

A MANEIRA LÚDICA DE ENSINAR DENTRO DE UMA NOVA VISÃO PEDAGÓGICA NOS TEMPOS ATUAIS

Whiszânia Mendes Soares¹

Joseane Mendes Soares²

Eixo temático: 21-Educação Infantil: criança, lúdico, literatura, natureza e as experiências com o Brincar(Atv.Oline).

Resumo

O brincar é uma atividade essencial para o desenvolvimento infantil, sendo o lúdico um recurso pedagógico fundamental no processo de ensino-aprendizagem. Ao integrar jogos, brinquedos e literatura infantil ao cotidiano escolar, o educador promove uma aprendizagem mais significativa, estimulando a criatividade, a socialização e o pensamento crítico. O objetivo é analisar a relevância da leitura e do letramento no processo de alfabetização, compreendendo-os como elementos fundamentais do desenvolvimento infantil e da construção de sentidos por meio de práticas lúdicas. Trata-se de uma abordagem qualitativa e caráter descritivo. A pesquisa foi realizada por meio de levantamento de produções científicas nas bases SciELO, BVS, Google Acadêmico e PubMed, priorizando estudos publicados nos últimos anos. A análise centrou-se em identificar e compreender as contribuições do lúdico nas práticas pedagógicas voltadas à alfabetização e ao letramento. Os estudos analisados apontam que a ludicidade, ao ser incorporada ao ensino, favorece o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança, tornando o processo de alfabetização mais atrativo e eficiente. A literatura infantil destaca-se como mediadora do aprendizado e da formação do leitor crítico, contribuindo para a construção da linguagem, da empatia e da identidade do sujeito. Conclui-se que a inserção do lúdico no processo de alfabetização revela-se essencial para a promoção de uma educação mais humanizada, significativa e inclusiva. Ao valorizar as experiências infantis por meio da leitura e do brincar, o educador contribui para a formação integral da criança, tornando-a protagonista de sua aprendizagem.

Palavras-chaves: Alfabetização; Lúdico. Educação Infantil.

Introdução

O brincar é uma atividade essencial no universo infantil, pois é por meio dele que a criança aprende com maior facilidade, desenvolve habilidades sociais, compreende o espírito de grupo, toma decisões e estabelece uma ponte com o mundo adulto. Nesse contexto, o lúdico surge como uma ferramenta pedagógica indispensável, exigindo uma reorganização dos métodos tradicionais de ensino. O educador, ao abandonar os modelos da educação bancária, adota práticas que valorizam a ludicidade como recurso central no processo de ensino-aprendizagem, promovendo o desenvolvimento psicológico, intelectual e social da criança. A utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras favorece a criatividade, estimula a autonomia, contribui para o desenvolvimento motor e torna as aulas mais atrativas e

significativas (De Araujo, 2024).

É por meio de atividades descontraídas que o professor consegue integrar diferentes conteúdos curriculares, estabelecendo conexões entre saberes de forma dinâmica e envolvente. Em uma sociedade marcada pelo consumismo e pela influência dos meios de comunicação, como a televisão, o lúdico representa uma alternativa educativa capaz de romper com padrões impostos, promovendo a interação, a afetividade e a expressão individual da criança (Panuchi, 2025).

O ambiente lúdico, portanto, configura-se como um espaço fértil para a aprendizagem, a socialização e a formação integral do educando. Essa concepção, embora atual, remonta às ideias de Fröebel, precursor da pedagogia da infância e representante do idealismo alemão, que já defendia o jogo como a mais elevada forma de expressão e desenvolvimento da criança, sendo uma manifestação livre e espontânea de seu mundo interior (Da Silva, 2022).

Assim, as brincadeiras devem ser compreendidas como parte fundamental do processo educativo, não apenas por fazerem parte do cotidiano infantil, mas por proporcionarem momentos de prazer, favorecendo a construção do conhecimento. Resgatar o lúdico é, portanto, essencial para promover o bem-estar dos educandos e garantir uma aprendizagem mais significativa e humanizada nos tempos atuais (Pacheco, 2021).

A educação, enquanto direito de todos e dever do Estado, conforme estabelece a Constituição, exige, para que esse princípio seja plenamente efetivado, a adoção de procedimentos que garantam as condições necessárias à sua concretização. O processo de aprendizagem ocorre de forma contínua e progressiva, demandando recursos e estratégias que favoreçam seu desenvolvimento. Nesse contexto, é essencial reconhecer que a criança precisa de tempo para brincar, pois o brincar é parte integrante de sua formação e aprendizado (De Oliveira, 2021).

