRIANÇA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**NATAL/RN**

**2025**

JANILEIDE HENRIQUE DA SILVA TRAJANO

**O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO DESENVOLVIMENTO DA  
CRIANÇA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Monografia apresentada ao curso de Pedagogia, da Faculdade Metropolitana Norte Riograndense (FAMEN) como pré-requisito para a obtenção do título de graduado (a) em Pedagogia.

**Orientadora:** Profa. Ms. Liliane Silva Câmara de Oliveira.

**Coorientadora:** Profa. Me. Amanda Ágda da Silva Gutierrez.

**NATAL/RN**

**2025**

## **FICHA CATALOGRÁFICA**

Dados Internacionais de Catalogação na Fonte

Biblioteca Immanuel Kant – Faculdade Metropolitana Norte Riograndense

T768l Trajano, Janileide Henrique da Silva.

O lúdico como ferramenta pedagógica no desenvolvimento da criança nos anos iniciais do ensino fundamental / Janileide Henrique da Silva Trajano. – Natal, 2025.

51 f.

Monografia (Graduação em Pedagogia) – Faculdade Metropolitana Norte Riograndense, Departamento de Pedagogia. Natal, RN, 2025.

Orientadora: Profa. Ms. Liliane Silva Câmara de Oliveira.

Coorientadora: Prof. Ms. Amanda Ágda da Silva Gutierrez.

1. Educação – Monografia. 2. Ensino fundamental – Monografia. 3. Ludicidade – Monografia. I. Oliveira, Liliane Silva Câmara de. II. Gutierrez, Amanda Ágda da Silva.

CDD – 370

CDU – 37

**Elaborada pelo Bibliotecário Miqueias Alex de Souza Pereira – CRB – 15/925**

### **Índice de catálogo sistemático:**

1. Educação – 370

2. Educação. Ensino. Instrução – 37

**JANILEIDE HENRIQUE DA SILVA TRAJANO**

**O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO DESENVOLVIMENTO DA  
CRIANÇA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

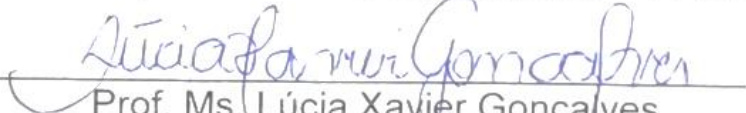
Monografia apresentada ao curso de  
Pedagogia, da Faculdade Metropolitana  
Norte Riograndense (FAMEN) como pré-  
requisito para a obtenção do título de  
graduado(a) em Pedagogia.

Monografia apresentada e aprovada em 16/12/2025, pela seguinte Banca  
Examinadora:

**BANCA EXAMINADORA**

  
Professora Orientadora Ms. Liliâne Silva Câmara de Oliveira  
Faculdade Metropolitana Norteriograndense - FAMEN

  
Professora Coorientadora Ms. Amanda Agda da Silva Gutierrez  
Faculdade Metropolitana Norteriograndense - FAMEN

  
Prof. Ms. Lúcia Xavier Gonçalves  
Faculdade Metropolitana Norteriograndense - FAMEN

  
Prof. Dra. Wendella Sara Costa da Silva  
Faculdade Metropolitana Norteriograndense - FAMEN

**NATAL/RN**

**2025**

“Ao brincar, a criança assume papéis e aceita regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade” (Lev Vygotsky).

## AGRADECIMENTOS

Dedico este trabalho primeiro que tudo à Deus que me deu a vida, a oportunidade cursar Pedagogia na Famen (Faculdade Metropolitana Norte Riograndense) e que nunca me abandonou quando eu quis desistir, me deu conhecimento e sabedoria e forças para continuar. À Ele toda Honra e toda Glória!

A minha mãe, Maria das Mercês Silva (*In memoriam*), que infelizmente não foi permitida ver finalizar minha segunda graduação, mas que tenho certeza que está orgulhosa de mim.

Aos meus filhos Letícia Beatriz Henrique Trajano e Felipe Augusto Henrique Trajano que sempre são minha inspiração de vida e o ar que respiro.

A minha família pelo apoio e suporte constante, pela paciência nos momentos de incertezas e pela confiança depositada a mim ao longo dessa jornada acadêmica.

Aos professores e professoras que me instruíram com rigor e generosidade, contribuindo decisivamente para minha formação intelectual e ética como Pedagoga.

Aos colegas e amigos pelas trocas de ideias, pelo incentivo mútuo e pela companhia nos desafios compartilhados.

A minha orientadora amada, a Mestra Liliane Câmara que muito me ensinou, apoiou e ajudou a chegar até aqui, e também a minha Co Orientadora e também amada, a Mestra Amanda Gutierrez, que com suas falas, explicações e orientações me fizeram chegar até aqui.

E por fim e não menos importante a você leitor, que se dispõe a conhecer meu trabalho, deixo a minha sincera gratidão. Que esta leitura possa contribuir para seu conhecimento e assim como sua presença dá sentido ao esforço aqui empreendido.

## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo investigar o uso do lúdico como ferramenta pedagógica no desenvolvimento das crianças nos anos iniciais do ensino fundamental. A pesquisa, de natureza bibliográfica e abordagem qualitativa, fundamenta-se em autores como Vygotsky (1998), Piaget (1976), Montessori (1995), Freire (1996), Kishimoto (1999), Airè (1993) entre outros, além da Base Nacional Comum Curricular (BNCC 2017). Ao longo do estudo, foram analisadas as contribuições das práticas lúdicas para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional da criança, bem como as percepções dos professores sobre sua aplicação no cotidiano escolar. Os resultados apontam que o brincar, quando planejado com intencionalidade pedagógica, favorece aprendizagens significativas, promove a autonomia e fortalece vínculos afetivos e sociais. Apesar dos desafios enfrentados, como a visão tradicional de ensino e a escassez de recursos, há possibilidades promissoras para ampliar o uso do lúdico na escola, tornando a educação mais sensível, criativa e transformadora.

**Palavras-chave:** Lúdico; Desenvolvimento da criança; Ensino fundamental; Aprendizagem; Práticas pedagógicas.

## ABSTRACT

This work aims to investigate the use of play as a pedagogical tool in the development of children in the early years of elementary school. The research, of a bibliographic nature and qualitative approach, is based on authors such as Vygotsky (1998), Piaget (1976), Montessori (1995), Freire (1996), Kishimoto (1999), Airè (1993), among others, in addition to the National Common Curricular Base (BNCC 2017). Throughout the study, the contributions of play practices to the cognitive, social, and emotional development of the child were proven, as well as the teachers' perceptions of its application in the school routine. The results indicate that play, when planned with pedagogical intentionality, favors meaningful learning, promotes autonomy, and strengthens affective and social bonds. Despite the challenges faced, such as the traditional view of teaching and the scarcity of resources, there are promising possibilities to expand the use of play in school, making education more sensitive, creative, and transformative.

**Keywords:** Playful; Child development; Elementary school; Learning; Pedagogical practices.

## SUMÁRIO

|                                                                                                                  |           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1 INTRODUÇÃO.....</b>                                                                                         | <b>9</b>  |
| <b>2 O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS.....</b>                                 | <b>14</b> |
| 2.1 Percepções de professores sobre a importância do lúdico no processo de aprendizagem .....                    | 21        |
| 2.2 Desafios e possibilidades da ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental .....                        | 29        |
| 2.3 A Formação docente para o uso do lúdico na prática pedagógica .....                                          | 30        |
| 2.4 Impactos das práticas lúdicas no desenvolvimento social e emocional das crianças nesse nível de ensino ..... | 33        |
| 2.5 Proposta de intervenções lúdicas no cotidiano escolar .....                                                  | 38        |
| <b>3 A LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA DE INCLUSÃO ESCOLAR .....</b>                                                  | <b>40</b> |
| 3.1 A mudança da brincadeira quando comparada a gerações passada....                                             | 42        |
| <b>4 METODOLOGIA.....</b>                                                                                        | <b>45</b> |
| <b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>                                                                               | <b>46</b> |
| <b>REFERÊNCIAS .....</b>                                                                                         | <b>48</b> |

## 1 INTRODUÇÃO

A ludicidade tem ganhado destaque nas discussões educacionais contemporâneas como uma abordagem pedagógica capaz de promover aprendizagens significativas, respeitando os ritmos e as singularidades das crianças. O brincar, enquanto linguagem própria da infância, constitui uma prática essencial para o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e físico dos educandos, especialmente nos anos iniciais do ensino fundamental.

Durante a Idade Média, a infância não era compreendida como uma fase distinta da vida, com necessidades e características próprias. As crianças eram rapidamente inseridas no mundo adulto, participando de atividades laborais e sociais sem distinções claras. Philippe Ariès (1981) argumenta que “a ideia de infância não existia” como a concebemos hoje, sendo a criança vista como um “adulto em miniatura”.

Na contemporaneidade, essa visão foi radicalmente transformada. A infância passou a ser reconhecida como uma etapa fundamental do desenvolvimento humano, com direitos assegurados e necessidades específicas. Nesse contexto, a ludicidade, entendida como o brincar, o jogo e as atividades lúdicas — assume papel central no processo educativo e formativo da criança. Segundo Kishimoto (2011), “o brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento infantil, pois permite à criança explorar, experimentar e construir conhecimentos sobre o mundo”.

Essa mudança de paradigma reflete uma valorização crescente da infância e do papel do lúdico como instrumento de aprendizagem, socialização e expressão. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reforça essa perspectiva ao estabelecer o brincar como um dos eixos estruturantes da Educação Infantil, reconhecendo-o como direito de aprendizagem.

Historicamente, o brincar foi por muito tempo desvalorizado no ambiente escolar, sendo visto como uma atividade desvinculada do processo de aprendizagem. No entanto, com o avanço das pesquisas em psicologia do desenvolvimento e pedagogia, especialmente a partir do século XX, Kishimoto, 1994, o lúdico passou a ser reconhecido como uma linguagem própria da infância e uma via legítima de construção do conhecimento. Autores como Friedrich Froebel (2001, p.15), precursor do jardim de infância, já defendiam o valor educativo das brincadeiras, propondo que o brincar fosse parte integrante da formação humana. Essa mudança de paradigma

influenciou políticas públicas e currículos escolares, culminando em documentos como a BNCC (Base Nacional Comum Curricular), que reafirma o direito ao brincar como essencial para o desenvolvimento integral da criança.

A BNCC, documento orientador da educação brasileira, reconhece o brincar como um dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento, reforçando sua importância como eixo estruturante da prática pedagógica nos primeiros anos escolares (BRASIL, 2017). Essa valorização do lúdico exige que os professores repensem suas metodologias, incorporando atividades que estimulem a curiosidade, a criatividade e a autonomia dos alunos.

O brincar é uma atividade intrínseca ao universo infantil, e sua importância vai muito além do simples ato de diversão. Na educação, especialmente nos anos iniciais do ensino fundamental, as atividades lúdicas são consideradas ferramentas importantes para o desenvolvimento integral das crianças.

É por meio do brincar que as crianças experimentam o mundo, exploram suas habilidades e constroem aprendizagens significativas. A relevância das atividades lúdicas no processo educativo reside na sua capacidade de integrar diferentes dimensões do desenvolvimento infantil, pois através de brincadeiras e jogos, com o apoio dos professores as crianças tendem a se desenvolverem como foi falado acima. É importante ressaltar ainda que, na perspectiva da ludicidade, no âmbito cognitivo, jogos e brincadeiras podem estimular o raciocínio lógico, a resolução de problemas e a criatividade. E no campo social, promovem a interação, a cooperação e o respeito às regras e aos outros. Em relação ao desenvolvimento emocional, o brincar pode contribuir para o fortalecimento da autoestima, do controle emocional e da resiliência.

