A IMPORTÂNCIA DO ENSINO LÚDICO NA EDUCAÇÃO

GILSARA ALVES DE MATOS SILVA

RESUMO
O artigo analisa o conceito e a importância do ensino lúdico na educação básica, com foco no Ensino Fundamental I. Ludicidade, que vem do latim ludus (significando jogo, brincadeira e escola), refere-se a atividades educativas que envolvem o ato de brincar e que estimulam a imaginação, a criatividade e o interesse dos estudantes. O texto diferencia os jogos, que têm regras e objetivos definidos, dos brinquedos, que promovem a liberdade criativa, ressaltando o valor pedagógico dessas práticas para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças. A partir das ideias de teóricos como Piaget e Vygotsky, o artigo destaca que o brincar não é apenas uma diversão, mas uma parte fundamental para a construção do conhecimento e para o desenvolvimento de funções psicológicas avançadas. Piaget aponta que a educação deve incentivar a criatividade e o pensamento crítico, enquanto Vygotsky explica que o brincar cria uma "zona de desenvolvimento proximal", onde a criança pode aprender de maneira mais eficaz. Além disso, o texto mostra como jogos e brincadeiras tornam o aprendizado mais fácil e envolvente, promovendo também a interação social e o fortalecimento da relação entre alunos e professores. A utilização de diferentes recursos — desde jogos de tabuleiro até tecnologias digitais — pode tornar o ensino mais acessível e prazeroso, respeitando o ritmo de cada aluno. No entanto, a adoção do ensino lúdico enfrenta obstáculos, como a falta de infraestrutura adequada, a escassez de materiais e a resistência de alguns educadores a métodos pedagógicos inovadores. O artigo ressalta a necessidade de formação contínua para que os professores compreendam a importância do lúdico e saibam planejar atividades com objetivos pedagógicos claros. Por fim, o texto defende que a ludicidade deve ser parte integrante do currículo escolar, não como um momento de pausa ou distração, mas como uma ferramenta eficaz para uma educação mais humana, criativa e transformadora. Investir no ensino lúdico é investir na formação de cidadãos críticos, autônomos e engajados socialmente.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino lúdico; Educação básica; Ludicidade.

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, o ensino lúdico tem se consolidado como uma abordagem essencial dentro da educação básica, especialmente no Ensino Fundamental I, ao valorizar o ato de brincar como um recurso pedagógico capaz de favorecer o desenvolvimento integral das crianças. Por meio de atividades lúdicas — que incluem tantos jogos estruturados, com regras definidas, quanto brincadeiras livres — promove-se o estímulo à imaginação, criatividade e ao interesse dos alunos, contribuindo para o aprimoramento de suas habilidades cognitivas, emocionais e sociais. A fundamentação teórica desse método encontra respaldo nas ideias de importantes autores como Jean Piaget e Lev Vygotsky, que enfatizam o papel do brincar não como simples distração, mas como um processo vital para a aquisição de conhecimento e o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, como o pensamento crítico e a autonomia. Piaget destaca a importância do brincar para a construção ativa do saber, enquanto Vygotsky reforça que essa prática cria uma "zona de desenvolvimento proximal", ambiente onde a aprendizagem ocorre de maneira mais eficaz por meio da mediação social.

Apesar dos benefícios reconhecidos, a incorporação do ensino lúdico nas práticas escolares ainda enfrenta obstáculos significativos, como a insuficiência de infraestrutura adequada, a falta de materiais pedagógicos diversificados e a resistência de alguns educadores a métodos inovadores. Isso evidencia a necessidade urgente de uma formação continuada para os professores, que os preparem para planejar e aplicar atividades lúdicas com objetivos educacionais claros e intencionais.

Assim, a inclusão da ludicidade no currículo escolar deve ser entendida não como uma

pausa no processo de ensino, mas como uma estratégia pedagógica poderosa para promover uma educação mais humanizada, criativa e inclusiva, capaz de formar indivíduos críticos, autônomos e socialmente responsáveis.

