A RELAÇÃO DA LUDICIDADE COM O USO DE MATERIAIS LÚDICOS NOS ANOS INICIAIS

CLAUDIA FRANCO MEDEIROS

Resumo

Este estudo evidencia a relevância dos materiais pedagógicos como mediadores da aprendizagem nos anos iniciais, enfatizando as dimensões lúdicas, cognitivas e didáticas. Os materiais pedagógicos caracterizam-se como instrumentos estruturantes que articulam ação, reflexão e compreensão simbólica. Dentre as diversas categorias, destacam-se os materiais concretos, gráficos, digitais e não estruturados, todos capazes de aproximar o estudante dos conceitos em estudo e de favorecer a transição entre o concreto e o simbólico. A dimensão lúdica é abordada como elemento essencial para sustentar o engajamento, a curiosidade e a criatividade das crianças, estimulando o protagonismo do estudante no processo de aprendizagem, fortalecendo tanto o desenvolvimento cognitivo quanto o socioemocional. Quando orientada por intencionalidade pedagógica, a prática docente amplia as possibilidades de aprendizagem o, tornando as experiências mais acessíveis, colaborativas e contextualizadas. Além disso, o estudo aborda critérios para a seleção e uso intencional dos materiais, ressaltando aspectos como alinhamento curricular, progressão, acessibilidade, avaliação formativa e documentação pedagógica, de modo que a qualidade desses recursos depende mais da clareza dos objetivos e da mediação docente do que de sua sofisticação material. Observou-se que os materiais pedagógicos e lúdicos, quando utilizados de forma planejada e reflexiva, colaboram para o fortalecimento de práticas educativas mais equitativas, democráticas, investigativa e significativa, promovendo a consolidação de um processo educativo voltado ao desenvolvimento integral e à autonomia intelectual.

PALAVRAS-CHAVE: Materiais pedagógicos. Ludicidade. Anos Iniciais.

INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, as práticas educativas vêm sendo influenciadas por novas concepções de metodologias que compreendem o estudante como sujeito autônomo e a escola como um território de experimentação, descoberta e experimentação. Nesse contexto, os materiais pedagógicos assumem um papel estratégico, estruturando o ensino, ampliando as possibilidades de representação, manipulação e abstração. A adoção intencional de tecnologias digitais no contexto educativo, a valorização do lúdico e o uso de materiais não estruturados revelam uma ampliação da noção de recurso didático, que abrange desde objetos concretos tradicionais até experiências interativas (MENEZES et al, 2025).

Os materiais pedagógicos constituem elementos centrais no processo de ensino e aprendizagem, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, quando a criança consolida as bases cognitivas e simbólicas para o desenvolvimento de competências mais complexas (BECK, CAPELETE E ARCANJO, 2023).

Este estudo delimita-se à análise do papel desses materiais como mediadores da aprendizagem, compreendendo o lúdico como elemento essencial para o desenvolvimento cognitivo e social. A abordagem parte do entendimento de que a seleção, o uso e a intencionalidade pedagógica dos materiais impactam diretamente a qualidade das interações em sala de aula, como elemento mediador na aquisição do conhecimento pelas crianças.

O estudo objetivou identificar a relevância dos materiais pedagógicos e lúdicos na sistematização das ações docentes, destacando as funções de mediação e diferenciação pedagógica.

A opção por esta temática se justifica pela relevância de discutir a função social e pedagógica da escola em uma sociedade em constante transformação, considerando o uso dos materiais pedagógicos em um con-

texto educacional potencializador do aprender dinâmico e mediado por tecnologias. A investigação de suas potencialidades e limitações possibilita avaliar os impactos e as contribuições desse recurso para o processo de ensino e aprendizagem, permitindo compreender que o valor desses recursos está na adequação aos objetivos de aprendizagem e à mediação docente, fortalecendo a construção de experiências de ensino mais significativas, criativas e inclusivas.