Apesar do reconhecimento crescente do valor das práticas lúdicas no ensino fundamental, há a necessidade de mais pesquisas que explorem como elas impactam, de forma integrada, as dimensões cognitiva, social e emocional das crianças. Porque, embora já se reconheça que o brincar tem valor cognitivo, social e emocional, ainda não se compreende profundamente como ele atua simultaneamente no pensar, no sentir e se relacionar com ela mesmo e com o mundo. Faltam evidências integradas que mostrem essas conexões de forma sistemática e contextualizada, especialmente em ambientes escolares diversos, uma questão de transformar intuição pedagógica em conhecimento estruturado.

Para compreender melhor como ocorrem esses processos, essa pesquisa se propõe a investigar como as atividades lúdicas influenciam o desenvolvimento

cognitivo, social e emocional das crianças no ensino fundamental nos anos iniciais, buscando contribuir para a ampliação do entendimento e para a valorização do brincar no contexto escolar. Além de analisar de que forma as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento cognitivo das crianças nos anos iniciais do ensino fundamental, e os impactos das práticas lúdicas no desenvolvimento social e emocional das crianças nesse nível de ensino, buscando ainda identificar as percepções de professores e educadores sobre a importância do lúdico no processo de aprendizagem e desenvolvimento infantil.

Para alcançar os objetivos da pesquisa, contou-se com a contribuição de autores como Philippe Airè (1970), Maria Montessori (1995) e Tizuko Morchida Kishimoto (1999), entre outros pesquisadores da infância e ludicidade na formação do indivíduo. E as informações coletadas estão organizadas neste texto em seções e subseções que seguem apresentadas na continuidade. Na seção seguinte a abordagem trará a ludicidade como ferramenta pedagógica no desenvolvimento de crianças.

Para melhor compreensão do processo ensino-aprendizagem, os profissionais da Educação recorrem a diversos pesquisadores da área. Um dos que mais influenciam a educação é Lev Vygotsky (1998) com sua complexa obra abordando temas como interação social e desenvolvimento intelectual, que vem ressignificando a prática docente a partir de novas leituras.

Com base nos estudos de Vygotsky (1998), Freire (1986), Airé (1993), Maria Montessori (1995), Kishimoto (1999), entre outros, é possível compreender diferentes abordagens sobre o desenvolvimento infantil e a aprendizagem, todas com contribuições significativas para as práticas pedagógicas contemporâneas. Vygotsky destaca a importância da mediação social e da Zona de Desenvolvimento Proximal, enfatizando que o aprendizado ocorre por meio da interação com o outro, sendo o lúdico uma ferramenta essencial nesse processo. Freire, por sua vez, valoriza o diálogo e a construção coletiva do conhecimento, defendendo uma educação libertadora, centrada na escuta e na valorização da experiência do educando. Airé (1993) contribui com reflexões sobre a ludicidade como elemento estruturante da infância, ressaltando que o brincar é uma linguagem legítima da criança e deve ser respeitado como tal. Maria Montessori propõe uma pedagogia baseada na autonomia e na liberdade com responsabilidade, onde o ambiente é preparado para que a criança explore e aprenda por meio da experiência concreta. Kishimoto (1999) reforça o papel

dos jogos e brincadeiras como instrumentos pedagógicos que favorecem o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, sendo fundamentais para a aprendizagem significativa.

Essas concepções dialogam diretamente com os princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que reconhece o brincar como eixo estruturante da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental, e orientam práticas pedagógicas que respeitam o desenvolvimento integral da criança. Além disso, a elaboração de trabalhos acadêmicos que abordam essas perspectivas deve seguir as diretrizes da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT), garantindo rigor metodológico e coerência na apresentação das ideias.

E nesse momento, comecei falando dele, Vygotsky (1998), que destaca que o lúdico é essencial para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança. Segundo ele, o brinquedo e o jogo promovem a "Zona de Desenvolvimento Proximal" (ZDP), é a distância entre o nível atual de desenvolvimento de uma criança, determinado por suas habilidades independentes, e o nível que pode ser de desenvolvimento potencial, que pode ser alcançado com o auxílio de um adulto ou de um colega mais capacitado, ou seja, descreve a área do aprendizado onde a criança pode realizar tarefas com apoio, mas que ainda não consegue realizar sozinha, que também é o espaço em que a criança aprende com a mediação do professor. O lúdico possibilita a imitação de situações sociais, a construção de conhecimentos e o desenvolvimento da linguagem de forma natural e prazerosa (Vygotsky, 1979; 1984). Para Vygotsky (1979, p. 96), "a criança aprende muito ao brincar. O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se é, na realidade, uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento".

Freire (1986, p. 44), enfatiza a importância do diálogo, da autonomia e da construção do conhecimento a partir da realidade do educando. Na pedagogia freiriana, o lúdico pode ser um caminho para que a criança compreenda criticamente seu mundo, usando a brincadeira como meio de expressão e de construção coletiva do saber, valorizando a cultura e experiência do aluno.

Airè (1981, p. 33) é conhecido por sua abordagem lúdica e afetiva, relacionando o brincar com o movimento, o prazer e o desenvolvimento integral da criança. Ele destaca o papel do jogo como mediador para a compreensão do mundo e para o desenvolvimento da criatividade e da socialização.

Montessori (2002) fundamenta sua metodologia no respeito ao ritmo da criança e na aprendizagem autônoma. O lúdico, para Montessori, está integrado às atividades que desenvolvem habilidades motoras, sensoriais e cognitivas por meio de materiais concretos que despertam o interesse e a concentração da criança.

De acordo com Kishimoto (2001), ele enfatiza o brincar como espaço de significados culturais e sociais, no qual a criança intervém, interpreta e recria sua realidade. Para ela, o professor atua como mediador que cria condições para o lúdico com intencionalidade pedagógica, contribuindo para o desenvolvimento da autonomia e do pensamento crítico.

A escola com o seu papel de educar deve ter como ações principais o planejamento essencial das práticas pedagógicas, para proporcionar às crianças momentos de aprendizagens e desenvolvimento absoluto.

A relevância deste estudo reside na necessidade de ampliar o olhar sobre o brincar na escola, superando visões reducionistas que o associam apenas ao lazer ou à recreação. Ao reconhecer a ludicidade como prática pedagógica intencional, abre-se espaço para uma educação mais sensível, inclusiva e transformadora, capaz de atender às demandas da infância e aos desafios da contemporaneidade.

## 2 O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS

Inicialmente, é preciso considerar a etimologia da palavra lúdico, que originalmente encontra-se associada ao termo em latim *ludus*, conforme o dicionário de língua portuguesa Ximenes (2001) significa jogo; trata-se de um adjetivo masculino relativo a diversão, posto que encontra-se relacionado diretamente aos jogos educativos, brinquedos, brincadeiras e todos os movimentos espontâneos e atividades prazerosas que ao serem utilizadas no processo de ensino aprendizagem possibilita a criança com um amplo universo de descobertas.

Ribeiro, 2013, diz que o lúdico, enquanto expressão natural da infância, representa uma poderosa ferramenta pedagógica capaz de promover aprendizagens significativas e o desenvolvimento integral das crianças. Ao brincar, a criança explora o mundo, experimenta papéis sociais, elabora emoções e constrói conhecimentos de forma ativa e prazerosa. Nesse sentido, o brincar não é apenas uma atividade recreativa, mas uma prática educativa que favorece o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e físico da criança.

A BNCC, (Brasil 2018), É na educação infantil que se inicia a trajetória da vida escolar de toda criança e que se compreende que essa etapa vai além do assistencialismo, mas é um processo que emana do ensino-aprendizagem por meio de práticas pedagógicas com a finalidade de construir habilidades e competências em diversos aspectos como o emocional, o biológico, o sociocultural e o intelectual em todas as etapas da educação básica.

A BNCC (Brasil, 2017, p. 16) afirma que "a ludicidade deve ser o ponto de partida dos currículos da Educação Infantil", reconhecendo o brincar como direito da criança e componente essencial para o desenvolvimento pleno. Indica também que o lúdico deve ser incorporado nas práticas pedagógicas de modo intencional para favorecer aspectos cognitivos, sociais e emocionais.

E a partir disso a BNCC destaca que "a criança adquire sua personalidade por meio do jogo e da brincadeira, construindo relações e significados" (Brasil, 2017, p. 16), e nesse aspecto também aponta que o lúdico deve permear as atividades cotidianas para garantir aprendizagens significativas e o desenvolvimento integral, a BNCC entende o brincar como espaço de elaboração e construção da criança, onde ela cria e desenvolve sua identidade, autonomia, interação social e seu conhecimento

do mundo, exatamente por meio das interações e significados que o jogo e a brincadeira proporcionam.

E em contrapartida a Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional (Brasil, 1996) em seu Art. 29, visa o pleno desenvolvimento da criança em seus vários aspectos e assegura-lhe o cuidar e o educar como direito e de responsabilidade da família e do Estado, pelos órgãos competentes.

O lúdico apresenta-se como uma ferramenta pedagógica fundamental no desenvolvimento das crianças, pois promove a aprendizagem de forma natural, prazerosa e significativa. Piaget (1967) destaca que o brincar é uma atividade essencial para o desenvolvimento cognitivo, pois permite que a criança explore o mundo, construa hipóteses e elabore seus próprios conhecimentos através da ação e da experiência concreta.

Piaget (1976 p. 96) também destaca o papel do jogo no desenvolvimento infantil, afirmando que “o jogo é a forma mais elevada de pesquisa”. Para ele, o brincar está diretamente relacionado à construção do pensamento lógico e à organização das estruturas cognitivas. Ao manipular objetos, experimentar situações e resolver desafios, a criança desenvolve habilidades como classificação, seriação, comparação e antecipação de consequências.

Vygotsky (1998) amplia essa visão colocando o jogo e a brincadeira como instrumentos que contribuem diretamente para o desenvolvimento da ZDP espaço onde a criança aprende com a mediação do adulto ou de outros pares. Segundo ele, o brincar é importante porque permite à criança representar simbolicamente situações reais, desenvolver funções psicológicas superiores, como a atenção, memória e autorregulação, dentro de um contexto social e cultural.

Ainda segundo Vygotsky (1999), o brincar é uma atividade essencial para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, pois permite à criança internalizar regras, simbolizar ações e ampliar sua capacidade de abstração. Para o autor, “a brincadeira cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança” (VYGOTSKY, 1999, p. 57), ou seja, um espaço em que ela realiza ações que ainda não domina plenamente, mas que consegue executar com apoio e mediação.

Kishimoto (2011) acrescenta que o ato de brincar e as atividades lúdicas contribuem para a construção da consciência social e cultural da criança, configurando-se como espaço privilegiado para vivenciar relações, aprender regras e

desenvolver autonomia. A autora ressalta a importância do professor como mediador das experiências lúdicas, atribuindo intencionalidade pedagógica ao uso do brincar.

Montessori (2002) também destaca que o ambiente preparado, com materiais que estimulam a exploração e o movimento, aliado a uma abordagem pedagógica respeitosa ao ritmo da criança, favorece a aprendizagem através do lúdico. Para Montessori, a liberdade orientada e a auto educação são componentes fundamentais para o desenvolvimento integral da criança.

O lúdico, longe de ser apenas um momento de diversão, configura-se como uma estratégia pedagógica fundamental que influencia diretamente o desenvolvimento cognitivo, motor, socioemocional e cultural das crianças, tornando-se indispensável nas práticas educativas dos anos iniciais do ensino fundamental. Quando inserido de forma intencional no contexto escolar, o brincar deixa de ser uma atividade meramente recreativa e passa a desempenhar um papel essencial no processo de ensino e aprendizagem. Por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras, a criança não apenas se diverte, mas também constrói conhecimentos, desenvolve habilidades cognitivas e sociais, e amplia sua compreensão sobre o mundo que a cerca. Nesse sentido, Wallon (2007, p. 112) complementa essa perspectiva ao enfatizar a integração entre emoção, cognição e movimento no processo de aprendizagem. Para o autor, o corpo e a afetividade são elementos centrais no desenvolvimento infantil, e o brincar é uma atividade que mobiliza essas dimensões de forma articulada, sendo “uma forma de expressão global da criança, que envolve o gesto, a emoção e o pensamento”. Assim, o lúdico deve ser compreendido como um recurso pedagógico potente, capaz de promover aprendizagens significativas e contribuir para a formação integral do sujeito.

