A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

SIMONE DE ARAÚJO DOS SANTOS

RESUMO:
A ludicidade é amplamente reconhecida como um elemento essencial para o desenvolvimento infantil, promovendo a aprendizagem de maneira dinâmica e significativa. Na educação infantil, as práticas lúdicas contribuem para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor das crianças, tornando o ambiente escolar mais inclusivo e estimulante. No entanto, a implementação efetiva do lúdico ainda enfrenta desafios, como a falta de formação adequada dos docentes, infraestrutura insuficiente e a resistência de algumas instituições. O objetivo deste estudo foi analisar a importância do lúdico na educação infantil, destacando seus impactos no desenvolvimento das crianças e os obstáculos para sua inserção no currículo escolar. A pesquisa utilizou metodologia baseada em revisão bibliográfica, consultando artigos científicos e documentos relevantes. Os resultados apontaram que a ludicidade melhora significativamente o desempenho acadêmico, estimula a criatividade e fortalece habilidades socioemocionais. Apesar disso, a formação insuficiente dos professores e a carência de materiais lúdicos ainda dificultam sua aplicação plena. Conclui-se que a ludicidade deve ser incorporada de forma planejada ao currículo da educação infantil, exigindo investimentos em capacitação docente, políticas públicas de incentivo e maior engajamento da comunidade escolar. O reconhecimento do brincar como um direito da criança e como uma metodologia pedagógica eficaz é fundamental para garantir uma educação mais inovadora, acessível e equitativa.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Infantil; Ludicidade; Aprendizagem; Desenvolvimento Infantil; Práticas Pedagógicas.

1 INTRODUÇÃO

O presente estudo teve como objetivo analisar a importância do lúdico na educação infantil. A ludicidade tem sido cada vez mais reconhecida como um elemento essencial no desenvolvimento da criança, especialmente no contexto escolar. O ato de brincar, além de ser uma necessidade inerente à infância, constitui um meio fundamental para a construção do conhecimento, favorecendo aspectos cognitivos, emocionais, sociais e motores.

Quando inserido no ambiente escolar, o lúdico permite que as crianças explorem o mundo de forma espontânea e prazerosa, tornando o aprendizado mais significativo e motivador. Apesar de sua relevância, ainda existem desafios para sua implementação efetiva, decorrentes da falta de recursos, da formação insuficiente de professores ou da compreensão limitada sobre o impacto do brincar no processo de ensino- aprendizagem.

A relevância desta pesquisa está em reforçar o papel do lúdico como elemento central da educação infantil, contribuindo para práticas pedagógicas mais dinâmicas, inclusivas e eficazes. A metodologia adotada baseou-se em revisão bibliográfica de artigos científicos e documentos especializados.

A questão central deste estudo foi: De que forma o lúdico contribui para o desenvolvimento infantil e a melhoria do processo de ensino-aprendizagem na educação infantil?

A pesquisa buscou compreender os principais impactos do brincar na formação das crianças e investigar maneiras de integrar a ludicidade de forma mais eficiente ao currículo escolar. Espera-se que os resultados obtidos contribuam para uma maior valorização do lúdico nas escolas, incentivando práticas pedagógicas que respeitem a infância e promovam um aprendizado mais significativo.

2. LÚDICO

De acordo com Santos (2012), a palavra “lúdico” tem origem no latim ludus e significa brincar. A autora aponta que a atividade lúdica surgiu como uma forma de abordar o conhecimento de diferentes maneiras, favo-

recendo a interdisciplinaridade e promovendo o desenvolvimento de habilidades, especialmente a percepção da criança (Santos, 2012, p.3).

No campo da educação, o lúdico adquire um significado mais amplo: refere-se a um modo de experienciar e construir conhecimento por meio de ações simbólicas, criativas, expressivas e prazerosas. As atividades lúdicas incluem brincadeiras, jogos, cantigas, narrativas orais, dramatizações, dinâmicas interativas e experiências sensoriais, que constituem a forma mais genuína pela qual as crianças pequenas aprendem e se relacionam com o mundo.

Piaget (1970) enfatiza que "a atividade lúdica é a mais espontânea forma de expressão da criança" (p. 52). Para o autor, o brincar é uma ferramenta central na construção do conhecimento, permitindo que a criança assimile a realidade, reorganize estruturas cognitivas e desenvolva capacidades simbólicas. Ao brincar, a criança interage com o meio, experimenta, formula hipóteses, erra, acerta e recomeça, tudo em um contexto seguro e afetivamente significativo.