MATERIAIS PEDAGÓGICOS ESTRUTURADOS E NÃO ESTRUTURADOS

Os materiais pedagógicos constituem um conjunto amplo de objetos, dispositivos e ambientes intencionalmente mobilizados para favorecer processos de ensino e aprendizagem nos anos iniciais, de modo que a principal característica é operar como mediadores entre o estudante e os conceitos em estudo, permitindo que ideias abstratas ganhem forma, representação e experimentação. Ao organizar a experiência educativa, esses materiais ampliam as possibilidades de acesso ao conhecimento por vias sensoriais, motoras, simbólicas e cognitivas, ultrapassando a. simples oferta de recursos, estruturando situações didáticas mais investigativas, dialógicas e significativas (SANTOS E COSTA, 2022).

Entre esses recursos, destacam-se os manipuláveis concretos, amplamente utilizados na alfabetização e no ensino matemático, como blocos lógicos, material dourado, tangram, sólidos geométricos, ábacos e relógios didáticos permitem que os estudantes explorem relações de forma, quantidade, proporção, tempo e sequência. Ao manipular tais objetos, a criança estrutura noções fundamentais da lógica e da matemática de maneira ativa, construindo representações internas que dão sustentação futura à abstração. Esses materiais, apesar de tradicionais, permanecem essenciais porque articulam percepção, ação e raciocínio (RIOS E SILVA, 2018).

Outro conjunto relevante é formado por recursos gráficos e textuais, como cartazes, baralhos fonêmicos, fichas de leitura, roteiros investigativos e livros-jogo. Esses materiais funcionam como suportes visuais e linguísticos que organizam pistas, modelos e desafios cognitivos. Em contextos de alfabetização, particularmente, auxiliam na consolidação de relações grafema-fonema, no reconhecimento de padrões sonoros e na fluência de leitura. Na matemática e nas ciências, estruturam passos investigativos, encorajando a observação, a comparação e a formulação de hipóteses (RAU, 2019).

De igual importância são os materiais não estruturados, como sucatas, elementos naturais, massinhas, palitos, elásticos e outros itens de uso livre. Diferentemente dos recursos convencionais, eles não carregam um objetivo didático pré-definido, o que favorece a criação, a exploração espontânea e a resolução autônoma de problemas. Esses materiais instigam a criança a testar combinações, experimentar propriedades físicas, criar modelos e construir representações próprias. Nesse sentido, promovem uma aprendizagem aberta, centrada na criatividade e na experimentação (SANTANNA E NASCIMENTO, 2021).

Nas últimas décadas, ganham destaque os recursos digitais e híbridos, que integram tecnologias simples e acessíveis ao cotidiano da sala de aula, como jogos digitais, aplicativos de leitura, atividades de pensamento computacional e experiências com realidade aumentada baseada em marcadores ampliam repertórios expressivos e cognitivos. A interação com esses recursos permite que a criança desenvolva habilidades de navegação, análise, programação básica e leitura multimodal, competências cada vez mais necessárias para participar de práticas sociais contemporâneas (GRIESER E RIGO, 2023).

Ferro e Viel (2019) afirmam que, independentemente da natureza do material, sua primeira função é a mediação, permitindo que conceitos complexos se tornem manipuláveis e visíveis. Quando a criança segura um bloco, organiza fichas, movimenta peças ou interage com uma imagem digital, ele transforma ideias abstratas em ações observáveis e discutíveis. A mediação cria um elo entre o concreto e o simbólico, abrindo espaço para que a criança formule explicações, revise raciocínios e estabeleça relações entre o que