Assim, a literatura infantil, nesse processo, exerce papel essencial. Ela não apenas estimula a imaginação e a criatividade, mas também promove o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança. As histórias auxiliam na construção da linguagem, na formação de valores, na resolução de conflitos internos e no desenvolvimento da empatia. Assim, a leitura de contos e narrativas contribui de maneira decisiva para a constituição da identidade do leitor (Pereira, 2023).

Diante desse cenário o objetivo deste artigo é analisar a relevância da leitura e do letramento no processo de alfabetização, compreendendo-os como práticas sociais fundamentais para o desenvolvimento da compreensão crítica, da construção de significados e da formação de sujeitos leitores autônomos e reflexivos. A leitura e o letramento, quando inseridos no contexto da ludicidade, tornam-se elementos essenciais para o processo de alfabetização, pois favorecem a construção de sentidos e o desenvolvimento integral da criança (De Resende, 2020).

2 Fundamentação teórica

2.1 O Lúdico e o Brincar no Contexto Educacional

A educação constitui direito de todos e dever do Estado, sendo considerada uma condição indispensável para que se efetive o que se estabelece na Constituição. Para que esse direito alcance sua totalidade, faz-se necessário o emprego de métodos que garantam sua realização concreta. O processo de aprendizagem ocorre de forma contínua e progressiva, exigindo recursos que favoreçam seu desenvolvimento, especialmente ao considerar que a infância necessita de espaço e tempo para brincar (Da Silva, 2022).

Em muitas situações, observa-se que as aulas se tornam repetições de exercícios com pouca variação, o que gera ambientes monótonos e esvaziados de significado. Como resposta a esse cenário, propõe-se a utilização de jogos e atividades lúdicas, que despertam na criança o interesse pela descoberta de modo prazeroso e responsável (Cunha, 2022).

Vivencia-se atualmente um período de constante avanço tecnológico, o que também se reflete no campo educacional. Entretanto, a presença das práticas lúdicas precisa ser mantida no cotidiano escolar. Trabalhar com atividades lúdicas em sala de aula mostra-se atrativo e enriquecedor, contribuindo para ampliar o envolvimento dos estudantes (De Godoy Amancio, 2021).

Ao brincar, a criança vivencia o aprendizado de maneira mais prazerosa. Com o uso do brinquedo, ocorre a construção de sentidos sobre o mundo em que se vive, favorecendo experiências de descoberta, invenção e socialização. Brincando, a criança experimenta e vive momentos que favorecem o crescimento de sua criatividade e a formação de habilidades sociais. As estruturas mentais se formam a partir do uso de instrumentos e símbolos. As situações imaginárias emergem da relação entre indivíduo e sociedade, e o lúdico oferece um espaço de liberdade frente às exigências da realidade (Rodrigues, 2019).

A inserção de atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem revela-se como estratégia pedagógica eficaz. O jogo, por exemplo, favorece o envolvimento ativo do estudante com os conteúdos culturais apresentados em sala de aula. Propicia-se, por meio dele, um ambiente que facilita a construção de conhecimento e amplia as experiências cognitivas e afetivas do aluno (Madureira, 2024).

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, brincadeiras de faz-de-conta, jogos de construção e os que envolvem regras – como jogos tradicionais, didáticos e corporais – ampliam o conhecimento das crianças por meio da ludicidade. Sob essa ótica, o lúdico se estabelece como um recurso essencial para a prática educativa (Borges, 2020).

2.2 A Educação Infantil e seu Desenvolvimento na Utilização dos Jogos Lúdico

A educação infantil organiza-se em diferentes etapas, conforme a faixa etária da criança. O lúdico aparece como presença constante no cotidiano, pois por meio dele as crianças passam a se conhecer melhor, a se expressar de forma mais livre e a construir saberes, respeitando limites de maneira agradável e saudável (De Henrich Barba, 2022).

As atividades são apresentadas com caráter lúdico: jogos, brincadeiras e expressão corporal favorecem o desenvolvimento motor e socioafetivo. Enfatiza-se o uso de jogos no campo do raciocínio lógico-matemático e práticas voltadas à preservação no eixo das ciências. Para crianças com cerca de cinco anos, prioriza-se o desenvolvimento motor, utilizando técnicas como recorte, colagem, dobradura, movimento de pinça e modelagem, além de jogos que envolvem equilíbrio e coordenação. Dessa forma, as atividades diárias convertem-se em oportunidades de movimento e brincadeira (Dos Santos Moraes, 2022).