Segundo a teoria da equilibração de Piaget, a aprendizagem ocorre quando o sujeito é desafiado a reorganizar cognitivamente estruturas prévias, e o brincar oferece o contexto ideal para que esses desequilíbrios cognitivos aconteçam naturalmente.

Complementando essa perspectiva, Vygotsky (1998) aponta que o brincar é um espaço privilegiado para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, como atenção voluntária, memória, linguagem e pensamento abstrato. Na atividade lúdica, a criança atua simbolicamente, representa papéis sociais, negocia regras e constrói significados compartilhados, ampliando sua zona de desenvolvimento proximal e internalizando funções mentais ainda não dominadas sozinha. Nesse sentido, o brincar atua como ponte entre o mundo externo e a elaboração interna do conhecimento, integrando ação concreta e abstração simbólica.

A ludicidade na educação infantil não se limita a atividades espontâneas. Ela deve ser planejada e mediada pelo professor, respeitando os interesses, ritmos e particularidades de cada criança. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece o brincar como um direito fundamental da criança e enfatiza sua centralidade no currículo da educação infantil, destacando que a ludicidade permite o desenvolvimento de competências essenciais, como criatividade, curiosidade, cooperação e autorregulação emocional. Ao brincar, a criança aprende sobre si, sobre os outros e sobre o mundo, integrando emoção e cognição de forma inseparável.

Freire (1996) afirma que "ensinar exige compreender que a educação é um ato de amor, de coragem, e de comprometimento com a realidade dos educandos" (p. 25). Assim, o professor que reconhece a ludicidade como linguagem legítima da infância não apenas acolhe a maneira de ser e aprender da criança, mas constrói um espaço de diálogo, escuta e criação coletiva de significados. A mediação docente é, portanto, indispensável para que a experiência lúdica transcenda a mera diversão e se transforme em aprendizagem significativa e socialmente relevante.

Além das brincadeiras, a ludicidade se manifesta em atividades como leitura literária, desenho, música, dança, contação de histórias e faz-de-conta, promovendo desenvolvimento da linguagem, empatia, escuta ativa e sensibilidade estética. Tais práticas também fortalecem a coordenação motora e psicomotora, especialmente em contextos escolares com escassez de espaços adequados. O brincar deve ser entendido como forma legítima de acesso ao conhecimento, e não como intervalo entre momentos considerados "sérios" do currículo.

Kishimoto (1994) destaca que o lúdico é também uma forma de resistência pedagógica, ao valorizar criatividade, afeto, expressão simbólica e escuta, desafiando a rigidez e a homogeneização do ensino. Brincar na escola afirma a infância como tempo de potência, e não apenas como preparação para o futuro. O lúdico permite contato com diferentes repertórios simbólicos, narrativas, linguagens e visões de mundo, desenvolvendo respeito às diferenças, empatia, pensamento crítico e abertura para o novo. Freire (2003) reforça que "a educação deve ser um ato de liberdade, e não de domesticação" (p. 75).

Conforme demonstrado, a ludicidade não pode ser tratada como recursoopcional. Ela constitui um dos pilares da formação infan-

til, fortalecendo relações interpessoais, autonomia e aprendizagem significativa. Ao integrar o brincar à prática pedagógica cotidiana, a escola reconhece a infância em sua especificidade, potencializando o processo educativo de forma sensível, plural e humanizada (Freire 2003, p. 75).

Educadores, gestores e formuladores de políticas públicas têm o compromisso ético e político de garantir o direito ao brincar, assegurando que o lúdico seja uma dimensão central do ato educativo. O brincar não é apenas um meio de ensinar é uma forma de existir, criar e se relacionar com o mundo. Brincando, a criança aprende, e ao aprender, transforma-se e transforma seu entorno.

2.1. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Segundo Souza e França (2021, p. 937), o termo "lúdico" tem origem no latim ludus, que significa "jogo". Inicialmente, a palavra estava relacionada apenas ao ato de jogar, brincar e ao movimento espontâneo da criança. Entretanto, com o avanço das pesquisas em Psicomotricidade e em estudos sobre o lúdico, o conceito evoluiu, deixando de ser apenas sinônimo de jogo e passando a ser reconhecido como um elemento essencial da psicofisiologia do comportamento humano, refletindo sua importância no desenvolvimento integral da criança.