pensa e o que faz.
Os materiais também cumprem papel relevante na diferenciação pedagógica, permitindo que a sala de aula acolha ritmos, estilos e modos de aprender distintos. Enquanto alguns estudantes se beneficiam de representações concretas, outros avançam melhor com desafios gráficos, experiências digitais ou atividades de criação com materiais não estruturados. A diversidade de recursos possibilita múltiplos caminhos para alcançar os mesmos objetivos, favorecendo uma aprendizagem inclusiva e responsiva (PAVIOTI E ALTARUGIO, 2021).
Esses recursos ainda funcionam como instrumentos de avaliação formativa, na medida em que tornam visíveis os processos de pensamento das crianças, principalmente ao observar como o estudante organiza peças, seleciona pistas, registra hipóteses ou usa heurísticas em jogos e manipulações, o professor tem acesso direto à lógica que orienta suas ações. Essa visibilidade é essencial para ajustar intervenções, propor novos desafios e compreender o percurso de aprendizagem de cada criança (MALUF, 2018).
Sendo assim, faz-se importante destacar que a seleção de materiais pedagógicos não deve ser aleatória ou guiada apenas pela atratividade visual, de modo que escolha deve envolver critérios pedagógicos, epistemológicos e metodológicos que relacionam o recurso aos objetivos de aprendizagem, ao perfil da turma e às estratégias de ensino adotadas. Quando utilizados de forma intencional e integrada, esses materiais tornam-se elementos estruturantes da prática docente, contribuindo para uma educação mais investigativa, acessível e significativa nos anos iniciais (SILVA E LIMA, 2017).

OS MATERIAIS E A LUDICIDADE

O lúdico atua como mediador da aprendizagem ao organizar a experiência infantil em camadas cognitivas, socioemocionais e motivacionais que se retroalimentam. A brincadeira cria um ambiente em que a criança pode simular papéis, testar hipóteses, negociar regras e transformar ações em significados, favorecendo a formação de conceitos por meio da alternância entre manipulação, representação e simbolização. Ao reduzir a carga cognitiva extrínseca, o lúdico libera recursos mentais para que a atenção se concentre nos elementos essenciais da tarefa (GRIESER E RIGO, 2023).
No aspecto socioemocional, jogos estruturados estimulam colaboração, autorregulação e escuta ativa, enquanto a fantasia sustenta criatividade e empatia. Já no campo motivacional, desafios graduados e feedback imediato mantêm o interesse, sustentam a persistência e criam condições para que alfabetização e matemática avancem com mais consistência (MENEZES et al, 2025).
A qualidade de materiais lúdicos depende de sua capacidade de articular intencionalidade pedagógica, diversidade cognitiva e relevância contextual. Para isso, é fundamental que se alinhem a objetivos claros, evitando que o jogo se sobreponha ao aprendizado que pretende favorecer. Da mesma forma, materiais eficazes oferecem múltiplos caminhos de solução, permitindo que as crianças selecionem estratégias e testem raciocínios, ao mesmo tempo em que integram registros concretos, pictóricos e simbólicos para apoiar transições entre diferentes níveis de abstração (MEDRADO, PEREIRA E OSÓRIO, 2023).
Além disso, materiais bem concebidos fornecem feedback rápido e informativo, incorporam possibilidades de diferenciação e apresentam acessibilidade desde a origem, seja por meio de texturas, linguagem simples ou organização visual que não dependa de cores específicas. Quando culturalmente situados, esses materiais tornam-se ainda mais significativos, pois dialogam com histórias, problemas e repertórios do território, fortalecendo o sentimento de pertencimento e potencializando a aprendizagem de forma equitativa (RAU, 2019).
Apesar de seu potencial, o uso do lúdico na escola frequentemente esbarra em limites e equívocos que comprometem sua eficácia, como a caracterização da ludicidade decorativa, quando a atividade parece divertida, mas carece de vínculo real com o objetivo de aprendizagem, produzindo engajamento superficial e pouco

transferível. Outro erro é a dependência de conjuntos caros, que confunde sofisticação

tecnológica com qualidade pedagógica e ignora que muitos materiais de baixo custo podem gerar experiências igualmente ricas quando há intencionalidade didática (RIOS E SILVA, 2018).

Portanto, a avaliação de um produto que compõe o material pedagógico não pode desconsiderar o raciocínio, as estratégias e a linguagem expressada pelas crianças durante a brincadeira, justamente os elementos que revelam processos cognitivos essenciais para orientar intervenções e promover aprendizagem significativa (MALUF, 2018).