Cascudo (2001), Compreender essas possibilidades e sua natureza dinâmica significa valorizar as heranças cultural e educacional, que tem como principais influências os indígenas, os portugueses e os africanos escravizados. Ao revisitar essa trajetória histórica, percebe-se que os jogos e brincadeiras surgem de um processo de miscigenação, que abrange não apenas aspectos como cor, raça, etnia e crença, mas também o próprio ato de brincar. Essas práticas, voltadas para o prazer e a diversão, foram transmitidas de geração em geração, consolidando-se como parte essencial da cultura e do aprendizado.

Para Kishimoto (1999) a formação lúdica deve possibilitar ao docente desbloquear resistências a tradições e ter uma visão correta sobre a importância que

o jogo e a brincadeira têm um papel importante para a formação da criança, do jovem e do adulto. Ela defende ainda que a formação lúdica dos docentes deve servir como um processo de ressignificação de práticas pedagógicas enraizadas em modelos tradicionais. Isso significa preparar o professor para superar resistências históricas muitas vezes alimentadas por uma visão reducionista do brincar e reconhecer o jogo e a brincadeira como instrumentos pedagógicos válidos e poderosos para o desenvolvimento integral do ser humano, desde a infância até a vida adulta.

Essa perspectiva dialoga com autores como Vygotsky (2007), que vê o brincar como espaço privilegiado de desenvolvimento da linguagem, da imaginação e das funções psicológicas superiores. Para ele, o jogo simbólico é um campo fértil onde a criança internaliza normas sociais e desenvolve a capacidade de agir intencionalmente.

Assim como, com Piaget (1971), que por sua vez, destaca que a brincadeira é expressão dos estágios do desenvolvimento cognitivo. Para ele, o jogo acompanha e reflete a forma como a criança compreende o mundo, do sensório-motor ao pensamento simbólico. Portanto, ao insistir na importância da formação lúdica, Kishimoto (1999) ecoa e atualiza essas visões, defendendo que o educador contemporâneo deve ir além da instrução mecânica e acolher o potencial do lúdico como meio de aprendizagem ativa, crítica e sensível

Kishimoto (2001, p. 15) afirma que:

O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-lo.

Percebe-se que a reprodução não se limita apenas a objetos físicos, mas também abrange aspectos sociais. Assim, há diversas formas de realidade sendo recriadas. Nesse contexto, entende-se que a criança atravessa duas etapas importantes: a primeira, em que atribui significados e ações aos objetos de maneira animista, característica comum em crianças dos anos iniciais do ensino fundamental; e a segunda, marcada pela representação e repetição de situações do cotidiano, algo frequente nesse período do ensino fundamental.

O aspecto lúdico, há muito tempo, é reconhecido como um recurso valioso no processo de ensino e aprendizagem, contribuindo para tornar as aulas mais

envolventes e agradáveis. Ao estimular os alunos por meio de um ambiente mais atrativo, harmônico e criativo, o aprendizado se torna mais eficaz, promovendo tanto o desenvolvimento intelectual quanto um melhor desempenho escolar. Segundo Herman (2007), o uso de atividades lúdicas no ambiente escolar favorece a construção do conhecimento de forma prazerosa, despertando o interesse e a participação ativa dos estudantes.

Vale ressaltar que o ato de brincar é inerente ao universo infantil. Através de jogos e atividades lúdicas, o professor pode explorar diversas estratégias pedagógicas que facilitam o aprendizado, ajudam na resolução de desafios, estimulam o pensamento crítico e contribuem para a construção da personalidade dos alunos.

Então, o lúdico, na sala de aula, pode tornar-se ferramenta de construção de conhecimento, corrobora com uma abordagem pedagógica que valoriza a aprendizagem ativa, significativa e integrada.

Fantacholi (2011, p. 5) afirma que:

A incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para as crianças como para os jovens (Fantacholi, 2011, p. 5).

Essa perspectiva reforça o entendimento de que o lúdico não deve ser visto como um recurso secundário ou meramente recreativo, mas como uma estratégia pedagógica capaz de potencializar o processo de ensino-aprendizagem. Ao integrar brincadeiras, jogos e brinquedos ao cotidiano escolar, o professor amplia as possibilidades de construção de conhecimento, favorecendo a participação ativa dos alunos e o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e emocionais. Além disso, essas práticas promovem a valorização da cultura infantil, o respeito à diversidade de expressões e a criação de ambientes mais acolhedores e motivadores para a aprendizagem.

Dentro dessa abordagem, a brincadeira vai além da simples diversão, assumindo um papel essencial no desenvolvimento físico, intelectual e social da criança. Essa perspectiva está alinhada com o reconhecimento legal de que brincar é um direito fundamental da infância, conforme estabelecido no Estatuto da Criança e do Adolescente, ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente) (Brasil, 1990) e na CFB

(Constituição Federal Brasileira) (Brasil, 1988). Essa citação destaca que o ato de brincar não deve ser visto apenas como uma forma de entretenimento, mas como uma atividade essencial para o crescimento e a formação integral da criança. Ao brincar, a criança desenvolve suas capacidades físicas, cognitivas e sociais, construindo conhecimentos e aprendendo a se relacionar com o mundo ao seu redor. Além disso, essa visão está em sintonia com o que garantem a Constituição Federal e o Estatuto da Criança e do Adolescente, que reconhecem o brincar como um direito fundamental da infância. Isso significa que proporcionar momentos de brincadeira não é apenas uma escolha pedagógica, mas também um dever legal e ético de todos os que atuam na educação infantil.

O ECA, em seu artigo 53, estabelece que é direito da criança e do adolescente receber uma educação que favoreça o pleno desenvolvimento de sua personalidade, garantindo igualdade de condições para o acesso e permanência na escola. Além disso, assegura o direito de serem tratados com respeito pelos educadores, de questionar critérios de avaliação e recorrer às instâncias superiores da instituição, bem como de se organizar em entidades estudantis. O artigo também prevê o acesso à escola pública e gratuita, preferencialmente próxima à residência do aluno, com prioridade de matrícula para irmãos que estejam na mesma etapa ou ciclo da educação básica.

Ainda nesse artigo, é garantido aos pais ou responsáveis o direito de acompanhar o processo pedagógico e participar da construção das propostas educacionais. O texto legal também atribui às instituições de ensino, clubes, agremiações recreativas e estabelecimentos similares o dever de implementar ações voltadas à conscientização, prevenção e enfrentamento do uso e da dependência de substâncias ilícitas.

O artigo 54 do ECA determina que é responsabilidade do Estado assegurar o ensino fundamental obrigatório e gratuito a todas as crianças e adolescentes, inclusive àqueles que não o frequentaram na idade apropriada. Também prevê a ampliação progressiva da obrigatoriedade e gratuidade para o ensino médio, o atendimento educacional especializado para estudantes com deficiência preferencialmente na rede regular e o acesso à educação infantil, por meio de creches e pré-escolas, para crianças de zero a cinco anos. Além disso, garante o direito ao acesso aos níveis mais elevados do ensino, da pesquisa e da criação artística, conforme a capacidade individual, e a oferta de ensino noturno regular para adolescentes trabalhadores. O

artigo também contempla programas suplementares que assegurem material didático, transporte, alimentação e assistência à saúde no ensino fundamental.

No artigo 55, o ECA estabelece que os pais ou responsáveis têm o dever de matricular seus filhos ou tutelados na rede regular de ensino, assegurando, com isso, o acesso das crianças a experiências educativas que incluem atividades lúdicas, fundamentais para seu bem-estar e desenvolvimento saudável, e já no artigo 56 determina que os responsáveis pelas instituições de ensino fundamental devem comunicar ao Conselho Tutelar situações de maus-tratos envolvendo alunos, reincidência de faltas injustificadas, evasão escolar após esgotadas as medidas internas, e casos de repetência em níveis elevados.

Nesse contexto, as práticas lúdicas destacam-se como elementos centrais na promoção de vínculos afetivos, na construção de competências socioemocionais e na formação da identidade infantil. Na educação infantil, o brincar é uma linguagem própria da criança, por meio da qual ela expressa emoções, interage com o mundo ao seu redor e desenvolve habilidades de convivência.

Além dos aspectos teóricos, a prática pedagógica também evidencia os benefícios do lúdico na sala de aula. Professores que utilizam jogos, dramatizações, contação de histórias, brincadeiras simbólicas e materiais manipuláveis observam maior engajamento dos alunos, melhoria na socialização, desenvolvimento da linguagem e avanços na autonomia. O lúdico, quando planejado com intencionalidade, transforma o ambiente escolar em um espaço de descobertas, trocas e aprendizagens.

Portanto, compreender o lúdico como ferramenta pedagógica é reconhecer que o brincar é uma linguagem legítima da infância e um caminho potente para a formação de sujeitos críticos, criativos e sensíveis. Cabe ao professor assumir o papel de mediador, criando condições para que o brincar seja vivido com intencionalidade, significado e respeito à diversidade.

A BNCC (BRASIL, 2017) reconhece o brincar como um dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento, reforçando sua importância como eixo estruturante da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental. Essa diretriz orienta os educadores a incorporarem práticas lúdicas ao planejamento pedagógico, respeitando os interesses, as necessidades e as potencialidades das crianças.

Portanto, compreender o lúdico como ferramenta pedagógica é reconhecer que o brincar é uma linguagem legítima da infância e um caminho potente para a formação

de sujeitos críticos, criativos e sensíveis. Cabe ao professor assumir o papel de mediador, criando condições para que o brincar seja vivido com intencionalidade, significado e respeito à diversidade.

No aspecto cognitivo, o lúdico estimula a curiosidade, a criatividade, o raciocínio lógico e a capacidade de resolver problemas. Jogos de regras, desafios e brincadeiras simbólicas permitem que a criança exercite sua inteligência em construção, como propõe Piaget (1976), que vê o jogo como uma forma de assimilação da realidade. Através do brincar, a criança experimenta, testa hipóteses e constrói conhecimentos de forma ativa.

No campo social, o brincar favorece a interação entre pares, o respeito às regras, a cooperação e a empatia. Wallon (2007, p. 112) destaca que o jogo é um espaço privilegiado para a expressão afetiva e para a construção da identidade, pois permite que a criança se relacione com o outro e com o mundo de forma significativa. Airé (1993) também aponta que o movimento e o prazer presentes nas atividades lúdicas são fundamentais para o desenvolvimento da socialização e da criatividade.

Em relação ao desenvolvimento emocional, o lúdico contribui para o fortalecimento da autoestima, do controle emocional e da resiliência. Ao brincar, a criança expressa sentimentos, elabora conflitos e aprende a lidar com frustrações. O ambiente lúdico proporciona segurança e liberdade para que ela se conheça, se expresse e se desenvolva de forma integral.

O ambiente lúdico também favorece a resolução de conflitos de forma espontânea e educativa. Ao brincar, as crianças aprendem a negociar, ceder, argumentar e respeitar o ponto de vista do outro. Essas experiências contribuem para o desenvolvimento da empatia e da autorregulação emocional. Professores que observam atentamente as interações durante o brincar conseguem identificar dificuldades socioemocionais e intervir de maneira mais sensível e eficaz. Assim, o lúdico se torna uma ferramenta não apenas de ensino, mas também de cuidado e acolhimento.