Assim, o brincar "não indica unicamente entreter, porém sim desenvolver-se completamente" proporcionando às crianças "expandir campos da personalidade tais como afetividade, mobilidade, intelecto, imaginação, além de habilidades essenciais como concentração, memória, a reprodução e a inventividade" (Souza e França, 2021, p. 937).

Historicamente, as atividades lúdicas foram percebidas no ambiente escolar como ações de menor relevância, muitas vezes encaradas apenas como distração para a criança das atividades "sérias" da escola. Martins e Abreu (2021, p. 550) relatam que,
"Qualquer iniciativa da criança para brincar na sala de aula" era frequentemente "bloqueada pela repressão da professora: 'Fique quieto, faça suas tarefas, você está aqui para aprender, não para brincar'" (Martins; Abreu 2021, p. 550).

Com o passar do tempo, essa visão foi se transformando, e o caráter lúdico das atividades na educação infantil passou a ser valorizado como parte essencial do processo educativo. Santos e Menezes (2021) enfatizam que "as brincadeiras são, sem dúvida, a forma mais natural de atrair na criança a atenção para uma atividade", pois constituem ações criativas que desempenham papel fundamental no desenvolvimento infantil. Silva e Araújo (2021) destacam que,

O brincar permite à criança explorar o ambiente, adquirir informações, exercitar atividades motoras e o sistema nervoso, além de estimular o crescimento da amígdala, promover o desenvolvimento do córtex pré-frontal e aumentar a capacidade de decisão, liberando fatores neurotróficos que favorecem o crescimento dos neurônios (Silva, Araújo 2021, p. 1660).
Barros e Menezes (2021, p. 479) reforçam que,

Por meio das atividades lúdicas, a criança consegue "interagir tanto com os outros quanto consigo mesma, além de explorar o mundo ao seu redor", sendo essencial "explorar a importância do lúdico no trabalho com as crianças" para "tornar as aulas mais dinâmicas e atrativas, objetivando que a criança aprenda de forma prazerosa, através do uso de jogos" (Barros e Menezes, 2021, p. 479).

Do ponto de vista cognitivo, a ludicidade contribui para o desenvolvimento de capacidades fundamentais, como atenção, memória, raciocínio lógico, criatividade e resolução de problemas. Durante o jogo, a criança formula hipóteses, testa estratégias, lida com regras, elabora narrativas e mobiliza estruturas mentais em constante reorganização.
Piaget (1976) sustenta que o conhecimento resulta de um processo dinâmico de assimilação e acomodação, e que as brincadeiras, ao criarem situações de desequilíbrio cogni-

tivo, favorecem a construção do pensamento. Para o autor, "a atividade lúdica é a mais espontânea forma de expressão da crianças sendo condição essencial para o surgimento de operações mentais complexas.

Na dimensão motora, o brincar desenvolve coordenação ampla e fina, lateralidade, equilíbrio e percepção espacial. Atividades que envolvem correr, pular, desenhar, construir ou manipular objetos não apenas promovem o domínio corporal, mas também fortalecem o esquema corporal integrado, condição essencial para a autorregulação e participação nas práticas culturais escolares (Piaget, 1970, p. 52).

Do ponto de vista emocional, a ludicidade é uma linguagem através da qual a criança expressa desejos, medos, afetos e angústias. O jogo simbólico possibilita elaborar experiências, ressignificar situações e representar conflitos internos de forma segura e criativa. Vygotsky (1998, p. 126) afirma que "é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos". Nesse contexto, a brincadeira favorece o autocontrole emocional e a internalização de regras, valores e limites.

Socialmente, o brincar representa o espaço da alteridade, da construção de vínculos e da aprendizagem da convivência. Ao participar de jogos e dramatizações coletivas, a criança negocia papéis, escuta diferentes perspectivas, compartilha espaços e aprende a cooperar. A ludicidade, assim, atua como instrumento de formação ética, promovendo empatia, solidariedade e senso de pertencimento.

Essas múltiplas dimensões mostram que as atividades lúdicas devem ser compreendidas como instrumentos pedagógicos essenciais. Quando planejadas intencionalmente, elas fortalecem o protagonismo infantil, ampliam os espaços de escuta e acolhimento e tornam o ambiente escolar sensível às singularidades do desenvolvimento da criança. Freire (1996, p. 47) reforça que "ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou construção", o que evidencia a necessidade de o educador compreender o universo infantil para construir experiências educativas significativas.