No período pré-escolar, observa-se a evolução emocional de cada criança por meio da criatividade individual e da convivência em grupo, oferecendo espaços que favoreçam descobertas com alegria. Ressalta-se que o aspecto lúdico presente nas brincadeiras e atividades favorece o desenvolvimento da personalidade infantil. Assim como os jogos, as atividades esportivas demonstram forte influência no processo de socialização desde os primeiros anos (Moraes, 2021).

Surge a questão: como evitar impor à criança a escolha de um jogo ou esporte? Cozac faz o alerta: muitas vezes as crianças são levadas a praticar atividades por vontade dos adultos. Recomendam-se condições para que a própria criança escolha livremente aquilo que deseja experimentar. As exigências presentes no dia a dia — na escola, no ambiente familiar e nas expectativas sociais — já se mostram intensas. O jogo, nesse contexto, surge como espaço de liberdade e descoberta. A atividade lúdica apresenta valor educativo por si só. Brincar ensina, assim como viver ensina: algo sempre fica (De Souza, 2023).

O uso de jogos educativos no ambiente escolar proporciona inúmeros benefícios ao processo de ensino e aprendizagem. O jogo manifesta-se como um impulso natural da criança, funcionando como estímulo significativo à sua participação. Durante essa atividade, percebe-se que a criança experimenta prazer e envolve-se espontaneamente, dedicando-se com empenho à conquista de objetivos. Ao mesmo tempo, ocorre a ativação de estruturas mentais importantes, contribuindo para a organização das noções de tempo e espaço (Pessanha, 2021).

Favorecem-se condutas cognitivas e habilidades como coordenação, agilidade, força, concentração. A participação em jogos contribui para atitudes sociais como respeito, cooperação, atenção às regras, responsabilidade, justiça e iniciativa. O jogo aproxima prazer e esforço em uma mesma atividade. Quando o ensino utiliza recursos lúdicos, constroem-se

ambientes motivadores, o que favorece o desenvolvimento global da criança (Viana, 2025).

Para formar professores capazes de trabalhar com crianças de zero a seis anos, é necessário refletir sobre como elas aprendem, se desenvolvem e interagem. Essa aprendizagem ocorre por meio de materiais concretos e brinquedos que despertam o interesse para as primeiras conversas, trocas de ideias, interação com os colegas, imaginação, exploração e descoberta. Portanto, o estudo do brinquedo e dos recursos pedagógicos torna-se indispensável na formação docente (Dos Santos, 2021).

2.3 Jogos Lúdicos como Ferramenta Pedagógica

A atividade lúdica apresenta-se como elemento valorizado por muitos educadores no processo educacional, pois reconhece-se, inclusive por aqueles que não atuam diretamente com o público infantil, que o brincar integra a rotina das crianças. O jogo deve estar inserido na própria construção do aprendizado, sendo compreendido como parte constante do processo educativo (De França, 2023).

Outro ponto comumente levantado diz respeito à etapa escolar em que o jogo costuma ser aceito em sala de aula. Na educação infantil, trata-se de um tema natural e constantemente explorado. Já nas séries iniciais do ensino fundamental, surgem dúvidas: brincar contribui ou atrapalha? A partir dos anos finais do ensino fundamental e no ensino médio, a prática lúdica geralmente desaparece, já que a seriedade e o esforço se tornam prioridades. Segundo a teoria piagetiana, os jogos consistem em formas de assimilação funcional. As ações já adquiridas reaparecem sob forma de exercício, proporcionando prazer tanto pelo simples brincar quanto pelo domínio da ação. Assim, compreende-se que os jogos favorecem a consolidação de esquemas mentais anteriormente adquiridos e proporcionam equilíbrio emocional às crianças (Ataíde, 2022).

O crescimento da pessoa ocorre por meio de um processo gradual, dinâmico e contínuo, envolvendo os aspectos cognitivos, afetivos, motores, morais, linguísticos e sociais. Tal evolução torna-se possível por meio da interação entre o indivíduo e o ambiente, sendo esta relação o ponto onde ocorrem as assimilações, de acordo com o estágio cognitivo vivido (Dos Santos, 2024).