## **2.1 Percepções de professores sobre a importância do lúdico no processo de aprendizagem**

A percepção dos professores sobre o uso do lúdico como ferramenta pedagógica é um fator determinante para sua efetiva aplicação nos anos iniciais do

ensino fundamental. Embora a BNCC reconheça o brincar como um direito da criança e um eixo estruturante da aprendizagem, sua implementação depende diretamente da intencionalidade e da sensibilidade dos educadores em relação às necessidades infantis.

Muitos professores compreendem que o brincar não é apenas uma atividade recreativa, mas uma estratégia que favorece o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos. Ao propor atividades lúdicas, o docente cria um ambiente de aprendizagem mais leve, dinâmico e significativo, no qual a criança se sente motivada a participar, explorar e construir conhecimento.

Kishimoto (1997), Entretanto, a prática pedagógica nem sempre reflete essa compreensão. Em algumas escolas, o lúdico ainda é visto como algo secundário ou como recompensa após o cumprimento de tarefas “mais sérias”. Essa visão limitada pode comprometer o potencial educativo do brincar, reduzindo-o a momentos isolados e desconectados do planejamento pedagógico.

A formação docente é um dos fatores que influenciam diretamente essa percepção. Professores que tiveram contato com teorias sobre ludicidade, como as de Vygotsky, Piaget, Montessori e Kishimoto, tendem a valorizar mais o brincar como parte do processo de ensino-aprendizagem. Eles reconhecem que o jogo pode ser usado para introduzir conteúdos, desenvolver habilidades e promover a autonomia dos alunos.

Kishimoto, (1998) diz que o contexto escolar também interfere na aplicação das práticas lúdicas. Escolas com infraestrutura adequada, materiais diversificados e apoio da gestão tendem a favorecer o uso do lúdico de forma mais integrada e contínua. Por outro lado, ambientes com limitações físicas ou excesso de demandas burocráticas podem dificultar a inserção dessas práticas no cotidiano.

A escuta ativa dos professores revela que muitos desejam ampliar o uso do lúdico, mas enfrentam desafios como falta de tempo, escassez de recursos e pressão por resultados imediatos. Ainda assim, há relatos de experiências positivas, nas quais o brincar foi incorporado ao planejamento com intencionalidade, gerando impactos significativos no engajamento e no desenvolvimento dos alunos.

Dessa forma, compreender as percepções dos professores sobre o lúdico é essencial para fortalecer sua presença na escola. Valorizar a formação continuada, promover espaços de troca entre educadores e garantir condições adequadas para o

trabalho pedagógico são caminhos para consolidar o brincar como prática educativa legítima e transformadora.

A aprendizagem é um processo essencial na trajetória do ser humano, iniciando-se desde os primeiros dias de vida por meio da interação com o ambiente e com os indivíduos ao seu redor. Segundo Campos (2011, p. 13), desde o nascimento a criança já começa a aprender, e esse processo se estende por toda a vida. Com poucos dias, ela aprende a chamar a atenção da mãe por meio do choro e, ao final do primeiro ano, já está familiarizada com diversos objetos do seu entorno, além de iniciar a aquisição da linguagem oral.

Neste capítulo, abordaremos a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem, destacando como autores da área evidenciam o papel fundamental do lúdico no desenvolvimento infantil. As atividades lúdicas são essenciais para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, psicomotor e social da criança, pois promovem experiências significativas que favorecem a construção do conhecimento.

a aprendizagem, conforme destaca Campos (2011, p. 15), é tão vital para a sobrevivência e adaptação do ser humano que foram criadas instituições educacionais com o objetivo de torná-la mais eficaz. Ele afirma que tarefas como somar, ler, escovar os dentes ou demonstrar atitudes sociais não são aprendidas de forma natural, exigindo, portanto, mediação e orientação.

Nesse sentido, a presença do adulto e da escola é indispensável para auxiliar a criança em seu processo de aprendizagem. Vygotsky (2000) reforça essa ideia ao afirmar que o conhecimento é construído nas interações sociais, sendo o outro essencial para atribuir significados ao mundo. Assim, as atividades lúdicas também se configuram como espaços de interação, nos quais as crianças aprendem com seus pares e com os adultos que as cercam.

É por meio da aprendizagem que a criança adquire novos conhecimentos. No entanto, para que esse processo seja efetivo, é necessário que o ensino seja significativo e envolvente. Aulas monótonas e descontextualizadas tendem a desmotivar os alunos, dificultando a compreensão dos conteúdos. Por isso, o uso de atividades lúdicas em sala de aula torna-se uma estratégia eficaz, pois torna o processo de ensino mais prazeroso e motivador.

Rogers (1971) argumenta que o indivíduo aprende de forma significativa apenas aquilo que percebe como relevante para sua autorrealização. Quando o conteúdo é percebido como útil e prazeroso, a aprendizagem ocorre de maneira mais rápida e

eficaz. Nesse contexto, as atividades lúdicas despertam o interesse do aluno, tornando as aulas mais atrativas e facilitando a assimilação dos conteúdos.

Moreira (1983, p. 75) destaca que a aprendizagem envolve três aspectos fundamentais: o cognitivo, o afetivo e o psicomotor. O aspecto cognitivo refere-se à organização e armazenamento de informações; o afetivo está relacionado às experiências internas, como prazer, dor, satisfação ou ansiedade; e o psicomotor envolve habilidades adquiridas por meio da prática e do treino. As atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento desses três aspectos, promovendo a construção de novos conhecimentos, o fortalecimento das relações afetivas e o aprimoramento das habilidades motoras.

Piaget (1989) também contribui para essa discussão ao afirmar que o indivíduo passa por diferentes estágios de desenvolvimento cognitivo ao longo da vida. Cada estágio corresponde a uma estrutura mental específica, que determina a forma como o sujeito interage com o meio e adquire novos conhecimentos. Até os 11 anos, a criança opera predominantemente com estruturas concretas, necessitando da manipulação de objetos e situações reais para compreender o mundo.

Nesse contexto, as atividades lúdicas são fundamentais, pois respeitam o estágio de desenvolvimento da criança e favorecem a aprendizagem concreta. Piaget (1989) destaca ainda o papel do jogo simbólico, característico da faixa etária entre dois e seis anos, como uma forma de a criança representar e ressignificar experiências vividas. Ao brincar, ela revive situações marcantes do cotidiano, utilizando o simbolismo como forma de expressão e compreensão da realidade.

O jogo simbólico desempenha papel fundamental no desenvolvimento infantil, sendo considerado por Piaget (1989) como uma forma de compensação de necessidades não satisfeitas e de resolução de conflitos afetivos. Ao brincar, a criança projeta nos brinquedos situações que não consegue elaborar na vida real, permitindo que vivencie papéis sociais e emoções de maneira simbólica. Como afirma o autor:

“O jogo simbólico pode servir ainda para liquidação de conflitos, mas também para a compensação de necessidades não satisfeitas, para a inversão de papéis (obediência e autoridade), para liberação e extensão do eu etc.” (PIAGET, 1989, p. 54).

Por meio da brincadeira de faz de conta, a criança representa as relações sociais do meio em que vive, assumindo papéis como médico, mãe ou professora. Essas

experiências lúdicas fornecem estruturas básicas para a transformação da consciência e das necessidades infantis, permitindo que a criança ressignifique vivências cotidianas. À medida que se desenvolve, o jogo torna-se mais complexo e significativo, favorecendo o desenvolvimento intelectual por meio da manipulação de materiais diversos, da reconstrução de objetos e da reinvenção de situações.

Nesse contexto, Leontiev (2014) destaca que o brincar é a atividade central da infância, sendo responsável por impulsionar mudanças no desenvolvimento psíquico. As situações vivenciadas com brinquedos permitem à criança apropriar-se do mundo real, dominar conhecimentos, estabelecer relações e integrar-se culturalmente.

Vygotsky (2000) também reconhece a brincadeira como principal fonte de desenvolvimento infantil, pois ela satisfaz a necessidade da criança de interagir com o mundo. Ao brincar, a criança ensaia atitudes, valores e significados presentes nas atividades adultas, antecipando comportamentos que serão incorporados em sua forma de agir e pensar. Ele explica que, diante de desejos não realizáveis, a criança cria um mundo imaginário onde esses desejos podem ser satisfeitos e “Para resolver essa tensão, a criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo” (Vygotsky, 2000, p. 108). Vygotsky destaca o papel fundamental do brinquedo como uma forma de expressão simbólica da criança. Segundo o autor, ao brincar, especialmente na fase pré-escolar, a criança cria um universo imaginário no qual pode realizar desejos e vivenciar situações que, na realidade, ainda não estão ao seu alcance. Esse “mundo ilusório” permite que ela experimente papéis sociais, elabore emoções e compreenda regras e limites de forma lúdica. Assim, o brinquedo funciona como um espaço de mediação entre o real e o imaginário, contribuindo para o desenvolvimento da linguagem, da criatividade e da capacidade de autorregulação. Para Vygotsky, portanto, o brincar não é apenas uma atividade espontânea, mas uma ferramenta essencial para o crescimento psicológico e social da criança.

Além disso, Vygotsky introduz o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), que representa a distância entre o que a criança já consegue fazer sozinha e o que pode realizar com a ajuda de um adulto ou de um par mais experiente. Segundo ele, “a ZDP permite que se avalie o processo de desenvolvimento e os processos de maturação já produzidos na criança, assim como também os processos que estão se

desenvolvendo” (Vygotsky, 1988, apud Baquero, 2000, p. 97). O brinquedo, nesse sentido, cria uma ZDP que favorece o avanço das capacidades infantis.

Na brincadeira, o objeto assume valor simbólico, sendo ressignificado pela criança conforme sua imaginação. Quando brinca com um pedaço de madeira como se fosse um carro, ela se relaciona com o significado atribuído, e não com o objeto concreto. Essa capacidade de atribuir novos sentidos aos elementos do mundo é essencial para o desenvolvimento simbólico e cognitivo.

O jogo também contribui para a formação social da criança, permitindo que ela aprenda a viver em grupo, a cooperar e a resolver conflitos. Almeida (2013) destaca que o jogo reflete os valores e experiências da comunidade em que a criança está inserida, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades de convivência e trabalho em equipe. Essa perspectiva evidencia o caráter social do brincar, que ultrapassa o entretenimento e se torna um espaço de aprendizagem e construção de vínculos. Nesse mesmo sentido, Chateau (1987, p. 126) complementa ao afirmar que “o jogo prepara para o trabalho, sendo introdutório ao grupo. Para a criança maior, jogar é cumprir uma função, ter um lugar na equipe; o jogo, como o trabalho, é, por conseguinte, social.” Ao articular essas visões, compreende-se que o jogo, além de promover o desenvolvimento individual, também favorece a inserção da criança em contextos coletivos, preparando-a para os desafios da vida em sociedade. Diante disso, é possível afirmar que as atividades lúdicas promovem transformações significativas no desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança, estimulando o pensamento para níveis mais elevados e favorecendo a compreensão das relações que regem o mundo.

Negrini (1994) reforça que o lúdico não deve ser visto apenas como recreação, mas como oportunidade de construção de conhecimento. Ele afirma: “As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global das crianças [...]” (Negrini, 1994, p. 52), destacando que inteligência, afetividade, motricidade e sociabilidade são dimensões interligadas.

Kishimoto (1994) também enfatiza que o jogo contempla múltiplas formas de representação da criança, contribuindo para o desenvolvimento das inteligências cognitivas, afetivas, físicas e sociais. “Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o

desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança em suas múltiplas inteligências” (Kishimoto, 1994, p. 36).