O SIGNIFICADO E A IMPORTÂNCIA DO ENSINO LÚDICO NO ENSINO

Para compreender verdadeiramente a proposta da educação lúdica, é necessário, primeiramente, entender o significado da palavra "lúdico" no contexto educacional brasileiro. A palavra "ludicidade" deriva do termo latino ludus, que significa "jogo", brincadeira e até mesmo "escola". Quando falamos em ensino lúdico, referimo-nos a uma abordagem que envolve atividades criativas e prazerosas, caracterizadas por sua leveza, espontaneidade e pela capacidade de despertar o interesse e a imaginação dos alunos. Ludicidade, portanto, é a qualidade do que é lúdico: tudo aquilo que promove o aprendizado através do brincar, da experiência e da interação divertida com o conteúdo.

A questão central que este artigo propõe levantar é: qual é a real importância da ludicidade dentro do ambiente escolar? E mais ainda: por que ela deveria ser inserida com mais intencionalidade nas práticas pedagógicas desde as séries iniciais? O termo "jogo", no cotidiano, possui diversos significados. Pode se referir a um jogo de futebol, que envolve esforço físico e coletivo, ou a um jogo de xadrez, que exige concentração e raciocínio lógico. No entanto, no contexto educacional, o jogo assume uma função ainda mais nobre: ele se torna instrumento de desenvolvimento cognitivo, emocional e social. As pesquisadoras Gilles Brougère e Jacques Henriot, do Laboratoire de Recherche sur le Jeu et le Jouet, da Universidade de Paris-Nord, atribuíram três significados principais ao termo "jogo":

Um resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social;

Um sistema de regras;

Um objeto.

Essas definições mostram como o jogo, longe de ser uma simples distração, é uma construção cultural, simbólica e educativa. É comum que, ao pensarmos em jogos ou brincadeiras, a aprendizagem não venha imediatamente à mente. Isso ocorre porque, na maioria das vezes, o ensino tradicional é apresentado de forma teórica e rígida, o que pode dificultar o engajamento e o interesse das crianças. Porém, ao contrário disso, o lúdico facilita a apreensão de conteúdos e aproxima o aluno do conhecimento de forma natural e envolvente.

Outro termo importante de trazer para essa discussão é o "brinquedo", que se diferencia do jogo por não ter necessariamente regras fixas. O brinquedo permite à criança criar livremente — ela pode transformá-lo no que quiser, sem predefinições. Enquanto o jogo impõe regras e objetivos, o brinquedo dá asas à imaginação. Isso reforça a importância de se considerar as práticas simbólicas no processo de desenvolvimento. Historicamente, no período do Renascimento, já se reconhecia a importância das brincadeiras como conduta livre e essencial ao desenvolvimento intelectual. Desde então, pensadores da educação, como Friedrich Froebel, criador do conceito de jardim da infância, e Jean Piaget, defensor do jogo como forma de construção de conhecimento, reforçam essa visão.

O brinquedo educativo surge, então, como uma poderosa ferramenta e equipamento didático. Jogos de tabuleiro, por exemplo, exigem o raciocínio lógico-matemático. Já brinquedos de encaixe desenvolvem noções espaciais e coordenação motora. Além disso, formas de linguagem também podem ser trabalhadas por meio de brincadeiras com música, dança, expressões gráficas e simbólicas. A atividade lúdica, nesse contexto, é um termo mais abrangente, que inclui tanto o jogo quanto a brincadeira, e se refere a qualquer ação pedagógica ou recreativa que envolva o prazer de brincar. Seu diferencial está na capacidade de gerar engajamento ativo, afetivo e significativo, tornando-se uma valiosa estratégia didática para o professor. Mais do que apresentar o conteúdo, o ensino lúdico convida a criança a se envolver com ele, estimulando sua curiosidade e fortalecendo sua autonomia. O aluno passa a ocupar o centro do processo de ensino-aprendizagem, deixando de ser um mero receptor para se tornar protagonista.

"O principal objetivo da educação é criar pessoas capazes de fazer coisas novas e não

simplesmente repetir o que as outras gerações fizeram — pessoas criativas, inventivas e descobridoras. O segundo objetivo da educação é formar mentes que possam ser críticas, que possam verificar e não aceitar tudo que lhes é oferecido. A educação que só ensina a repetir e a decorar, sem estimular a imaginação e o pensamento crítico, torna-se um obstáculo para o verdadeiro aprendizado." — Jean Piaget (apud SILVA, 2014, p. 55).