A classificação dos jogos segue critérios variados. Na fase sensório-motora, que vai do nascimento até cerca de dois anos, observa-se que a criança brinca sozinha, sem a presença de regras. Na fase pré-operatória, dos dois aos seis anos, percebem-se brincadeiras com regras simples e a presença de jogos de faz-de-conta. Já entre os sete e onze anos, observa-se maior compreensão das regras e início de práticas em grupo, como futebol ou jogos de tabuleiro (De Almeida, 2021).

O ato de jogar surge como algo natural ao ser humano. Inicialmente, apresenta-se por meio de movimentos simples e repetitivos, como agitar braços, correr ou pular, apenas pelo prazer da ação em si. Ainda que esses gestos predominem nos primeiros anos, mantêm-se ao longo da infância e, por vezes, seguem até a vida adulta, como no caso de pedalar ou dirigir. Esses movimentos espontâneos se transformam, ao longo do tempo, em formas mais complexas de brincadeiras, que passam a incorporar regras, papéis e significados sociais (Campos, 2020).

3 Metodologia

O presente estudo foi desenvolvido por meio de uma revisão bibliográfica, com abordagem qualitativa e caráter descritivo, tendo como foco analisar a utilização de estratégias lúdicas no ensino a partir de uma perspectiva pedagógica atualizada. A escolha da pesquisa qualitativa se justifica por possibilitar uma compreensão mais ampla e aprofundada sobre as práticas educativas lúdicas e seus impactos no processo de ensino e aprendizagem, considerando os aspectos subjetivos, sociais e culturais envolvidos.

As fontes de dados foram selecionadas com base em buscas sistematizadas em bases eletrônicas de reconhecida relevância científica, tais como: Scientific Electronic Library Online (SciELO), Biblioteca Virtual em Saúde (BVS), Google Acadêmico e PubMed. Os descritores utilizados nas buscas foram definidos conforme o vocabulário DeCS (Descritores em Ciências da Saúde), sendo eles: “Ludicidade”, “Aprendizagem Lúdica”, “Práticas Pedagógicas”, “Educação Contemporânea”, “Jogos Educativos” e “Ensino Criativo”. Os termos foram combinados por meio de operadores booleanos (AND, OR), a fim de refinar os resultados e garantir maior precisão na seleção das publicações.

Os critérios de inclusão adotados contemplaram artigos completos, disponíveis gratuitamente nos idiomas português, inglês ou espanhol, publicados entre os anos de 2018 e 2025, que abordassem diretamente o uso da ludicidade no contexto educacional, especialmente no ensino básico. A seleção priorizou produções que discutissem abordagens pedagógicas inovadoras e a integração de recursos lúdicos às práticas docentes.

Foram excluídas da análise publicações que não tratassem especificamente da temática lúdica no ensino, bem como resumos simples, relatos repetidos, textos opinativos sem fundamentação teórica e metodológica e artigos voltados exclusivamente para contextos técnicos ou níveis de ensino que não dialogassem com a proposta pedagógica contemporânea analisada neste trabalho.

4 Resultados e Discussão

A leitura e o letramento, quando inseridos no contexto da ludicidade, tornam-se elementos essenciais para o processo de alfabetização, pois favorecem a construção de sentidos e o desenvolvimento integral da criança. A ludicidade, nesse cenário, não deve ser vista como uma atividade complementar ou meramente recreativa, mas sim como um instrumento pedagógico de grande valor formativo.

Azevedo (2022) destaca que o planejamento docente precisa incorporar práticas lúdicas de forma intencional e frequente, uma vez que brincadeiras e jogos promovem interações sociais e cognitivas que vão além do entretenimento. Tais práticas possibilitam experimentações corporais e mentais que estimulam a superação de desafios, contribuindo para a formação da personalidade e o avanço no desenvolvimento cognitivo. Esse ponto converge com as contribuições de Dos Santos (2019), que reforça a ideia de que, ao brincar, a criança acessa e ressignifica suas vivências, desenvolvendo a criatividade e o pensamento reflexivo e habilidades indispensáveis para o exercício da leitura e do letramento como práticas sociais.

Dialogando com essas perspectivas, Vygotsky, conforme citado por Dos Reis (2023), argumenta que o desenvolvimento do pensamento infantil ocorre de forma mais efetiva por meio da interação com o outro, sendo fundamental o papel mediador do adulto no processo de aprendizagem. O conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) ilustra essa lógica, evidenciando que a criança é capaz de realizar avanços significativos quando recebe apoio e orientação adequada. Essa concepção fortalece a necessidade de práticas pedagógicas que, ao aliar o lúdico ao letramento, promovam uma aprendizagem mais significativa, pois respeitam o tempo, o ritmo e as necessidades da criança.