A brincadeira de faz de conta, segundo Kishimoto, surge por volta dos dois ou três anos, quando a criança começa a modificar o significado dos objetos e situações, expressando sonhos, fantasias e assumindo papéis sociais. Essa modalidade de jogo se desenvolve pela aquisição do símbolo, sendo essencial para a construção da função simbólica e para o desenvolvimento integral da criança.

A brincadeira de faz de conta é uma das formas mais ricas de expressão infantil, pois permite à criança desenvolver múltiplas habilidades de maneira integrada. Segundo Camargo (2015), essa modalidade de jogo estimula a imaginação, a criatividade, a empatia, a coordenação motora e espacial, além de favorecer a compreensão dos papéis sociais presentes em sua vivência. No campo emocional, contribui para o fortalecimento da autoestima, da autonomia, do reconhecimento de sentimentos e da sensação de segurança, promovendo o desenvolvimento cognitivo, afetivo, psicomotor e social.

De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (Brasil, 1998), é por meio do brincar que a criança recria e ressignifica os acontecimentos vivenciados. As brincadeiras transformam os conhecimentos prévios em conceitos mais amplos, que são explorados durante o ato de brincar. Um dos principais indicadores da brincadeira é o papel que a criança assume, especialmente nas atividades de faz de conta. Para interpretar esses papéis, ela mobiliza conhecimentos adquiridos por meio da observação, da convivência familiar, da interação com colegas e adultos, bem como de experiências mediadas por livros, televisão e outras fontes culturais.

Nesse contexto, o brincar torna-se um instrumento poderoso para o desenvolvimento infantil. Ao envolver-se em atividades lúdicas, a criança exercita sua imaginação, adquire habilidades motoras e intelectuais, e amplia sua capacidade de expressão. Alencar (1990) destaca que a imaginação desenvolvida no ato de brincar permite à criança experimentar, explorar e manipular ideias sem estar limitada pelas regras da lógica formal. Como afirma o autor: “O comportamento imaginário é um fenômeno comum na vida de muitas crianças e desempenha um papel importante no seu desenvolvimento social, emocional e intelectual” (Alencar, 1990, p. 76). Ele

mostra que o comportamento imaginário é como o faz de conta, a fantasia e as brincadeiras simbólicas, é algo natural e frequente na infância. Por meio dessas atividades, a criança não apenas se diverte, mas também desenvolve aspectos importantes da sua personalidade. Ao imaginar situações, personagens e cenários, ela aprende a lidar com emoções, a se colocar no lugar do outro, a resolver conflitos e a expressar seus sentimentos. Além disso, esse tipo de comportamento estimula a criatividade, a linguagem e o pensamento, contribuindo para o desenvolvimento intelectual. Portanto, a imaginação não é apenas uma característica da infância, mas uma ferramenta essencial para o crescimento social, emocional e cognitivo da criança.

Apesar disso, muitos professores ainda negligenciam o papel da fantasia e da imaginação nas brincadeiras infantis. Alencar (1990) observa que há desconhecimento sobre a frequência com que as crianças utilizam esses elementos em suas interações. No entanto, é justamente por meio da imaginação que elas constroem significados, exploram o mundo e desenvolvem habilidades sociais. Jersild (1971, apud Alencar, 1990, p. 358) reforça essa ideia ao afirmar que: “Através do faz-de-conta, dos devaneios e de outras atividades da imaginação, é a criança capaz de ampliar enormemente a extensão do seu mundo [...] e há também uma interação entre a atividade imaginativa da criança e seu desenvolvimento motor”. Eles destacam como o faz-de-conta, os devaneios e outras formas de imaginação são fundamentais para o desenvolvimento infantil. Ao brincar de imaginar, a criança não apenas cria histórias e personagens, mas também amplia sua compreensão do mundo, explorando possibilidades que vão além da realidade imediata. Esse tipo de atividade permite que ela experimente diferentes papéis sociais, elabore emoções e desenvolva sua criatividade. Além disso, a citação ressalta que há uma relação direta entre a imaginação e o corpo: ao representar situações imaginárias, a criança movimenta-se, manipula objetos e interage com o espaço, o que contribui para o desenvolvimento da coordenação motora e da expressão corporal. Assim, a imaginação não atua isoladamente, mas em conjunto com aspectos físicos e emocionais, promovendo um crescimento integral.

A imaginação, portanto, não é apenas um recurso criativo, mas uma ferramenta essencial para o desenvolvimento integral. Kishimoto (1994) acrescenta que os jogos dramáticos e as brincadeiras de super-heróis contribuem para o aprimoramento das habilidades linguísticas, resolução de problemas e cooperação entre pares. Essas

experiências lúdicas favorecem a construção de conhecimentos e o desenvolvimento de competências fundamentais para a vida em sociedade.

Dessa forma, evidencia-se que o brincar é um elemento indispensável no processo de ensino-aprendizagem. Ao promover o desenvolvimento cognitivo, afetivo, psicomotor e social, as atividades lúdicas contribuem para a formação de crianças mais críticas, criativas e preparadas para compreender e transformar o mundo ao seu redor.

## **2.2 Desafios e possibilidades da ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental**

Apesar do reconhecimento crescente sobre a importância do lúdico na educação, sua aplicação nos anos iniciais do ensino fundamental ainda enfrenta diversos desafios. Um dos principais obstáculos é a visão tradicional de ensino, que prioriza conteúdos curriculares rígidos e práticas centradas na memorização, relegando o brincar a um papel secundário ou meramente recreativo.

A pressão por resultados imediatos, como desempenho em avaliações externas, também contribui para a redução do espaço dedicado às atividades lúdicas. Muitos professores, mesmo conscientes dos benefícios do brincar, acabam limitando sua prática devido à carga horária apertada, à escassez de recursos e à falta de apoio institucional. Além disso, a formação inicial de docentes nem sempre contempla de forma aprofundada a ludicidade como eixo pedagógico, o que dificulta sua incorporação consciente e planejada no cotidiano escolar.

Outro desafio está relacionado à infraestrutura das escolas. Ambientes pouco estimulantes, ausência de materiais adequados e espaços físicos limitados comprometem a qualidade das experiências lúdicas. Sem condições apropriadas, o brincar perde parte de seu potencial educativo, tornando-se repetitivo ou descontextualizado.

Por outro lado, há inúmeras possibilidades para fortalecer a presença do lúdico na escola. A formação continuada dos professores é uma estratégia fundamental, pois permite que os educadores reflitam sobre suas práticas, compartilhem experiências e ampliem seu repertório de atividades. A valorização da escuta das crianças, o planejamento colaborativo e a integração entre áreas do conhecimento também são

caminhos promissores para tornar o brincar parte efetiva do processo de ensino-aprendizagem.

A BNCC oferece respaldo para essa abordagem, ao reconhecer o brincar como direito e como prática pedagógica essencial. Ao alinhar os objetivos de aprendizagem com propostas lúdicas, os professores podem promover experiências significativas que respeitam o ritmo, os interesses e as potencialidades dos alunos.

Além disso, o uso de linguagens artísticas, jogos simbólicos, tecnologias digitais e projetos interdisciplinares amplia as possibilidades de atuação lúdica na escola. Quando o brincar é valorizado como forma legítima de aprender, a criança se torna protagonista de sua trajetória, desenvolvendo-se de forma integral e prazerosa.

Assim, superar os desafios e explorar as possibilidades da ludicidade exige compromisso coletivo: da gestão escolar, dos professores, das famílias e das políticas públicas. Promover uma educação que respeite a infância e reconheça o brincar como ferramenta pedagógica é investir na formação de sujeitos mais criativos, críticos e sensíveis

### **2.3 A Formação docente para o uso do lúdico na prática pedagógica**

A formação docente é um dos pilares fundamentais para a efetiva incorporação do lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Para que o brincar seja compreendido como uma prática pedagógica intencional e não apenas como um momento de recreação, é necessário que os professores estejam preparados teórica e metodologicamente para planejar, aplicar e avaliar atividades lúdicas com propósito educativo.

Durante a formação inicial, muitos cursos de licenciatura ainda oferecem uma abordagem limitada sobre a ludicidade, tratando-a de forma superficial ou desvinculada das práticas escolares. Isso contribui para que futuros professores cheguem à sala de aula sem segurança ou repertório suficiente para utilizar o brincar como estratégia de ensino. A ausência de disciplinas específicas sobre o lúdico, ou a falta de articulação entre teoria e prática, compromete a valorização dessa dimensão essencial da infância.

Nesse contexto, a formação continuada assume um papel estratégico. Por meio de cursos, oficinas, grupos de estudo e trocas de experiências, os professores podem ampliar sua compreensão sobre o potencial pedagógico do brincar, conhecer

novas metodologias e refletir sobre suas práticas. A formação permanente permite que o educador ressignifique o lúdico, reconhecendo-o como linguagem da criança e como caminho para o desenvolvimento integral.

É fundamental que a formação docente esteja alinhada às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que reconhece o brincar como direito e como eixo estruturante da Educação Infantil e dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Ao compreender os fundamentos legais e pedagógicos que sustentam a ludicidade, o professor fortalece sua atuação e contribui para uma prática mais coerente com as necessidades e especificidades da infância.

A formação docente para o uso do lúdico também deve considerar o contexto sociocultural da escola e da comunidade. É importante que o educador seja capaz de adaptar as atividades às realidades dos alunos, valorizando suas culturas, saberes e experiências. O brincar, nesse sentido, torna-se um espaço de inclusão, diversidade e construção coletiva do conhecimento.

Investir na formação docente é investir na qualidade da educação. Quando o professor compreende o brincar como ferramenta pedagógica, ele transforma sua prática, amplia as possibilidades de aprendizagem e contribui para a formação de sujeitos mais autônomos, criativos e críticos. A ludicidade, nesse cenário, deixa de ser um recurso ocasional e passa a integrar de forma orgânica o projeto pedagógico da escola.

E como forma de esclarecimentos deixamos alguns exemplos de práticas como o uso do lúdico nas oficinas de práticas lúdicas interdisciplinares, pois em algumas redes municipais de ensino, são promovidas oficinas pedagógicas voltadas para o uso do lúdico nas diferentes áreas do conhecimento. Nessas formações, os professores vivenciam atividades como jogos matemáticos, contação de histórias com dramatização, brincadeiras de roda com foco em alfabetização e uso de materiais recicláveis para construção de brinquedos. A proposta é que o educador experimente o brincar como sujeito ativo, compreendendo sua potência educativa e aprendendo a planejar com intencionalidade.

Grupos de estudo sobre ludicidade e desenvolvimento infantil em escolas que adotam práticas colaborativas, é comum a criação de grupos de estudo entre professores para aprofundar temas como ludicidade, desenvolvimento cognitivo e emocional, e metodologias ativas. Esses encontros permitem a troca de experiências, análise de textos teóricos como Kishimoto, Vygotsky e Montessori, e elaboração de

projetos pedagógicos que valorizem o brincar como eixo estruturante da aprendizagem. Formação continuada com foco na BNCC e ludicidade, algumas secretarias de educação oferecem cursos de formação continuada que articulam os princípios da BNCC com práticas lúdicas.

Os professores são convidados a revisar seus planejamentos à luz dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento, incorporando o brincar como estratégia para alcançar os objetivos propostos. Nessas formações, são apresentados exemplos de sequências didáticas lúdicas, como jogos de alfabetização, circuitos motores e projetos temáticos com exploração artística.

Experiências de formação em parceria com universidades e projetos de extensão universitária também têm contribuído para a formação de professores em ludicidade, e em parceria com instituições de ensino superior, as escolas recebem estudantes e pesquisadores que promovem oficinas, palestras e acompanhamento pedagógico. Essas ações fortalecem o vínculo entre teoria e prática, atualizam os docentes sobre pesquisas recentes e estimulam a inovação nas práticas educativas.