APLICAÇÕES PRÁTICAS E JUSTIFICATIVAS

Na alfabetização e no letramento, materiais lúdicos funcionam como motores de exploração fonológica, lexical e discursiva, organizando a participação das crianças em tarefas que alternam manipulação, escuta, leitura e produção. O uso de baralhos fonêmicos, por exemplo, estrutura jogos simples de virar cartas e formar famílias silábicas ou palavras, permitindo que a turma avance progressivamente de combinações mais estáveis para estruturas mais complexas (SANTANNA E NASCIMENTO, 2021).

Essa dinâmica, ao oferecer repetição com variação e feedback imediato, sustenta a consolidação da consciência fonológica e ortográfica, enquanto a liberdade para testar combinações estimula hipóteses sobre o funcionamento da língua. Em paralelo, rodas de leitura apoiadas em cartas de papéis sociais, como repórter, ilustrador ou editor, permitem a criação de propósitos variados para a leitura e ampliam a compreensão ao exigir interpretação, registro e síntese. Essas estratégias, ancoradas na simulação de papéis e na construção compartilhada de sentido, aproximam a criança de modos reais de usar a linguagem, fortalecendo tanto a fluência quanto a autonomia leitora (MENEZES et al, 2025).

As narrativas com objetos não estruturados complementam esse quadro ao integrar oralidade, escrita e artes em um circuito expressivo altamente inclusivo. Ao utilizar caixas de sucata, elementos naturais ou pequenos objetos para construir cenários e personagens, as crianças ampliam repertórios semióticos e produzem

narrativas que combinam imagem, gesto, fala e registro gráfico (FERRO E VIEL, 2019).

A possibilidade de fotografar e legendar as criações transforma a produção oral em escrita com significado, permitindo revisões, comparações e continuidade entre atividades. Essa abordagem favorece diferentes percepções visuais, táteis, verbais e colaborativas, a fim de que todos encontrem um caminho produtivo para participar. Assim, as aplicações práticas demonstram que o lúdico, quando articulado a materiais intencionais, não apenas diversifica a experiência de alfabetização e letramento, mas também aprofunda a compreensão, sustenta a motivação e amplia o alcance equitativo das aprendizagens (GRIESER E RIGO, 2023).

Na matemática dos anos iniciais, materiais lúdicos oferecem caminhos concretos para que as crianças compreendam estruturas numéricas e relações operatórias que, de outra forma, permaneceriam excessivamente abstratas. A reinvenção do material base-dez com tampinhas e canudos agrupados por elásticos combinada a um “banco” de trocas em jogos de loja, ajuda a visualizar o sistema posicional e compreender por que e como ocorrem os algoritmos de composição e decomposição. Ao transformar trocas em ações físicas, a criança internaliza relações de valor relativo e percebe regularidades nos cálculos, fortalecendo tanto a precisão quanto a flexibilidade numérica (BECK, CAPELETTE E ARCANJO, 2023).

Do mesmo modo, trilhas de estratégia com dados ampliam o repertório de adição e subtração, exigindo cálculo mental, estimativa e tomada de decisão em tempo real. A variação de condições, como dobrar valores, inverter movimentos, pular posições, cria cenários que obrigam o estudante a antecipar resultados e ajustar caminhos, promovendo raciocínio adaptativo (SILVA E LIMA, 2017).

Na geometria, o uso de cordões e prendedores em painéis perfurados cria um ambiente de investigação em que forma, medida e linguagem geométrica se integram de modo natural. Ao construir polígonos, comparar configurações e resolver desafios de perí-

metro e área com peças idênticas, as crianças verificam propriedades geométricas por experimentação direta e testam explicações para justificar suas escolhas (PAVIOTI E ALTARUGIO, 2021).
A manipulação dos cordões, que podem ser tensionados, deslocados ou reorganizados, favorece a percepção de regularidades e diferenças entre figuras, estimulando o uso de vocabulário preciso e a identificação de relações espaciais.