2Portanto, a ludicidade na educação infantil não é mero recurso complementar ou intervalo entre atividades "sérias". Kishimoto (1994) destaca que o lúdico constitui uma linguagem que integra razão e emoção, corpo e mente, sujeito e cultura. Brincar é, assim, um processo educativo em si: ao brincar, a criança aprende, interage e transforma seu conhecimento e seu entorno.

2.2. LUDICIDADE E PRÁTICA PEDAGÓGICA

Segundo Kishimoto (1994), o brinquedo não deve ser compreendido apenas como entretenimento, mas como instrumento de mediação pedagógica entre o mundo real e o simbólico. Ele permite que a criança construa significados, internalize normas sociais e desenvolva suas capacidades cognitivas, emocionais e sociais. A atividade lúdica, quando orientada pelo professor, transforma-se em um espaço de aprendizado ativo, onde a criança não apenas reproduz informações, mas participa da construção do conhecimento por meio da experiência concreta e da experimentação simbólica.

Dessa forma, o papel do educador é fundamental: ele deve planejar, mediar e avaliar as atividades lúdicas, garantindo que cada jogo ou brincadeira tenha objetivos pedagógicos claros e esteja alinhado às necessidades e interesses das crianças. Como destaca Silva e Araújo (2021, p. 1659), o processo lúdico deve priorizar "os jogos e as interações com professores como intermediadores nesse processo", evitando que o brincar se torne uma atividade descontextualizada ou sem intencionalidade educativa.

Souza e França (2021, p. 7) reforçam que a escolha de um jogo ou atividade deve considerar "o alcance de um objetivo principal e, em qualquer caso, ser apropriada a um conhecimento pedagógico", garantindo que a prática não apenas envolva a criança, mas promova o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e emocionais, enriquecendo a formação integral dos educandos.

Portanto, a ludicidade planejada e mediada

não é apenas recreação: ela constitui uma ferramenta estratégica de aprendizagem, capaz de integrar teoria e prática, autonomia e mediação docente, diversão e construção do conhecimento. Ao reconhecer o brincar como parte essencial do currículo, a escola valoriza a infância em sua plenitude, respeitando ritmos individuais e promovendo experiências significativas e inclusivas.

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-los. Duplicando diversos tios de realidade presentes, o brinquedo metamorfoseia e fotografa a realidade, não reproduz apenas objetos, mas uma totalidade social (Kishimoto, 1994, p. 108-109).

Ao envolver-se em brincadeiras, a criança tende a reproduzir, de forma simbólica, situações vivenciadas em seu cotidiano, o que lhe permite interpretar, reconstruir e atribuir novos sentidos ao mundo que a cerca. Esse processo favorece uma aprendizagem ativa, na qual a criança elabora compreensões sobre pessoas, lugares, objetos e dinâmicas sociais por meio da própria experiência. As atividades lúdicas promovem o desenvolvimento integrado das dimensões cognitivas, motoras, afetivas e sociais, ao passo que estimulam a linguagem, a imaginação, a autonomia e a capacidade de estabelecer vínculos afetivos (Kishimoto, 1994).

O ato de brincar, ainda que aparentemente simples, constitui uma prática complexa que fortalece a comunicação, amplia o repertório simbólico e favorece o desenvolvimento da identidade. Por meio da simulação e do faz-de-conta, a criança compreende e incorpora normas sociais, aprende a lidar com frustrações e desenvolve estratégias para a resolução de problemas cotidianos.

O brincar revela-se como um caminho espontâneo, prazeroso e profundamente eficaz para a construção de saberes, consolidando-se como uma das formas mais autênticas e significativas de aprendizagem na infância (Bringel, Ferreira e Teixeira, 2023, p. 476).

Diversos exemplos de atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento infantil. Entre eles estão desenho, mímica, jogo da memória, pega-varetas e amarelinha, cada uma com objetivos pedagógicos específicos. Souza e França (2021, p. 938) citam ainda bichos de pelúcia, bolas, quebra-cabeças e colares como instrumentos que estimulam a imaginação, coordenação, percepção e autoestima da criança.

Silva e Araújo (2021, p. 1662) destacam que tais atividades são “instrumentos pedagógicos importantes, mais do que apenas divertimento”, evidenciando que a ludicidade vai muito além da diversão, constituindo uma estratégia de construção de conhecimento.

Segundo Santos e Menezes (2021), a prática pedagógica deve se fundamentar em metodologias que priorizem a ludicidade, utilizando jogos, brincadeiras, música, teatro e dança, proporcionando aulas prazerosas que desenvolvam raciocínio, coordenação e aprendizagem de forma integrada. Souza e França (2021, p. 8) alertam,

Que a implementação efetiva dessas atividades exige tempo adequado e recursos suficientes, o que nem sempre ocorre nas instituições de ensino, limitando a potencialidade da prática lúdica (Souza; França 2021, p. 8).