Também existem formação em ambientes não escolares, que além das formações tradicionais, muitos professores participam de eventos como seminários, congressos e encontros pedagógicos que abordam o brincar em contextos diversos. Essas experiências ampliam o repertório dos educadores, permitindo que conheçam práticas de outras regiões, culturas e abordagens, enriquecendo sua atuação com novas perspectivas sobre a infância e o lúdico.

A escola, enquanto espaço de formação humana, precisa reconhecer o brincar como um direito e uma necessidade da infância. Ao valorizar o lúdico, a instituição escolar reafirma seu compromisso com uma educação integral, que respeita os tempos, os ritmos e as expressões das crianças. Mais do que transmitir conteúdos, educar é criar condições para que os sujeitos se desenvolvam em sua totalidade, e o brincar é uma dessas condições fundamentais. Que as práticas pedagógicas possam, cada vez mais, abrir espaço para a ludicidade, promovendo aprendizagens significativas, relações afetivas e experiências transformadoras.

## **2.4 Impactos das práticas lúdicas no desenvolvimento social e emocional das crianças nesse nível de ensino**

As práticas lúdicas desempenham um papel fundamental no desenvolvimento social e emocional das crianças, sendo um elemento essencial na educação infantil. Diversos estudiosos da pedagogia, como Maria Montessori (1995), Lev Vygotsky (1999), Paulo Freire (1996), Jean Piaget (1971) e Philipi Airè (1993), convergem ao reconhecer a ludicidade como parte importante do processo de aprendizagem, ainda que cada um a interprete a partir de sua perspectiva teórica.

Montessori (1995) ressalta que o aprendizado ocorre por meio da experimentação ativa do ambiente. Para ela, ao manipular materiais e explorar situações diversas, a criança desenvolve tanto habilidades motoras quanto cognitivas. Nesse contexto, o brincar deixa de ser visto como mero passatempo e se transforma em instrumento de auto descoberta e construção do conhecimento. A liberdade para explorar torna-se, assim, base para o desenvolvimento da autonomia infantil, aspecto também valorizado por outros teóricos.

Complementando essa visão, Vygotsky (2007) destaca o caráter social do brincar. Para o autor, toda função psicológica superior tem, em suas origens, uma dimensão social, sendo primeiramente mediada pela interação antes de se tornar internalizada. Ele afirma que “toda função psicológica superior passa por um estágio de desenvolvimento no qual é mediada socialmente antes de se tornar internalizada” Vygotsky, (2007, p. 89), sublinhando o papel central das brincadeiras na construção da identidade e das relações sociais da criança.

Essa dimensão reflexiva do brincar é aprofundada por Paulo Freire (1996), que propõe uma educação baseada na problematização e na participação ativa do educando. Segundo ele, o engajamento com atividades significativas, como o brincar, permite que a criança construa conhecimento de maneira crítica e libertadora. O lúdico, assim, deixa de ser apenas entretenimento: torna-se estratégia pedagógica para o desenvolvimento da criatividade, da autonomia e da consciência crítica.

Jean Piaget (1978) contribui com outra perspectiva ao associar o brincar ao desenvolvimento dos estágios cognitivos. Para ele, o jogo é uma forma de assimilação da realidade e, por isso, fundamental para a construção do pensamento. O ato de brincar permite à criança explorar, testar hipóteses e elaborar novas estruturas mentais, favorecendo o aprendizado ativo e prazeroso.

Dessa forma, as contribuições desses autores evidenciam que a ludicidade se constitui como uma ponte entre emoção, cognição, sociabilidade e criticidade. Ao incorporar práticas lúdicas no cotidiano escolar, os educadores não apenas respeitam as necessidades e potencialidades infantis, mas também fomentam uma formação mais humana, sensível e crítica. Brincar, afinal, é mais do que se divertir, é um ato de aprender, de se expressar e de se transformar.

Ao ouvirem histórias lidas, cantadas ou relatadas, as crianças demonstram sua participação na atividade quando se propõem brincadeiras, fazem elas se comunicarem com a mediação de adultos, e a partir das histórias desenvolvem uma boa contação, uma boa conversa, a roda de história é uma oportunidade para transitar entre diversas posições sociais- comunicativas. em síntese, ao ouvirem histórias, as crianças são mobilizadas em vários aspectos, envolvendo seu corpo, suas ideias suas linguagens seus sentimentos, sentidos suas memórias e imaginação.

No contexto da educação infantil, ao propor a roda de histórias, a professora pode ter em mente diferentes finalidades: fazer juntos uma coisa de que todos gostam, estreitando os vínculos e desenvolvendo o sentido de coletividade e o desafio da roda de história é formular perguntas que façam as crianças pensarem sobre o texto, se posicione, quando for o caso, e olhar sobre um ângulo diferenciado.

A psicologia da educação se define e caracteriza como uma área para onde convergem interesses e questionamentos sobre a aprendizagem, á problemática educativa e escolar, como: teoria dos desenvolvimentos humanos; o que são distúrbios de aprendizagem, como diagnosticá-los e o melhor tratamento. A tarefa dos pais e dos professores consiste apenas em favorecer o meio adequado para o desenvolvimento da criança, o sistema funcional de aprendizado de uma criança não pode ser idêntico ao de outra, embora possa haver semelhanças no desempenho de ambas. “A criança não parte do zero, ela já tem hipóteses sobre a linguagem escrita antes mesmo de ser alfabetizada.” (Ferreiro, 1986, p. 18). Ela revela uma ideia central da psicogênese da linguagem escrita: a criança não chega à escola como uma folha em branco. Antes mesmo de receber instrução formal, ela já observa o mundo letrado ao seu redor, placas, embalagens, livros, conversas e começa a formar suas próprias ideias sobre como a escrita funciona. Essas ideias são chamadas de “hipóteses” e fazem parte de um processo ativo de construção do conhecimento. Ou seja, a criança tenta compreender a lógica da escrita por meio de suas experiências, mesmo que ainda não saiba ler ou escrever convencionalmente. Essa visão valoriza o papel da

criança como sujeito ativo na aprendizagem e reforça a importância de práticas pedagógicas que respeitem e estimulem essas descobertas iniciais.

O trabalho com jogos, brincadeiras e linguagens artísticas representa um caminho eficaz para a construção do conhecimento na fase pré-escolar, pois respeita as características próprias do pensamento infantil. Piaget (1978) contribui com essa perspectiva ao afirmar que “se o pensamento da criança é qualitativamente diferente do nosso, o objetivo principal da educação é compor a razão intelectual e moral: como não se pode moldá-la de fora, a questão é encontrar o meio e os métodos convenientes para ajudar a criança a construí-la ela mesma, isto é, alcançar, no plano intelectual, a coerência e a objetividade e, no plano moral, a reciprocidade”. Essa reflexão reforça que a criança não deve ser vista como um ser passivo no processo educativo, mas como sujeito ativo na construção do próprio conhecimento. O papel do educador, portanto, é criar condições para que essa construção ocorra de forma significativa, respeitando o estágio de desenvolvimento da criança e utilizando métodos que estimulem sua autonomia, criatividade e capacidade de reflexão. Nesse contexto, o brincar torna-se uma ferramenta pedagógica essencial, pois permite que a criança experimente, descubra e elabore significados de maneira espontânea e integrada ao seu universo simbólico.

As práticas lúdicas desempenham um papel fundamental no desenvolvimento social e emocional das crianças, sendo reconhecidas como elementos essenciais no processo educativo. Diversos estudiosos da pedagogia, como Maria Montessori (1995), Lev Vygotsky (1999), Paulo Freire (1996), Jean Piaget (1971) e Philippe Airè (1981), convergem ao reconhecer a ludicidade como parte importante da aprendizagem, ainda que cada um a intérprete a partir de sua própria perspectiva teórica. Cada um desses pensadores contribuiu de forma única para a compreensão do papel do lúdico na educação, oferecendo fundamentos teóricos que enriquecem esta pesquisa. Abaixo, apresento as principais ideias de cada um, com foco em suas contribuições para a ludicidade no contexto escolar:

Montessori (1995) ressalta que o aprendizado ocorre por meio da experimentação ativa do ambiente. Ao manipular materiais e explorar situações diversas, a criança desenvolve tanto habilidades motoras quanto cognitivas. Nesse contexto, o brincar deixa de ser visto como mero passatempo e se transforma em instrumento de auto descoberta e construção do conhecimento. A liberdade para

explorar torna-se, assim, base para o desenvolvimento da autonomia infantil e aspecto também valorizado por outros teóricos. Montessori ainda defendia que a criança aprende melhor em um ambiente preparado, onde possa explorar livremente com autonomia. Para ela, o brincar é uma forma de trabalho infantil, pois permite que a criança desenvolva concentração, coordenação motora, independência e senso de ordem. O uso de materiais sensoriais e manipulativos é central em sua proposta, promovendo a aprendizagem por meio da experiência concreta. Sua abordagem valoriza o lúdico como meio de construção ativa do conhecimento, respeitando o ritmo individual de cada criança.

Complementando essa visão, Vygotsky (2007) destaca o caráter social do brincar. Para o autor, toda função psicológica superior tem, em suas origens, uma dimensão social, sendo primeiramente mediada pela interação antes de se tornar internalizada. Ele afirma que “toda função psicológica superior passa por um estágio de desenvolvimento no qual é mediada socialmente antes de se tornar internalizada” (Vygotsky, 2007), sublinhando o papel central das brincadeiras na construção da identidade e das relações sociais da criança.

Essa concepção destaca o papel fundamental da interação social no processo de aprendizagem, evidenciando que o conhecimento não é construído de forma isolada, mas por meio da mediação de outros, especialmente adultos ou colegas mais experientes. Assim, o ambiente escolar, ao promover situações de cooperação, diálogo e brincadeiras orientadas, torna-se um espaço privilegiado para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, como a atenção voluntária, a memória lógica e o pensamento abstrato.

Essa dimensão reflexiva do brincar é aprofundada por Paulo Freire (1996), que propõe uma educação baseada na problematização e na participação ativa do educando. Segundo ele, o engajamento com atividades significativas, como o brincar, permite que a criança construa conhecimento de maneira crítica e libertadora. O lúdico, assim, deixa de ser apenas entretenimento: torna-se estratégia pedagógica para o desenvolvimento da criatividade, da autonomia e da consciência crítica.

Jean Piaget (1976) contribui com outra perspectiva ao associar o brincar ao desenvolvimento dos estágios cognitivos. Para ele, o jogo é uma forma de assimilação da realidade e, por isso, fundamental para a construção do pensamento. Sua conhecida frase “o jogo é a forma mais elevada de pesquisa” Piaget (1976, p. 96)

ilustra como o ato de brincar permite à criança explorar, testar hipóteses e elaborar novas estruturas mentais, favorecendo o aprendizado ativo e prazeroso.

Em contrapartida, as contribuições desses autores evidenciam que a ludicidade se constitui como uma ponte entre emoção, cognição, sociabilidade e criticidade. Ao incorporar práticas lúdicas no cotidiano escolar, os educadores não apenas respeitam as necessidades e potencialidades infantis, mas também fomentam uma formação mais humana, sensível e crítica. Brincar, afinal, é mais do que se divertir - é um ato de aprender, de se expressar e de se transformar.

Um exemplo concreto da potência do lúdico está nas rodas de histórias. Ao ouvirem histórias lidas, cantadas ou contadas, as crianças demonstram envolvimento e participação ativa, seja por meio de brincadeiras inspiradas nos enredos, seja por meio de comentários e perguntas mediados por adultos. A roda de histórias torna-se, assim, uma oportunidade para transitar entre diferentes posições sociais e comunicativas. Nesses momentos, as crianças são mobilizadas em múltiplas dimensões: corpo, linguagem, sentimentos, sentidos, memórias e imaginação.