Karanauskas (2019) complementa esse entendimento ao afirmar que o jogo infantil não é uma atividade aleatória, mas uma construção simbólica complexa que envolve imaginação, planejamento, regras e vivências. Nesse universo lúdico, a criança simula situações do mundo adulto, amplia sua compreensão da realidade e experimenta diferentes papéis sociais. Tais práticas favorecem o desenvolvimento da linguagem, da empatia e da expressão individual com aspectos que são pilares no processo de alfabetização. Matos (2023) reforça que, no faz-de-conta, especialmente entre os dois e seis anos, a criança representa suas emoções, medos e conflitos internos, utilizando a brincadeira como uma forma de elaborar e compreender a realidade que a cerca. Essas experiências simbólicas criam uma ponte direta com a leitura, na medida em que ambas envolvem a capacidade de abstração, simbolização e interpretação de contextos.

Com a evolução do pensamento infantil, Piaget citado por Karanauskas (2019) argumenta que o jogo simbólico gradualmente cede espaço para atividades mais estruturadas, como jogos de regras, desenhos e o uso de tecnologias. Ainda que as formas de expressão mudem com o tempo, a ludicidade continua sendo uma ferramenta fundamental no processo de construção do conhecimento. Nesse ponto, a leitura literária se insere como prática que favorece o desenvolvimento do raciocínio lógico, da linguagem e da compreensão crítica do mundo, dialogando com os princípios dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), que defendem uma educação interdisciplinar e significativa.

A articulação entre leitura, letramento e ludicidade não apenas facilita a assimilação de conteúdos escolares, mas também contribui para o desenvolvimento integral do educando. Os jogos e as práticas lúdicas, ao serem bem planejados e alinhados às propostas pedagógicas, têm o potencial de transformar o ambiente escolar em um espaço mais democrático, interativo e formador de sujeitos críticos e autônomos. Dessa forma, os autores dialogam entre si ao evidenciar que a ludicidade não deve ser um recurso esporádico, mas sim um eixo estruturante na alfabetização, capaz de potencializar o prazer pela leitura, a construção da linguagem e o engajamento na aprendizagem.

5 Considerações Finais

Os achados deste estudo evidenciam que o brincar é uma prática essencial no processo educativo, especialmente no desenvolvimento integral da criança. Por conseguinte, a ludicidade demonstra-se como uma ferramenta pedagógica eficaz, capaz de romper com os métodos tradicionais da educação bancária e de proporcionar uma aprendizagem mais significativa, dinâmica e prazerosa. Ademais, a inserção de jogos, brinquedos no ambiente escolar contribui para o desenvolvimento da criatividade, da autonomia, da expressão emocional e da socialização, aspectos fundamentais para a construção do conhecimento.

Observa-se ainda que, em uma sociedade fortemente influenciada pelo consumismo e pelos meios de comunicação, o lúdico assume papel de resistência educativa, promovendo a valorização das relações interpessoais e da afetividade no espaço escolar. Os ambientes lúdicos, portanto, favorecem a aprendizagem por meio de experiências concretas e prazerosas, reforçando a importância de práticas pedagógicas que respeitem as particularidades do universo infantil.

Conclui-se que a ludicidade, além de representar um meio de expressão natural da criança, deve ser compreendida como elemento central na prática docente contemporânea, sendo indispensável para promover o bem-estar, o engajamento e a formação de sujeitos mais criativos, autônomos e críticos. Resgatar o lúdico na educação atual é, portanto, reafirmar o compromisso com uma pedagogia humanizada e transformadora.

Referências

ATAÍDE, A. P. M. B.; COSTA, J. R. C. O brincar na educação infantil como apoio no desenvolvimento da criança. **Educação e Cultura em Debate**, v. 8, n. 1, p. 256-277, 2022. Disponível em: <https://www.revistas.unifan.edu.br/index.php/RevistaISE/article/view/835>.

Acesso em: 11 mar. 2025.

AZEVEDO, T. P. et al. A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 8, n. 4, p. 901-914, 2022.

Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/5101>. Acesso em: 27 mar. 2025.