A ação lúdica planejada oferece “um imenso leque de possibilidades para o desenvolvimento físico, motor, cognitivo e social, pois envolve brincadeiras livres, cantadas, cantigas de roda e jogos” (Martins e Abreu, 2021, p. 17). A música e as cantigas de roda, em particular, são ressaltadas por trazerem saberes, magia e encantamento, favorecendo a expressão cultural, a leitura, a comunicação e a interação entre as crianças.

Outra estratégia relevante é a contação de histórias, considerada por Lima e Neto (2023) como recurso metodológico essencial na Educação Infantil. Ao mergulhar no faz-de-conta proporcionado pela narrativa, a criança desenvolve imaginação, julgamento crítico e compreensão de papéis sociais e valores. A literatura, portanto, integra o lúdico à prática pedagógica, estimulando a aprendizagem de forma prazerosa e significativa.

Dessa forma, evidencia-se que a ludicidade

na educação infantil não apenas potencializa o desenvolvimento das habilidades pessoais, cognitivas e sociais das crianças, mas também é fundamental para uma prática pedagógica inclusiva, motivadora e significativa.

A organização intencional das atividades lúdicas, mediadas pelo professor, garante que o brincar seja uma ferramenta de aprendizagem, permitindo que a criança construa conhecimento, desenvolva competências e se torne protagonista de seu processo educativo (Souza e França, 2021, p. 936; Silva e Araújo, 2021, p. 1662).

Quando o professor planeja e orienta intencionalmente as atividades lúdicas, o brincar deixa de ser apenas diversão e se transforma em um recurso pedagógico. Assim, as brincadeiras passam a favorecer a aprendizagem, permitindo que a criança construa conhecimentos, desenvolva diferentes competências e participe ativamente do próprio processo educativo, tornando-se protagonista (Souza e França, 2021).
Quando as atividades lúdicas são organizadas com intencionalidade pedagógica, o brincar assume um papel fundamental no desenvolvimento infantil. Isso significa que o professor não escolhe as brincadeiras ao acaso: ele planeja cada atividade considerando os objetivos de aprendizagem, as necessidades da turma e o desenvolvimento de cada criança (Souza e França, 2021).
Nessa perspectiva, o brincar torna-se um meio para explorar conceitos, resolver problemas, expressar emoções e interagir socialmente. Além disso, a mediação do professor é essencial, pois ele observa, faz perguntas, provoca reflexões e oferece novos desafios que ampliam o repertório infantil. Dessa forma, a criança aprende de maneira ativa, criativa e significativa, desenvolvendo competências cognitivas, sociais, motoras e emocionais. Ao participar das brincadeiras com autonomia e curiosidade, ela passa a ser protagonista do próprio processo educativo, construindo conhecimento enquanto brinca e descobrindo o mundo por meio de experiências concretas(Souza e França, 2021)..
Quando o brincar é planejado e mediado com intencionalidade, ele se transforma em um elo essencial entre a experiência infantil e os objetivos educacionais. Isso acontece porque, ao brincar, a criança envolve-se espontaneamente em ações que estimulam sua imaginação, iniciativa e capacidade de resolver problemas. O professor, por sua vez, cria ambientes ricos em possibilidades, com materiais variados, desafios adequados e propostas que despertam curiosidade, e acompanha a criança durante a atividade, ajudando-a a ampliar suas descobertas (Souza e França, 2021).
Nessa dinâmica, o brincar deixa de ser visto apenas como um momento de descontração e passa a ser reconhecido como um processo formativo, capaz de desenvolver habilidades como comunicação, cooperação, autonomia, pensamento crítico e criatividade. Além disso, a ludicidade contribui para que a criança compreenda o mundo de forma mais concreta, explorando situações reais e simbólicas que fortalecem sua aprendizagem (Souza e França, 2021).