No contexto da educação infantil e dos anos iniciais, a roda de histórias pode ter diversas finalidades: promover o prazer pela leitura, estreitar vínculos afetivos e desenvolver o senso de coletividade. O desafio do educador, nesse processo, é formular perguntas que estimulem a reflexão, a tomada de posição e o olhar crítico sobre os textos, ampliando o repertório cultural e emocional dos alunos.

A psicologia da educação, por sua vez, contribui para compreender como o brincar se articula com os processos de aprendizagem e desenvolvimento. Segundo Ferreiro (1986), o sistema funcional de aprendizado de uma criança não pode ser idêntico ao de outra, embora possam existir semelhanças. Cabe aos pais e professores favorecerem um ambiente adequado, que respeite as singularidades e estimule o potencial de cada criança.

O trabalho com jogos, brincadeiras e linguagens artísticas é, portanto, um caminho promissor para a construção do conhecimento na infância. Resgatar os jogos simbólicos, os jogos de regras e as atividades de recreação é essencial para garantir uma educação que valorize a infância em sua totalidade.

Como afirma Piaget (1978), se o pensamento da criança é qualitativamente diferente do adulto, o papel da educação é ajudá-la a construir, por si mesma, a coerência intelectual e a reciprocidade moral e o lúdico é um dos meios mais eficazes para isso.

## 2.5 Proposta de intervenções lúdicas no cotidiano escolar

Nos anos iniciais do ensino fundamental, o uso de atividades lúdicas no planejamento pedagógico é uma estratégia eficaz para promover o desenvolvimento integral das crianças. Quando planejadas com intencionalidade educativa, essas práticas favorecem aprendizagens significativas, respeitando o ritmo, os interesses e as formas de expressão de cada aluno. Essa abordagem é respaldada por autores como Kishimoto (2001, p. 15), que defende que “o brincar é uma atividade essencial para a criança, pois permite a construção de significados e o desenvolvimento de múltiplas habilidades”. Ela destaca que o ato de brincar é muito mais do que uma simples atividade recreativa, é essencial para o desenvolvimento infantil. Ao brincar, a criança explora o mundo ao seu redor, experimenta situações, expressa sentimentos e constrói significados sobre sua realidade. Essa vivência lúdica contribui para o desenvolvimento de diversas habilidades, como a linguagem, a coordenação motora, o raciocínio lógico, a criatividade e a capacidade de socialização. Kishimoto reforça que o brincar é uma forma legítima de aprendizagem, pois permite que a criança aprenda de maneira ativa, prazerosa e significativa, respeitando seu tempo e suas formas de expressão.

Entre as práticas lúdicas mais utilizadas nessa etapa, estão os jogos de regras, as dramatizações, as rodas de histórias, as brincadeiras simbólicas e o uso de materiais manipuláveis. Essas atividades podem ser articuladas com os campos de atuação e os objetos de conhecimento previstos na BNCC (BRASIL, 2017, p. 66–91) para o ensino fundamental, que orientam o trabalho pedagógico com foco no desenvolvimento das competências gerais e específicas, promovendo uma aprendizagem ativa, significativa e contextualizada. Com base nessa concepção, é possível planejar intervenções lúdicas que dialoguem com os componentes curriculares e os campos de atuação propostos pela BNCC, tornando o cotidiano escolar mais dinâmico e significativo. Entre essas práticas, destacam-se:

- Jogos de regras: desenvolvem o raciocínio lógico, a tomada de decisões e o respeito às normas sociais. Atividades como dominó, memória, bingo de letras e tabuleiros matemáticos estimulam o campo “Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações”.

- Dramatizações: favorecem a expressão emocional, a empatia e a linguagem oral, dialogando com os campos “O eu, o outro e o nós” e “Escuta, fala, pensamento e imaginação”.

- Roda de histórias: promove a escuta ativa, o diálogo e o gosto pela leitura, fortalecendo o campo “Escuta, fala, pensamento e imaginação”.

- Brincadeiras simbólicas: como casinha, mercado ou escola, permitem que a criança elabore experiências do cotidiano, desenvolvendo autonomia e abstração, especialmente nos campos “O eu, o outro e o nós” e “Mundo natural e social”.

- Materiais manipuláveis: como blocos lógicos, peças de encaixe, argila e sucata, estimulam a coordenação motora e a resolução de problemas, atuando nos campos “Corpo, gestos e movimentos” e “Traços, sons, cores e formas”.

Com base nesses fundamentos, este trabalho propõe cinco intervenções lúdicas que podem ser aplicadas no cotidiano escolar:

#### 1. Projeto Brincando com as Letras

Atividades com jogos de alfabetização, como bingo de letras, caça-palavras e dominó de sílabas. Desenvolve consciência fonológica, leitura inicial e escrita espontânea. Baseado em práticas de alfabetização lúdica descritas por Ferreiro e Teberosky (1999, p. 44-47).

#### 2. Circuito Motor Lúdico

Uso de obstáculos, cordas, bambolês e cones para desenvolver coordenação motora, lateralidade e equilíbrio. Inspirado em propostas de psicomotricidade de Le Boulch (1987, p. 62- 65), atua nos campos “Corpo, gestos e movimentos”.

#### 3. Oficina de Contação de Histórias

Utiliza dramatizações, fantoches e recontos com diferentes linguagens (oral, corporal, visual). Estimula a imaginação, a escuta e a expressão oral. Fundamentada em práticas de literatura infantil e oralidade (CUNHA, 2001, p. 33-36).

#### 4. Cantigas e Jogos Cantados

Resgata a cultura popular com foco na musicalidade, ritmo e expressão corporal. Trabalha memória auditiva, coordenação e socialização. Dialoga com os campos “Traços, sons, cores e formas” e “O eu, o outro e o nós”.

#### 5. Brinquedoteca Itinerante

Criação de um espaço móvel com jogos e brinquedos que circulam entre as salas, promovendo o brincar livre e dirigido. Estimula a autonomia, a escolha e o

respeito às regras. Inspirado em experiências de brinquedotecas descritas por Brougère (1995, p. 72-75).

Essas propostas foram elaboradas com base em referenciais teóricos como Vygotsky, Piaget, Montessori, Airè entre outros e experiências práticas vivenciadas em contextos escolares. Elas podem ser adaptadas conforme a faixa etária, os objetivos pedagógicos e os recursos disponíveis, desde que estejam integradas ao planejamento curricular e não sejam tratadas como momentos isolados. O professor, nesse contexto, atua como mediador, observando, escutando e propondo desafios que ampliem o repertório das crianças e favoreçam seu desenvolvimento integral.

### **3 A LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA DE INCLUSÃO ESCOLAR**

A ludicidade tem se mostrado uma ferramenta eficaz na promoção da inclusão escolar, pois permite que crianças com diferentes necessidades participem ativamente do processo de aprendizagem. O brincar, por sua natureza flexível e acolhedora, favorece a socialização, a comunicação e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e emocionais.

Segundo Ribeiro, Santos e Vieira (2024, p. 3), “o lúdico no processo de ensino e aprendizagem é um instrumento que contribui em diversas habilidades do sujeito, sendo capaz de promover o aprendizado dos estudantes de maneira mais divertida”. Essa abordagem é especialmente relevante no contexto da educação inclusiva, onde o respeito às diferenças e a valorização da singularidade são fundamentais.

Eduardo Alberto Megda (2024, p. 5) reforça que “os jogos e as brincadeiras podem ser adaptados para atender às diversas necessidades das crianças, promovendo a participação ativa, o respeito às diferenças e a formação de um ambiente escolar acolhedor”. Ele destaca que os jogos e as brincadeiras não precisam seguir um modelo único e rígido. Pelo contrário, eles podem e devem ser adaptados conforme as características, ritmos e necessidades de cada criança. Ao fazer essas adaptações, o educador garante que todos os alunos possam participar ativamente das atividades, independente de suas habilidades, estilos de aprendizagem ou contextos sociais. Além disso, essa flexibilidade contribui para o fortalecimento de valores como o respeito às diferenças e a inclusão, criando um ambiente escolar mais acolhedor, onde cada criança se sente valorizada, segura e motivada a aprender.

A ludicidade, por sua natureza acolhedora e flexível, constitui uma poderosa ferramenta para promover a inclusão escolar. O brincar cria espaços de interação nos quais todas as crianças, independentemente de suas condições físicas, cognitivas ou emocionais, podem participar, expressar-se e aprender. Ao valorizar o lúdico, o professor amplia as possibilidades de comunicação, reduz barreiras e favorece o pertencimento. As atividades lúdicas permitem que crianças com deficiência, transtornos de aprendizagem ou dificuldades emocionais sejam incluídas de forma mais natural e significativa. Jogos adaptados, brincadeiras cooperativas e atividades sensoriais possibilitam que cada aluno participe conforme suas potencialidades, promovendo respeito às diferenças e valorização da singularidade.

O brincar é uma atividade essencial para o desenvolvimento das funções cognitivas na infância. Por meio de jogos e brincadeiras, a criança exercita a atenção, a memória, o raciocínio lógico, a linguagem e a resolução de problemas. A ludicidade, portanto, não é apenas recreativa, mas profundamente formativa.

Relatos de práticas pedagógicas mostram que o uso do lúdico contribui para a integração de alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA), TDAH e deficiências físicas. Professores que utilizam dramatizações, jogos de tabuleiro adaptados, brinquedos táteis e atividades musicais observam avanços na socialização, na comunicação e na autoestima dos alunos. O brincar, nesse contexto, torna-se um espaço de mediação afetiva e pedagógica.

Além do raciocínio lógico, o brincar também favorece o pensamento crítico. Atividades que envolvem desafios, resolução de conflitos e tomada de decisões estimulam a autonomia e a argumentação. O professor, ao propor situações lúdicas que exigem reflexão, contribui para a formação de sujeitos capazes de analisar, questionar e transformar sua realidade.

O brincar, por estar intrinsecamente ligado ao desenvolvimento humano, constitui um direito fundamental de toda criança, conforme reconhecido por diversos marcos legais e educacionais, como o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e a Constituição Federal Brasileira. Esse direito deve ser amplamente conhecido e respeitado por todos os adultos responsáveis, especialmente pelos profissionais da educação, que atuam diretamente na formação integral dos sujeitos em idade escolar.

A negação ou limitação do acesso à brincadeira pode gerar impactos significativos no desenvolvimento infantil, comprometendo aspectos essenciais como a imaginação, a psicomotricidade, a espontaneidade e a capacidade de interação com a cultura em que a criança está inserida. A ausência de experiências lúdicas afeta diretamente a autoestima, uma vez que priva a criança de vivências fundamentais para sua expressão, autonomia e bem-estar emocional.

Esse cenário é particularmente preocupante em casos de crianças submetidas a rotinas exaustivas, com excesso de atividades programadas ou que enfrentam situações de trabalho precoce. Nessas condições, o tempo destinado ao brincar é reduzido ou inexistente, o que compromete não apenas o desenvolvimento pessoal, mas também o rendimento escolar. Como afirmam Natali Lira e Juliana Rubio (2014, p. 4), “[...] a falta de tempo da criança que tem atividades programadas para o dia todo (natação, inglês, judô, etc.) que não lhe sobra tempo para brincar, restando apenas o

espaço da escola”. Na fala de Lira e Rubio, eles chama atenção para um problema comum na infância contemporânea: a agenda excessivamente cheia de compromissos. Quando a criança é envolvida em muitas atividades programadas ao longo do dia — como aulas de natação, inglês, judô e outras — acaba não tendo tempo livre para brincar espontaneamente. Isso significa que o único espaço restante para o brincar pode ser a escola, o que sobrecarrega ainda mais esse ambiente e limita a vivência lúdica da criança. Essa falta de tempo para brincar pode prejudicar o desenvolvimento emocional, social e cognitivo, já que o brincar é uma forma natural e essencial de aprender, se expressar e se relacionar com o mundo.