Essas práticas, ancoradas em materiais acessíveis e altamente exploratórios, demonstram que o lúdico pode transformar a matemática em um campo de investigação prática, onde conceitos emergem de ações significativas e se consolidam pela reflexão orientada (MENEZES et al, 2025).
Nas ciências, o uso de materiais lúdicos configura um ambiente investigativo em que a curiosidade infantil é sistematizada por meio de procedimentos observacionais e experimentais. As estações de exploração de som, luz e força funcionam como arranjos didáticos que permitem à criança manipular variáveis de forma controlada e responder a questões abertas que orientam a formulação de hipóteses e a comparação de resultados (SANTOS E COSTA, 2022).
Além disso, a possibilidade de criação do "jardim de janela" com sementes de crescimento rápido introduz, de maneira intuitiva, princípios de variabilidade e registro longitudinal: medir, desenhar e descrever o desenvolvimento das plantas fornece dados para que as crianças identifiquem relações entre água, luz e solo, apoiadas por cartas que explicitam cada variável. Nessa articulação, o lúdico assume papel epistemológico ao favorecer o ciclo investigativo e transformar a experiência sensível em evidências que sustentam explicações iniciais sobre fenômenos naturais (RAU, 2019).
Nas artes e na linguagem multimodal, materiais lúdicos operam como dispositivos que ampliam a autoria e diversificam as formas de interpretação e expressão. A proposta de um "museu de um dia", em que as crianças organizam pequenas instalações com objetos cotidianos acompanhados de breves textos curatoriais, cria um contexto de produção estética que exige seleção intencional, justificativa e argumentação sobre sentidos atribuídos aos objetos (GRIESER E RIGO, 2023).
De modo complementar, a elaboração de trilhas sonoras para poemas, utilizando instrumentos simples e objetos sonoros, articula prosódia, ritmo e expressividade textual, permitindo que a performance e a gravação tornem visíveis camadas do discurso poético que não emergiriam apenas pela leitura. Em conjunto, essas práticas evidenciam como o lúdico, quando estruturado em tarefas multimodais, fortalece processos interpretativos complexos e amplia repertórios simbólicos essenciais para a formação estética nos anos iniciais (MENEZES et al, 2025).

A SELEÇÃO DOS MATERIAIS PEDAGÓGICOS

As abordagens inovadoras de baixo custo e alto impacto têm demonstrado que a potência pedagógica do lúdico não depende de sofisticação material, mas de clareza de objetivos, versatilidade e participação ativa das crianças no processo. Os conjuntos de materiais otimizam recursos ao permitir que um mesmo material cumpra mais de uma função, como um baralho que trabalha rimas em atividades de linguagem e, simultaneamente, valores numéricos em jogos de adição (RIOS E SILVA, 2018).
A lógica de multifuncionalidade reduz custos, amplia possibilidades didáticas e cria continuidade entre áreas do conhecimento e, ao integrar reflexão e ação lúdica, essas ferramentas elevam a complexidade cognitiva das atividades sem sobrecarregar o professor ou a rotina escolar (SANTANNA E NASCIMENTO, 2021).
Outro elemento são os jogos de regras, que permite às crianças compreenderem e testarem variações, bem como registrar justificativas para as mudanças propostas. Esse processo fortalece autonomia, argumentação e senso coletivo de autoria, transformando o jogo em objeto de estudo, introduzindo a ludicidade na rotina diária, favorecendo consolidação contínua e manutenção do foco (GRIESER E RIGO, 2023).
As rubricas visuais com pictogramas oferecem um recurso acessível para autoavalia-

ção de estratégias, permitindo que mesmo crianças em fase inicial de alfabetização acompanhem seu progresso. Além disso, essas abordagens demonstram que inovação pedagógica pode ser leve, econômica e altamente eficaz quando se articula ao lúdico de forma intencional, devolvendo à criança um papel ativo no aprender (BECK, CAPELETTE E ARCANJO, 2023).