Essa afirmação de Piaget reforça como a ludicidade pode ser uma ferramenta valiosa para alcançar esses objetivos, pois ela estimula a criatividade, o pensamento crítico e a construção ativa do conhecimento desde os primeiros anos escolares. Outra perspectiva importante é a de Lev Vygotsky, que defendia que o aprendizado acontece por meio da interação com o outro, e que o brincar é essencial para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, como atenção, memória e linguagem. Para ele, o brinquedo "cria uma zona de desenvolvimento proximal", ou seja, uma área entre aquilo que a criança já sabe fazer sozinha e aquilo que ela ainda não consegue fazer sem ajuda — e é nesse espaço que ocorre o aprendizado mais potente.

Ao brincar, a criança simula papéis, situações e resolve problemas que fortalecem sua capacidade de aprender. Nesse sentido, Vygotsky afirma: "Ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade." (VYGOTSKY, 2007, p. 108).

É importante destacar que o uso de aulas dinâmicas, jogos e brincadeiras não significa que o professor ou a escola estão "brincando de ensinar". Muito pelo contrário: estão, na verdade, buscando a forma mais sensível, eficaz e humana de promover o aprendizado, quando o brincar é planejado e intencional, ele se transforma em conteúdo.
Em casa, a criança já desenvolve a imaginação ao se relacionar com objetos e situações que lhe despertam interesse, levar esse potencial para a escola é uma maneira de aproximar o universo infantil do conteúdo escolar, tornando o ensino mais significativo e eficiente. Sendo assim, o ensino lúdico deveria ser parte integrante do currículo do Ensino Fundamental I, e, com as devidas adaptações, estender-se até o Fundamental II. Afinal, aprender pode – e deve – ser uma experiência prazerosa, acolhedora e inesquecível.

JOGOS E BRINCADEIRAS NA FORMAÇÃO COGNITIVA E SOCIAL DO ALUNO

A utilização de jogos no ambiente escolar pode se dar de diversas maneiras, seja por meio de recursos digitais, jogos de tabuleiro, dramatizações ou dinâmicas em grupo. Todas essas formas de ludicidade possuem potencial para promover o aprendizado de maneira mais significativa, respeitando o ritmo e os interesses dos alunos.
Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) ressaltam que a educação básica deve garantir condições que tornem o processo educativo contínuo e significativo, ou seja, que desperte o interesse dos estudantes e esteja relacionado às suas vivências. Conforme a criança se desenvolve e avança nas etapas escolares, é natural que as dinâmicas didáticas sejam adaptadas. No Ensino Fundamental I, o uso de aparelhos tecnológicos ainda é mais limitado, e o foco recai sobre atividades manuais e simbólicas. Já nos anos finais do Ensino Fundamental e no Ensino Médio, os dispositivos digitais passam a ser utilizados com finalidades pedagógicas por meio de aplicativos como Kahoot, quizzes e jogos interativos.
Dessa forma, os estudantes aprendem que a tecnologia, além de entretenimento, também pode ser uma ferramenta de aprendizado se utilizada com orientação e objetivo claro. No entanto, é importante destacar que o lúdico não se limita aos meios digitais. Os jogos de tabuleiro, por exemplo, são recursos eficazes que podem ser adaptados para diferentes disciplinas. Jogos como bingo de operações matemáticas, dominó de frações ou trilhas de desafios lógicos contribuem para que a criança se aproxime dos conteúdos de forma mais leve e concreta.
Na área de linguagens, atividades como caça-palavras, formação de vocábulos e desafios de interpretação ajudam a desenvolver o raciocínio rápido, a leitura fluente e o pen-

samento crítico, favorecendo tanto a oralidade quanto a escrita. Segundo Fein (apud Spodek & Saracho, 1998), "é muito difícil definir a brincadeira, mas, em certo sentido, ela se auto define" (p. 210). A brincadeira possui uma natureza subjetiva e simbólica que lhe permite ser moldada conforme a imaginação da criança, um papel pode se tornar um avião, uma caixa vira castelo, um lápis vira espada. Essa liberdade criativa torna o ato de brincar uma potente ferramenta de aprendizagem e expressão. Complementando esse raciocínio,

Vygotsky (1998, p. 127) afirma que "a criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação ao que vê. Assim, é alcançada uma condição que começa a agir independentemente daquilo que vê". É nesse agir simbólico que a criança experimenta papéis, resolve problemas e elabora pensamentos de forma autônoma.