3. CONCLUSÃO / CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo evidencia a centralidade das atividades lúdicas no contexto da educação infantil, reconhecendo o brincar não apenas como prática espontânea, mas como um eixo estruturante do desenvolvimento humano nos primeiros anos de vida. As brincadeiras, os jogos simbólicos e as atividades criativas funcionam como dispositivos de mediação entre a subjetividade da criança e o mundo social, mobilizando processos cognitivos, afetivos, motores e sociais de forma integrada.
A importância do lúdico na educação infantil está diretamente relacionada ao desenvolvimento das habilidades socioemocionais, motoras e cognitivas das crianças. Ao brincar, a criança experimenta diferentes papéis sociais, aprende a resolver conflitos, expressa emoções e desenvolve sua autonomia e identidade, aspectos fundamentais para a formação do indivíduo. Estudos indicam que crianças que têm mais oportunidades de brincar na primeira infância apresentam um desenvolvimento mais equilibrado e uma

melhor adaptação ao ambiente escolar.
Dessa forma, é fundamental que educadores e gestores escolares compreendam o valor do lúdico e busquem formas de incorporá-lo de maneira planejada e intencional no currículo educacional. A ludicidade na educação infantil pode se manifestar de diversas formas, incluindo jogos, contação de histórias, dramatizações, músicas, atividades sensoriais, exploração de espaços ao ar livre e materiais não estruturados. Cada uma dessas atividades proporciona experiências únicas, permitindo à criança construir conhecimentos de maneira ativa e significativa.
Além disso, a prática lúdica está associada ao desenvolvimento da linguagem e da comunicação, visto que, ao brincar, a criança aprimora suas habilidades verbais e não verbais, aprende a argumentar, negociar e interagir com os outros de maneira mais eficaz. Ao integrar a ludicidade de forma intencional na prática pedagógica, a escola garante não apenas momentos de diversão, mas também experiências de aprendizagem profundas, que contribuem para o desenvolvimento integral da criança.

REFERÊNCIAS

BARROS, D. C. E MENEZES, A. M. DE C. Educação Infantil: o uso do lúdico no processo de aprendizagem. Id on Line Revista de Psicologia, v. 15, n. 58, p. 475-484,
22 de novembro /2025.Disponível em https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/3339/5224 Acesso em 01/02/2024.
FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 2011.

LIMA, D. D. R. S. E NETO, S. A. B. S. Reflexões sobre as concepções do lúdico nos artigos científicos da Capes e Scielo (2017-2021). Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, v. 9, n. 5, p. 1014-1034, 2023. Disponível em:
https://doi.org/10.51891/rease.v9i5.9844. Acesso em: 24 nov. 2025.
MARTINS, M. A. N. S. E ABREU, T. C. D. O lúdico na formação de professores de educação infantil: tecendo diálogos, aprendendo com as cantigas de roda. Revista Educação e Emancipação, São Luís, v. 14, n. 2, maio/ago. 2021. Disponível em https://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/reducacaoemancipacao/article/view/172 42/ 9326 Acesso em 23 de nov. 2025.

PIAGET, Jean. A equilibração das estruturas cognitivas: problema central do desenvolvimento. Rio de Janeiro: Zahar, 1976. Disponível em
<https://pt.scribd.com/archive/plans?doc=697707199&doc_id=697707199&metadata=%7B%22context%22%3A%22archive_view_restricted%22%2C%22page%22%3A%22read%22%2C%22action%22%3A%22download%22%2C%22logged_in%22%3Atrue%2C%22platform%22%3A%22web%22%7D>. Acesso em: 24 de nov. 2025.
PIAGET, Jean. Science of education and the psychology of the child. Trans. D. Coltman. 1970.
SANTOS, T. S. E MENEZES, A. M. DE C. A importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem e no desenvolvimento infantil. Id on line Revista de Psicologia, v. 15, n. 58, p. 660-668, dez. 2021. Disponível em https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/3353/5263 Acesso em 21 de nov. 2025.
SANTOS, J. S: O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: IV FIPED. 2012. Disponível em: https: //www.editorarealize.com.br Acesso em 21 de nov. 2025.
SILVA, T. V. E ARAÚJO, L. C. N. Brincar é coisa séria: contribuições no processo de aprendizagem e desenvolvimento infantil. Revista Ibero-americana de Humanidades, Ciências e Educação, São Paulo, v. 7, n. 12, dez. 2021. Disponível em https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/3623/1434 Acesso em 23 de nov. 2025.

SOUZA, D. S. E FRANÇA, A. P. A ludicidade na educação infantil: processos de ensino e aprendizagens como forma de educar. Id on line: Revista de Psicologia, v. 15,
n. 57, p. 934-943, out. 2021. Disponível em https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/3262/5189 Acesso em 24 de nov. 2025.
VYGOTSKY, Lev S. Psicologia da arte. São Paulo: Martins Fontes, 1998.