A seleção e o uso pedagógico de materiais lúdicos exigem critérios claros que assegurem coerência entre intenção didática, prática cotidiana e aprendizagem efetiva. O primeiro desses critérios é o alinhamento curricular explícito: cada jogo ou material deve estar vinculado a habilidades previstas no planejamento semanal, permitindo que o professor monitore o percurso formativo e evite atividades desconectadas dos objetivos essenciais (FERRO E VIEL, 2019).

A vinculação também facilita a comunicação com famílias e equipes escolares, tornando visível que o lúdico é uma estratégia metodológica integrada ao currículo,

com clareza de propósitos orienta a escolha dos materiais, a definição de regras e a forma de mediação docente, garantindo foco e consistência pedagógica (RAU, 2019). Outro aspecto fundamental é a sequenciação e progressão, permite que a criança avance com segurança e aproprie-se de estratégias a partir de desafios escalonados. Essa abordagem reduz rupturas desnecessárias, facilita retomadas e sustenta a continuidade do raciocínio, especialmente em áreas como alfabetização,
matemática e ciências (GRIESER E RIGO, 2023).

Ao mesmo tempo, a progressão exige atenção à gestão de sala e à inclusão, o que envolve regras curtas expostas em cartaz, papéis rotativos como facilitador, guardião do tempo e relator, além de adaptações de acesso, como peças maiores, maior contraste visual, linguagem simplificada e recursos táteis ou em braile quando viáveis. Essas medidas asseguram participação equitativa e evitam que o jogo se torne excludente para crianças com diferentes necessidades (MENEZES et al, 2025). A avaliação formativa, por sua vez, precisa estar integrada ao próprio fluxo das atividades lúdicas, a fim de e estruturar momentos antes, durante e depois da ação, estimulando hipóteses e antecipações que depois serão verificadas. Ao longo da atividade, o professor observa estratégias e registra evidências rápidas por meio de checklists, pequenas anotações ou mapas de ações. Após o jogo, fotos, falas e produções são documentadas, acompanhadas de meta-comentários mediados por cartas de metacognição que ajudam as crianças a refletirem sobre seus processos.

Essa temporalidade distribuída evita avaliações centradas apenas em resultados e amplia a visibilidade do percurso cognitivo (MALUF, 2018).

Além desses elementos, a documentação pedagógica constitui um eixo estruturante para consolidar o uso intencional de materiais lúdicos, a partir da elaboração de portfólios individuais e por material, contendo variações de regras, registros de erros produtivos, fotos de interações e evidências de progresso, permitem acompanhar trajetórias de aprendizagem de maneira longitudinal (GRIESER E RIGO, 2023).

Os portfólios servem como instrumento de reflexão docente, como memória de práticas bem-sucedidas e como recurso para monitorar a eficácia dos materiais ao longo do tempo. Quando articulados, os critérios de alinhamento curricular, progressão, inclusão, avaliação formativa e documentação consolidam um modelo de

uso do lúdico que é sistemático, responsivo e orientado ao desenvolvimento integral das crianças (PAVIOTI E ALTARUGIO, 2021).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise apresentada evidencia que os materiais pedagógicos, em suas diferentes expressões e configurações, constituem instrumentos fundamentais de mediação entre o estudante e o conhecimento. Esses materiais caracterizam-se como componentes fundamentais da prática pedagógica, com potencial para transformar o a experiência educativa em um processo ativo, investigativo e significativo. A função ultrapassa o aspecto operacional, assumindo papel epis-

temológico ao permitir que as crianças construam conceitos articulando ação, reflexão e simbolização.

Ao integrar ludicidade e orientação didática planejada, o uso de materiais didáticos amplia as possibilidades de aprendizagem, promovendo engajamento, autonomia e desenvolvimento cognitivo. O lúdico, compreendido como linguagem natural da infância, promove a aquisição de conhecimentos por intermédio da experimentação, da interação social e da criatividade. Deste modo, a seleção criteriosa de materiais lúdicos, aliada a estratégias de intervenção pedagógica e avaliação contínua do aprendizado, potencializa a aquisição de saberes e contribui para o fortalecimento de uma prática docente mais inclusiva, dinâmica e centrada na criança como protagonista do processo de aprendizagem.