Apesar dessas potencialidades, muitas escolas ainda não compreenderam plenamente o papel educativo do lúdico. O brincar, em alguns contextos, ainda é visto como perda de tempo ou mera distração. No entanto, atividades como recorte e colagem estimulam a coordenação motora fina e a criatividade, enquanto jogos voltados para as ciências naturais — como tabuleiros sobre ecossistemas, experimentações simuladas e dramatizações — ampliam o interesse e o envolvimento dos estudantes com os conteúdos. Além do estímulo cognitivo, o jogo também contribui para o desenvolvimento emocional e social.

Atividades lúdicas em grupo favorecem a convivência entre os alunos, além de fortalecerem o vínculo entre estudante e professor. Ao propor algo fora da rotina tradicional, o educador atrai a atenção dos alunos e facilita a participação. Frequentemente, estudantes que relutam em se voluntariar para resolver um exercício no quadro se mostram mais dispostos a participar de uma dinâmica diferente e divertida.

O aspecto lúdico rompe a barreira do medo e do constrangimento, criando um ambiente mais favorável ao aprendizado. Nesse contexto, o papel do professor é fundamental. Ele é o mediador entre o conhecimento e o aluno, sendo responsável por apresentar as atividades de maneira clara, engajadora e, sobretudo, com intencionalidade pedagógica. É preciso que o educador explique que, mesmo durante uma brincadeira, existe um objetivo de aprendizagem em curso. Seja em sala de aula, no laboratório, em atividades externas ou em vivências cotidianas, o lúdico precisa ser reconhecido como estratégia de ensino, e não como um momento de pausa no aprendizado.

Evidentemente, existem conteúdos que exigem maior aprofundamento teórico e abordagem mais tradicional. No entanto, há temas que podem, ainda que parcialmente, ser adaptados para uma linguagem mais acessível às crianças, promovendo uma compreensão mais efetiva. A ludicidade, nesse sentido, não substitui o conteúdo, mas o aproxima do estudante. Para Vygotsky (1987), os processos psicológicos superiores — como a atenção voluntária, a memória lógica e a formação de conceitos — não surgem de forma espontânea, mas são construídos ao longo do tempo por meio de interações sociais e culturais. O autor destaca que:

"(...) pelos de domínio dos meios externos do desenvolvimento cultural e do pensamento: o idioma, a escrita, o cálculo, o desenho, bem como pelas funções psíquicas superiores especiais, aquelas não limitadas nem determinadas de nenhuma forma precisa e que têm sido denominadas pela psicologia tradicional com os nomes de atenção voluntária, memória lógica e formação de conceitos." (VYGOTSKY, 1987, p. 32).

Com base nesse entendimento, percebe-se que o brincar não é uma atividade dissociada do aprendizado, mas um meio privilegiado para a construção dessas funções mentais superiores. Ao experimentar, simbolizar e interagir com os outros por meio de jogos e atividades lúdicas, a criança não apenas se diverte — ela desenvolve, de maneira significativa, competências cognitivas, emocionais e sociais que impactam diretamente em seu desempenho escolar e em sua formação como sujeito.

Portanto, o ensino lúdico deve ser visto como um recurso pedagógico valioso. Ele não apenas contribui para a alfabetização e o rendimento escolar, mas também forma

cidadãos mais criativos, críticos e socialmente engajados. Por meio do brincar, a criança compreende regras, desenvolve empatia e amplia sua visão de mundo. Quando a escola reconhece a brincadeira como ferramenta educativa, ela não só ensina conteúdos, mas forma sujeitos.

DESAFIOS E CAMINHOS PARA A IMPLEMENTAÇÃO DA EDUCAÇÃO LÚDICA NA ESCOLA

A ludicidade, enquanto estratégia pedagógica, tem se mostrado uma aliada potente na construção de saberes e no fortalecimento do vínculo entre aluno e conhecimento. Como mencionado anteriormente, o ensino lúdico oferece benefícios diversos: contribui para a aprendizagem significativa, respeita o ritmo de cada estudante e valoriza o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo. Entretanto, a efetivação dessa abordagem no contexto escolar encontra diversos entraves, que vão desde questões estruturais até barreiras formativas e culturais.