BORGES, T. D. F. F. et al. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil e o Currículo Base para a Educação Infantil: os alunos deficientes e o ensino da matemática.

Cadernos da FUCAMP, v. 19, n. 39, 2020. Disponível em:

<https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2172>. Acesso em: 08 fev. 2025.

CAMPOS, A. S. et al. O jogo como auxílio no processo ensino-aprendizagem: as contribuições de Piaget, Wallon e Vygotsky. **Brazilian Journal of Development**, v. 6, n. 5, p. 27127-27144, 2020. Disponível em:

<https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/9974>. Acesso em: 08 mar. 2025.

CUNHA, A. P. et al. Importância, inserção e dificuldades para a realização de atividades lúdicas em uma escola do campo. **Revista Campo da História**, v. 7, n. 1, p. 421-437, 2022.

Disponível em: <https://ojs.campodahistoria.com.br/ojs/index.php/rcdh/article/view/61>. Acesso em: 21 fev. 2025.

DA SILVA, N. M. S. Concepções docentes sobre o lúdico como ferramenta facilitadora no processo de ensino aprendizagem na educação infantil. **Repositorio de Tesis y Trabajos Finales UAA**, 2022. Disponível em:

<https://revistacientifica.uaa.edu.py/index.php/repositorio/article/view/1260>. Acesso em: 15 mar. 2025.

DE ALMEIDA, V. S.; ALVES, P. S. A contribuição dos jogos para o desenvolvimento infantil sob o prisma teórico de Piaget e Kishimoto. **Cadernos da FUCAMP**, v. 20, n. 46, 2021.

Disponível em: <https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2451>. Acesso em: 06 fev. 2025.

DE ARAUJO, C. M. O. O brincar no desenvolvimento infantil. **Altus Ciência**, v. 23, n. 23, p. 177-189, 2024. Disponível em:

<http://revistas.fcjp.edu.br/ojs/index.php/altuscienca/article/view/269>. Acesso em: 07 fev. 2025.

DE FRANÇA, B. H. S.; DOS SANTOS, G. D. O jogo na escola: as contribuições das atividades lúdicas intencionais no processo de aprendizagem infantil. **Revista FAFIRE**, v. 16, n. 2, p. 43-60, 2023. Disponível em:

<https://fafire.emnuvens.com.br/revista/article/view/734>. Acesso em: 09 abr. 2025.

DE GODOY AMANCIO, P. M. T. et al. Práticas alfabetizadoras na educação infantil. **Revista Psicologia & Saberes**, v. 10, n. 1, 2021. Disponível em: <https://revistas.cesmac.edu.br/psicologia/article/view/1209>. Acesso em: 17 fev. 2025.

DE HENRICH BARBA, C.; BOLSANELLO, D. E. A ludicidade como facilitadora do processo de ensino aprendizagem. **Amazônica – Revista de Psicopedagogia, Psicologia Escolar e Educação**, v. 15, n. 1, jan./jun., p. 234-249, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/amazonica/article/view/10243>. Acesso em: 13 mar. 2025.

DE OLIVEIRA, A. I.; CAMARGO, G. A brinquedoteca como espaço de aprendizagem na educação infantil. **Revista Saberes Pedagógicos**, v. 5, n. 1, p. 1-19, 2021. Disponível em: <https://www.periodicos.unesc.net/ojs/index.php/pedag/article/view/6632>. Acesso em: 05 jan. 2025.

DE RESENDE, M. A.; RESENDE, T. C. Análise da importância da leitura no processo de alfabetização na concepção de Magda Soares e de Paulo Freire. **Revista Linguagens & Letramentos**, v. 5, n. 1, p. 07-07, 2020. Disponível em: <https://cfp.revistas.ufcg.edu.br/cfp/index.php/linguagensletramentos/article/view/1429>. Acesso em: 15 abr. 2025.

DE SOUZA, E. G. et al. Atividades lúdicas na educação infantil. **Revista Acadêmica Online**, v. 9, n. 44, 2023. Disponível em: <https://www.revistaacademicaonline.com/index.php/rao/article/view/284>. Acesso em: 05 fev. 2025.

DOS REIS, E. G.; BISPO, M. L. S. F.; DA CRUZ, T. P. Reflexões sob a perspectiva dos teóricos Piaget, Vigotsky e Steiner: uma análise sobre métodos e práticas de ensino. **Devir Educação**, v. 7, n. 1, 2023. Disponível em: <https://devireducacao.ded.ufla.br/index.php/DEVIR/article/view/672>. Acesso em: 10 abr. 2025.