Portanto, reafirma-se que o valor pedagógico dos materiais não reside em sua sofisticação, mas na clareza de objetivos e na coerência entre o recurso, a proposta metodológica e as necessidades do grupo. Quando planejados de modo intencional, avaliados continuamente e documentados com rigor, esses materiais tornam-se princípios norteadores de uma educação comprometida com a justiça social, a criatividade e o desenvolvimento integral do sujeito. Dessa forma, consolidam-se como mediadores essenciais na promoção de uma formação que estimule a criticidade, a criatividade e a capacidade de atribuir novos sentidos ao saber.

REFERÊNCIAS

BECK, E. M. C; CAPELETTE, P. C.; ARCANJO, F. S. A importância da ludicidade no ensino fundamental I. Revista Multiversa, v. 1, n. 1, p. 110-124, 2023. Disponível em:

https://multiversa.edu.br/docs/revista-cientifica/revista-multiversa/13/8_2023.1.pdf. Acesso em 02 nov. 2025.

FERRO, B. R.; VIEL, F. V. A importância do lúdico nas séries iniciais do ensino fundamental. Revista Científica UNAR, v.18, n.1, 2019. Disponível em: http: revistaunar.com.br/cientifica/documentos/vol18_n1_2019.pdf. Acesso em: 28 out. 2025.

GRIESER, P.; RIGO, N. S. Ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental: o uso de bonecos como recurso lúdico para o ensino e aprendizagem. Revista UDESC, vol. 03, n. 05, 2023. Disponível em: https://sistemabu.udesc.br/pergamumweb/00008a8f.pdf. Acesso em 02 nov. 2025.

MALUF, Â. C. M. Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas. 6ª ed. Petrópolis: Vozes, 2018.

MEDRADO, J. S.; PEREIRA, S. R. B.; OSÓRIO, N. B. O lúdico como ferramenta de ensino e aprendizagem nas séries iniciais. Revista Humanidades e Inovação - ISSN 2358-8322 - v.10, n.12, 2023. Disponível em: https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/8363/5362. Acesso em 28 out. 2025.

MENEZES, S. S.; SILVA, A. M. L.; PAIVA, D. N. J.; LIMA, B. A. A ludicidade como ferramenta para a aprendizagem significativa nos anos iniciais do ensino fundamental: uma revisão sistemática de literatura. Revista Contribuições das Ciências Sociais, v.18, n.03, 2025. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/389915779.pdf. Acesso em: 28 nov. 2025.

PAVIOTI, L. A. S.; ALTARUGIO, M. H. A potencialidade lúdica nos livros didáticos nos anos iniciais. Revista Eletrônica Ludus Scientiae (Ludus), v. 5, n. 1, 2021. Disponível em: https://revistas.unila.edu.br/relus/article/download/2946/2840. Acesso em: 02 nov. 2025.

RAU, M. C. T. D. A ludicidade na Educação: uma atitude pedagógica. 4ª Ed. São Paulo: Ibpex, 2019.

RIOS, P. P. S; SILVA, T. O. O lúdico nas séries iniciais do ensino fundamental: a brincadeira deve continuar. V Congresso Nacional da Educação, 2018. Disponível em: http: editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018_01082018 100933.pdf. Acesso em: 28 out. 2025.

SANTANNA, A.; NASCIMENTO, P. R. A História do Lúdico na Educação. Florianópolis, Santa Catarina: Editora Náutica, 2021.

SANTOS, A. F. COSTA, M. Recursos lúdicos e aprendizagem significativa: estudo de caso em uma escola pública. Revista Ágora, ISSN: 2447-8377, 2022. Disponível em: https://periodicos.unimesvirtual.com.br/index.php/formacao/article/download/1612/1318. Acesso em: 02 nov. 2025.

SILVA, L. P. A; LIMA, C. A. As contribuições dos jogos no ensino da matemática na educação. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento, ano 02, vol. 01, 2017. Disponível em: https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/jogos-no-ensinomatematica.
Acesso em: 28 out. 2025.