Um dos principais desafios enfrentados por educadores está na falta de infraestrutura adequada para a implementação de práticas pedagógicas baseadas no lúdico. Muitas escolas públicas não dispõem de materiais suficientes ou ambientes preparados para a realização de atividades diferenciadas. A escassez de recursos didáticos, como jogos educativos, livros interativos, materiais manipuláveis ou equipamentos tecnológicos, limita a atuação dos professores, que precisam recorrer à criatividade para adaptar suas propostas às condições disponíveis.

Bonfim (2011) já alertava para a importância do modelo didático como facilitador da aprendizagem, ao afirmar que a assimilação dos conteúdos se torna mais eficaz quando há uma articulação entre o real e o imaginário. Apesar disso, a ausência de objetos físicos não inviabiliza o uso da ludicidade em sala de aula. Souza (2009, p. 6) observa que "para haver atividades lúdicas nem sempre é preciso haver brinquedo; mesmo quando os brinquedos estão presentes, eles podem ter muitas funções diferentes, dependendo do significado da brincadeira e do contexto em que ela ocorre". Isso significa que o lúdico não está restrito ao material concreto: ele se manifesta principalmente na forma como a atividade é conduzida, na intencionalidade pedagógica do professor e na liberdade criativa dos alunos.

Outro obstáculo igualmente relevante diz respeito à formação dos docentes. Ainda é comum encontrar profissionais que resistem à ideia de que o brincar pode ser uma forma legítima de ensinar. Muitos carregam consigo uma visão tradicionalista, segundo a qual aprender exige seriedade, silêncio e rigidez. Esse paradigma, no entanto, precisa ser superado. Para que o ensino lúdico ocorra de forma eficaz, é imprescindível que o professor esteja aberto a novas metodologias, disposto a inovar e, sobretudo, preparado para aplicar estratégias que envolvam os estudantes de forma ativa e prazerosa. Nesse ponto, destacasse a necessidade de uma formação inicial e continuada que contemple a didática lúdica como parte da prática docente. O professor não deve apenas saber jogar com seus alunos, mas compreender o valor pedagógico de cada atividade planejá-la com objetivos claros e avaliá-la como parte do processo de aprendizagem. Ele precisa, também, desenvolver uma postura sensível e empática, cultivando um ambiente de acolhimento e estímulo à curiosidade e à participação. A relação afetiva entre educador e educando desempenha papel central nesse processo. Bonfim (2011, p. 9) sintetiza essa perspectiva ao afirmar que:

"Se a educação não conseguir promover a construção do conhecimento por meio do afeto, do respeito às dificuldades e aos sentimentos do aluno, não será à base do autoritarismo e do castigo que formará cidadãos coerentes. Pois o afeto entre educador e educando é como uma semente lançada em terra fértil: germina numa rapidez surpreendente e produz frutos de qualidade."

Nesse sentido, a superação dos desafios que impedem a aplicação efetiva do lúdico depende não apenas do esforço individual dos professores, mas de um compromisso institucional mais amplo. Órgãos educacionais, como secretarias de educação e o Ministério da Educação (MEC), precisam investir em políticas públicas que garantam melhores condições de trabalho aos docentes, bem como a aquisição de materiais pedagógicos adequados.

Além disso, é fundamental a oferta de cursos de capacitação e a valorização de experiências exitosas que sirvam de inspiração para outras escolas. Por parte dos estudantes, observa-se que práticas repetitivas e pouco atrativas contribuem para a desmotivação e o desinteresse. Bianchi (2011, p. 12) chama a atenção para esse aspecto: "a falta de significados dos conteúdos ensinados em sala de aula é uma das causas da desatenção por parte dos alunos, da desmotivação, desinteresse e falta de memorização". Quando os conteúdos escolares são apresentados de forma lúdica e contextualizados, aumentam as chances de engajamento e retenção do conhecimento.