Além disso, a privação do brincar pode gerar dificuldades na construção de vínculos afetivos e sociais, uma vez que a ludicidade é uma das principais formas de interação entre pares na infância. Segundo Alencar (1990, p. 76), “o comportamento imaginário é um fenômeno comum na vida de muitas crianças e desempenha um papel importante no seu desenvolvimento social, emocional e intelectual.” Isso reforça que o brincar não é apenas uma atividade espontânea, mas uma ferramenta essencial para o crescimento integral da criança.

Diante disso, é fundamental que o ambiente escolar seja reconhecido como espaço privilegiado para o exercício do brincar, não apenas como forma de recreação, mas como prática pedagógica intencional. Cabe à escola garantir momentos de ludicidade que respeitem o direito da criança de ser criança, promovendo aprendizagens significativas e o desenvolvimento integral. A valorização do brincar como direito e como estratégia educativa é um compromisso ético e pedagógico que deve orientar o trabalho docente nos anos iniciais do ensino fundamental.

#### **4.1 A mudança da brincadeira quando comparada a gerações passada**

As formas de brincar passaram por transformações significativas ao longo das gerações. Em décadas anteriores, era comum que as brincadeiras infantis ocorressem em espaços públicos, como ruas e praças, favorecendo a movimentação livre, a espontaneidade e a interação social entre as crianças. No entanto, esse cenário tem se alterado profundamente em função das mudanças sociais e culturais trazidas pela modernidade.

Fatores como a insegurança urbana, a crescente influência da mídia e o avanço das tecnologias digitais têm contribuído para a substituição das brincadeiras

tradicionais por atividades mediadas por dispositivos eletrônicos. Muitas crianças, hoje, encontram seu principal entretenimento em telas, o que limita o contato com brinquedos físicos e reduz as oportunidades de vivência lúdica. Essa realidade tem levado estudiosos a caracterizar a infância contemporânea como uma fase “sem espaço suficiente para a criança”, restrita, em muitos casos, ao ambiente escolar. Como afirmam Lira e Rubio (2014, p. 4), “atualmente, por falta de espaço e segurança nas ruas, os jogos e brincadeiras na vida das crianças têm se limitado ao espaço da escola, pois até mesmo em casa as crianças têm sofrido influência da mídia e dos brinquedos eletrônicos”.

As autoras também destacam que a rotina excessivamente estruturada imposta a muitas crianças com múltiplas atividades extracurriculares e compromissos diários compromete o tempo destinado ao brincar. Essa sobrecarga pode afetar negativamente o desenvolvimento infantil, prejudicando a autonomia, a criatividade, a imaginação e a capacidade de estabelecer relações sociais. A ausência de experiências lúdicas limita o exercício da liberdade e da expressão, elementos essenciais para a formação de sujeitos críticos e sensíveis.

Diante desse contexto, torna-se urgente que a escola assuma um papel ativo na valorização do brincar, criando espaços e tempos que favoreçam a ludicidade como prática pedagógica. O resgate das brincadeiras tradicionais, a oferta de brinquedos diversos e a promoção de atividades que estimulem a interação são estratégias fundamentais para garantir o direito da criança ao brincar e ao desenvolvimento integral.

## 4 METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como bibliográfica, fundamentada em artigos científicos, teses, dissertações, livros e documentos legais que abordam o tema da ludicidade no contexto educacional. As fontes utilizadas foram obtidas em bases acadêmicas como *Google Acadêmico*, *SciELO Brasil* e o repositório da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), além de obras físicas de autores consagrados na área da educação e da psicologia do desenvolvimento.

Segundo Gil (2002, p. 4), a “pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente por livros e artigos científicos”. Embora esse tipo de levantamento esteja presente em diversos estudos, há pesquisas que se estruturam exclusivamente a partir de fontes bibliográficas, especialmente aquelas de caráter exploratório.

A abordagem adotada é qualitativa, voltada para a compreensão profunda e interpretativa dos fenômenos relacionados ao uso do lúdico como ferramenta pedagógica. Essa perspectiva busca entender os significados atribuídos pelas pessoas às suas experiências, valorizando os contextos, os processos e as subjetividades envolvidas. Conforme Minayo (1999, p. 21), a pesquisa qualitativa permite acessar dimensões da realidade que não podem ser quantificadas, focando na lógica que permeia as práticas sociais e educativas.

Dessa forma, espera-se que o levantamento e a análise dos dados possibilitem uma reflexão crítica e aprofundada sobre o tema proposto, revelando nuances que contribuam para a compreensão dos impactos das práticas lúdicas no desenvolvimento infantil. A articulação entre a pesquisa bibliográfica e a abordagem qualitativa oferece subsídios teóricos e reflexivos para o desenvolvimento das discussões, bem como para a construção de possíveis caminhos de intervenção e aprimoramento das práticas pedagógicas nos anos iniciais do ensino fundamental.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo investigar o papel do lúdico como ferramenta pedagógica no desenvolvimento das crianças nos anos iniciais do ensino fundamental, com foco nas dimensões cognitiva, social e emocional. Ao longo do trabalho, foi possível constatar que o brincar, longe de ser uma atividade meramente recreativa, constitui-se como um elemento estruturante do processo de aprendizagem e formação integral da criança.

A partir da análise teórica e das contribuições de autores como Vygotsky, Piaget, Montessori, Freire, Kishimoto e outros, evidenciou-se que o lúdico favorece a construção do conhecimento de forma ativa, significativa e prazerosa. As brincadeiras e jogos estimulam o raciocínio lógico, a criatividade, a resolução de problemas, além de promoverem a socialização, o respeito às regras, a empatia e o fortalecimento da autoestima.

As atividades lúdicas são reconhecidas como ferramentas pedagógicas eficazes, pois facilitam o processo de aprendizagem ao permitir que a criança compreenda o verdadeiro significado da brincadeira. Isso a leva a planejar e estruturar suas ações para alcançar objetivos, colocá-las em prática e refletir sobre seus resultados. Além disso, a ludicidade promove a interação com o mundo interno e externo, estimulando a construção de conceitos, ideias, relações lógicas e a socialização, respeitando o ritmo de aprendizagem e o potencial individual de cada aluno.

Nas experiências lúdicas, os alunos revelam sua identidade, suas aspirações e sonhos, demonstram suas habilidades de raciocínio, planejamento e tomada de decisão, além da capacidade de superar desafios. Essa abordagem permite que enfrentem dificuldades, lidem com emoções, construam laços de amizade e troquem conhecimentos, tornando-se um instrumento privilegiado na educação.

Os jogos, por sua vez, são recursos pedagógicos de grande importância, pois despertam o interesse dos alunos pelos conteúdos trabalhados nas disciplinas. Além disso, contribuem para o desenvolvimento da atenção, concentração, socialização, autonomia, raciocínio crítico e capacidade de colaboração.

No entanto, a inserção de atividades lúdicas na prática pedagógica exige planejamento e estratégias bem definidas, o que pode gerar desafios e resistência por parte de alguns educadores.

Ao refletir sobre o papel da ludicidade na educação, torna-se evidente que o brincar é uma linguagem essencial da infância e uma ponte entre o mundo interno da criança e o universo social que a cerca. A escola, como espaço de formação integral, precisa reconhecer que o desenvolvimento cognitivo, emocional e social não ocorre de forma fragmentada, mas sim integrada, e que o lúdico é um dos principais catalisadores dessa integração. Valorizar o brincar é valorizar a escuta, a criatividade, a autonomia e a construção coletiva do conhecimento. É preciso que educadores, gestores e famílias compreendam que o lúdico não é um recurso periférico, mas um eixo estruturante da prática pedagógica nos anos iniciais. Ao investir em formações, ambientes adequados e planejamentos intencionais, estaremos promovendo uma educação mais sensível, inclusiva e transformadora. Que este trabalho possa contribuir para ampliar esse olhar e fortalecer o compromisso com uma infância respeitada, escutada e valorizada em sua plenitude.

## REFERÊNCIAS

AIRÈ, Philippe. **Educação infantil**: brincadeira, movimento e formação. São Paulo: Cortez, 1993.

AIRÈ, Philippe. **História social da crianças da família**. 2. Ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **O brincar e a criança do século XXI**. Petrópolis: Vozes, 2013.

BAQUERO, Ricardo. Vygotsky: **aprendizagem e desenvolvimento**. São Paulo: Scipione, 2000.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidente da República, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: **educação infantil e ensino fundamental**. Brasília, DF: MEC, 2018.

BRASIL. Lei nº 9394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. **Diário Oficial da União**, Brasília, p. 27833, 23 dez. 1996.

BRASIL. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990**. Estatuto da Criança e do Adolescente. Brasília, DF: Presidência da República, 1990.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.

CAMPOS, Maria Malta. **Educação Infantil**: muitos olhares. São Paulo: Moderna, 2011.

CASCUDO, Luís da Câmara. **História dos nossos gestos**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.

CUNHA, Maria Antonieta Antunes. **Literatura infantil**: teoria e prática. São Paulo: Ática, 2001.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a educação da criança**. São Paulo: Summus, 1987.

FANTACHOLI, Fabiane das Neves. **O Brincar na Educação Infantil**: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras – Um olhar psicopedagógico. **Revista Científica**

**Aprender**, 5. ed. dez. 2011. Disponível em: [www.revista.fundacaoaprender.org.br](http://www.revista.fundacaoaprender.org.br). Acesso em: 30 out. 2020.

FERREIRO, Emília. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1986.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. 9. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1986.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

FROEBEL, Friedrich. **A educação do homem**. São Paulo: EPU, 2001. (Obra original de 1826).

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

HERMAN, Milânea Rodrigues Afonso. **A importância do lúdico no processo ensino-aprendizagem**. 2007. Monografia (Especialização em Psicopedagogia) – Centro Universitário de Brasília, UniCEUB, Brasília, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis: O jogo, a criança e a educação**. 6 ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, a criança e a educação**. São Paulo: Ática, 2011.

LE BOULCH, Jean. **O desenvolvimento psicomotor da criança**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.

- LEONTIEV, Aleksei N. **Atividade, consciência e personalidade**. São Paulo: Centauro, 2014.

LIRA, Natali Alves Barros; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. **A importância do brincar na educação infantil**. Revista Arte da Fac, v. 5, n. 1, p. 1–10, 2014.

MEGDA, Eduardo Alberto. **O lúdico como ferramenta de inclusão na educação infantil: explorando jogos e brincadeiras para aprendizagem e socialização**. Revista Alfa Umuarama, 2024.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 7. Ed. São Paulo: Hucitec, 1999.

MONTESSORI, Maria. **A criança e o seu desenvolvimento**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

MONTESSORI, Maria. **A criança**. São Paulo: FTD, 1995.

MONTESSORI, Maria. **Educação para um novo mundo**. São Paulo: Fundação Maria Montessori, 1995.

MOREIRA, Marco Antônio. **Teorias de aprendizagem**. São Paulo: EPU, 1983.

NEGRINI, Lucila. **O lúdico na formação da criança**. Campinas: Papirus, 1994.

PIAGET, Jean. **O julgamento moral na criança**. São Paulo: Summus, 1989.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1976.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1971.

PIAGET, Jean. **O jogo e o desenvolvimento da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand, 1967.

RIBEIRO, Claudia Andrade de Castro; SANTOS, Juliana Cristina; VIEIRA, Estela Aparecida Oliveira. **A ludicidade na educação inclusiva**. Revista FT, v. 28, n. 136, 2024.

RIBEIRO, Suely de Souza. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância**. 2013.

ROGERS, Carl R. **Liberdade para aprender**. Belo Horizonte: Interlivros, 1971.

VGOSTSKY Lev. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, Lev S. **O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança.** Rio de Janeiro: Martins Fontes, 2007.

XIMENES, S. **Dicionário da língua portuguesa.** 3. ed. São Paulo: Ediouro, 2001.