DOS SANTOS MORAIS, C.; DE SIQUEIRA, R. B. C. A expressão corporal na educação infantil: corpo e movimento. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, p. 08-57, 2022. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/6143>. Acesso em: 04 fev. 2025.

DOS SANTOS, A. F.; FERRAZ, W. O brincar como possibilidade psicomotora e pedagógica na Educação Física dos anos iniciais. **Saberes em Foco**, v. 2, n. 1, p. 169-180, 2019. Disponível em: <https://periodicos.novohamburgo.rs.gov.br/index.php/saberes-em-foco/article/view/63>. Acesso em: 09 mar. 2025.

DOS SANTOS, K. C. L. Alfabetização e leitura na educação infantil. **Gestão & Educação**, v. 7, n. 10, p. 73-85, 2024. Disponível em: <http://revista.faconnect.com.br/index.php/GeE/article/view/600>. Acesso em: 17 mar. 2025.

DOS SANTOS, L. C. C.; FERRO, M. B. Formação e atuação docente na educação infantil. **Humanidades & Inovação**, v. 8, n. 34, p. 49-60, 2021. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/4974>. Acesso em: 23 jan. 2025.

KARANAUSKAS, S. G. X. A brincadeira no auxílio do desenvolvimento infantil. **Revista Digital – FACEPE**, v. 1, n. 1, p. 76-112, 2019. Disponível em: <http://revista.facepesp.com.br/index.php/RevFACEPE/article/view/10>. Acesso em: 14 mar. 2025.

MADUREIRA, A. Lúdico e aprendizagem: uma aliança motivadora para vencer obstáculos. **Revista Educação em Contexto**, v. 3, n. 1, p. 125-133, 2024. Disponível em: <https://revistaseduc.educacao.go.gov.br/index.php/rec/article/view/154>. Acesso em: 10 jan. 2025.

MATOS, S. P. C.; COELHO, A. S. P.; SILVA, S. S. C. Movimento na infância: desenvolvimento e educação infantil com enfoque teórico-prático. **Revista Exitus**, v. 13, p. e023073-e023073, 2023. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9521046>. Acesso em: 02 mar. 2025.

MORAES, G. S. C.; COELHO, H. G.; DE AZEVEDO, G. X. A importância do lúdico na educação infantil. **REEDUC – Revista de Estudos em Educação**, v. 7, n. 2, p. 96-125, 2021. Disponível em: <https://www.revista.ueg.br/index.php/reeduc/article/view/11569>. Acesso em: 15 abr. 2025.

PACHECO, M. A. L.; CAVALCANTE, P. V.; SANTIAGO, R. G. F. P. A BNCC e a importância do brincar na educação infantil. **Ensino em Perspectivas**, v. 2, n. 3, p. 1-11, 2021. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/article/view/6383>. Acesso em: 08 abr. 2025.

PANUCHI, R. C. et al. Aspectos contributivos da ludicidade: desvelando sua funcionalidade no processo ensinar/aprender. **Revista Diálogos Interdisciplinares**, v. 1, n. 17, p. 399-418, 2025. Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/deaint/article/view/22859>. Acesso em: 12 mar. 2025.

PEREIRA, B. N.; PORTILHO, M. O. M. A literatura infantil como facilitadora da aprendizagem e a participação da família como mediadora. **Facit Business and Technology Journal**, v. 1, n. 47, 2023. Disponível em: <https://revistas.faculadefacit.edu.br/index.php/JNT/article/view/2585>. Acesso em: 10 mar. 2025.

PESSANHA, L. S. J. O lúdico como facilitador no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. **Humanidades & Inovação**, v. 8, n. 34, p. 100-106, 2021. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/5246>. Acesso em: 06 abr. 2025.

RODRIGUES, E. N.; ALVES, M. S. J.; SOBRAL, M. S. C. O brincar e o aprender na educação infantil. **ID on line. Revista de Psicologia**, v. 13, n. 43, p. 187-196, 2019. Disponível em: <https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/1520>. Acesso em: 06 abr. 2025.

VIANA, M. N. G. et al. O lúdico como prática de alfabetização no processo de ensino-aprendizagem. **ARACÊ**, v. 7, n. 2, p. 7581-7596, 2025. Disponível em: <https://periodicos.newsciencepubl.com/arace/article/view/3362>. Acesso em: 14 abr. 2025.