Assim, o planejamento de atividades lúdicas deve considerar o perfil da turma, os interesses dos alunos e os objetivos pedagógicos. Jogos educativos, como o Kahoot e o Quizizz, além de dinâmicas de grupo, brincadeiras simbólicas e dramatizações, são exemplos de estratégias que favorecem o envolvimento dos estudantes. Essas práticas podem ser potencializadas com o uso de tecnologias digitais, como a realidade aumentada e a gamificação, que aproximam o cotidiano do aluno ao ambiente escolar, tornando-o mais estimulante. Ademais, é importante considerar o caráter interdisciplinar da ludicidade. O brincar pode perpassar todas as áreas do conhecimento, contribuindo para o desenvolvimento de competências e habilidades diversas.

Quando bem articulada ao currículo, a ludicidade não é uma pausa no aprendizado, mas um meio de aprofundá-lo de forma significativa e prazerosa. Em suma, a educação lúdica, embora enfrente desafios consideráveis, constitui uma alternativa potente e necessária no contexto da educação contemporânea. Para que ela se consolide como prática efetiva nas escolas, é preciso repensar concepções, reestruturar espaços, investir em formação docente e, sobretudo, reconhecer que o brincar não é apenas uma atividade recreativa, mas uma poderosa ferramenta de transformação educacional. Quando o ensino se torna prazeroso, o aprendizado floresce — e com ele, crescem também os sujeitos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ensino lúdico desempenha um papel fundamental na educação das crianças, especialmente no Ensino Fundamental I. Por meio de jogos e brincadeiras, os alunos têm a oportunidade de desenvolver suas habilidades cognitivas, emocionais e sociais de forma mais envolvente e significativa. As contribuições de Piaget e Vygotsky mostram que o brincar é muito mais que um momento de diversão — é uma etapa importante para a construção do conhecimento e para o crescimento intelectual dos estudantes.

Entretanto, a aplicação dessas práticas enfrenta desafios reais nas escolas, como a falta de infraestrutura e a dificuldade de alguns professores em adotar métodos diferentes dos tradicionais. Isso evidencia a necessidade de uma formação contínua e adequada para os educadores, garantindo que eles saibam como usar as atividades lúdicas com um propósito pedagógico claro.

Assim, integrar o ensino lúdico no currículo escolar vai além de tornar as aulas mais agradáveis. Trata-se de construir uma educação mais humana, que respeita o ritmo e as características de cada aluno, promovendo a inclusão e formando cidadãos mais críticos e conscientes. Investir no ensino por meio do brincar é investir no futuro de uma educação de qualidade, capaz de preparar os estudantes para os desafios da vida.

REFERÊNCIAS

ALVIM, Gilmara Ferreira. Jogos didáticos de Ciências – ludicidade e integração. Revista Educação Pública, v. 20, n. 8, 2020.

BIANCHI, Sara Rebecca. A importância da motivação na aprendizagem no Ensino Fundamental. 2011. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2011.

BRASIL. Ministério da Educação. Parâmetros Curriculares Nacionais: Introdução aos PCNs. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez, 2001.

DUARTE, Débora Alves; ARANHA, Ruderva-

nia da Silva Lima. O uso de jogos e atividades lúdicas como recurso didático para o ensino-aprendizagem. Revista Saberes & Práticas, n. 4, p. 127-128, maio 2024.

GUIMARÃES, Roberta Figueiredo de Souza. A importância do lúdico na aprendizagem: o uso de jogos no ensino de ciências naturais. 2019. Monografia (Especialização) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, a criança e a educação. 1992. Tese (Livre Docência) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 1992.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2009. p. 13-40.

LUCAS, Tereza Maria da Silva. Ludicidade no processo ensino-aprendizagem: motivação para alunos e professores. Revista Educação Pública, v. 21, n. 8, 2021.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: LTC, 1998.

SILVA, F. A. Piaget e a educação atual: reflexões sobre a construção do conhecimento. São Paulo: Cortez, 2014.

SOUSA, Lady Laura. O lúdico: aprender brincando na educação infantil. [sem mais dados disponíveis – completar com local, ano e tipo de trabalho, se possível].

SPOSDEK, Bernard; SARACHO, Olivia N. Learning through play. New York: Teachers College Press, 1998.

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

VYGOTSKY, Lev S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VYGOTSKY, Lev S. Pensamento e linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 1987.