

LÚDICO E APRENDIZAGEM: UMA ALIANÇA MOTIVADORA PARA VENCER OBSTÁCULOS

Playfulness and learning: a motivating alliance to overcome obstacles

Adelaine Madureira Ferreira França¹ 

¹Graduação em Pedagogia pela Universidade Federal de Mato Grosso. Especialização em Psicopedagogia e em Educação Infantil. Professora na rede municipal de Costa Rica – MS.
E-mail: adelainemadureiraff@hotmail.com

Revista Educação em Contexto

Secretaria de Estado da Educação

de Goiás - SEDUC-GO

ISSN 2764-8982

Periodicidade: Semestral.

v. 3 n. 1, 2024.

educacaoemcontexto@seduc.go.gov.br

Recebido em: 15/01/2024

Aprovado em: 12/04/2024

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.11942198>

Resumo

A ludicidade desempenha um papel fundamental no processo de ensino-aprendizagem, permitindo ao educador compreender aspectos da personalidade e comportamento dos alunos. Este estudo busca refletir sobre o uso do lúdico como motivador na superação de desafios de aprendizagem. A pesquisa bibliográfica, realizada em fontes físicas e virtuais, incluindo artigos científicos no Google Acadêmico, fundamenta as bases teórico-metodológicas. Destaca-se que o lúdico pode ser um aliado valioso em sala de aula, contribuindo para a prevenção e superação de dificuldades de aprendizagem. O educador, ao adotar atividades lúdicas, desperta o interesse do aluno e oferece novas oportunidades de aprendizagem para aqueles com dificuldades. É essencial que o professor adapte métodos à sua realidade, buscando sempre aprimorar sua prática para criar um ambiente propício à construção de uma aprendizagem rica e significativa. Em síntese, o estudo propõe uma reflexão sobre a importância do lúdico na educação, destacando seu potencial motivacional para superar obstáculos na aprendizagem. A pesquisa bibliográfica fornece alicerces sólidos, revelando que a ludicidade pode ser um componente valioso no arsenal educacional para promover um ambiente propício à aprendizagem efetiva, sobretudo quando adaptado de forma sensível às necessidades específicas dos alunos.

Palavras - chave: Ludicidade. Motivação. Estratégias de ensino. Educação lúdica. Desafios de aprendizagem.

INTRODUÇÃO

A brincadeira e o jogo são elementos intrínsecos ao universo infantil, negar essa naturalidade equivale a renegar a própria essência da infância. No ato de brincar, a criança, de maneira inadvertida, absorve conhecimento, desenvolve-se e compreende o mundo ao seu redor, incorporando conceitos fundamentais para seu crescimento como ser humano e sua integração na sociedade.

Proporcionar a uma criança uma infância enriquecedora, permeada por estímulos que a desafiem a descobrir, imaginar e construir, através de brincadeiras e jogos respeitando suas fases de desenvolvimento, é crucial para uma formação saudável e completa. Ao compreender e incorporar o lúdico de forma consciente, torna-se um aliado essencial no processo de ensino-aprendizagem, desempenhando um papel significativo na intervenção precoce e apoio pedagógico para superar dificuldades.

Apesar de reconhecer essa importância, persiste uma certa resistência no uso frequente de atividades lúdicas no ambiente escolar, muitas vezes associada ao receio de desordem e falta de produtividade nas aulas. Este ensaio busca provocar uma reflexão sobre a relevância da ludicidade na sala de aula, enfatizando que a infância e a brincadeira são inseparáveis, e o lúdico, por sua vez, é um elemento motivacional crucial na superação de desafios de aprendizagem.

Ao adotar uma perspectiva sensível em relação à criança, respeitando suas subjetividades, torna-se possível compreender suas dificuldades e desenvolver estratégias para mitigar ou até mesmo superar tais obstáculos. O lúdico, nesse contexto, emerge como um excelente aliado, atuando como intermediário entre o aluno e o aprendizado, tornando as aulas menos monótonas, mais significativas e os alunos mais participativos.

Nesse contexto, este estudo tem como propósito realizar uma breve discussão sobre o papel do educador como mediador, assumindo o papel de investigador e facilitador no processo ensino-aprendizagem, estudando seu alunado e buscando os métodos mais eficazes na superação das dificuldades inerentes a esse processo complexo.

A pesquisa bibliográfica foi conduzida utilizando fontes acadêmicas como o *Google Acadêmico* e *SciELO*, ao longo de um período de 30 anos. Foram empregados termos de busca como “aprendizagem lúdica”, “dificuldades de aprendizagem”, “estratégias educacionais” e outros relacionados ao tema. Após uma busca abrangente, uma seleção criteriosa foi feita entre os estudos encontrados, priorizando aqueles que contribuíram de forma significativa para a compreensão do problema investigado.

A pesquisa bibliográfica empreendida visa instigar a reflexão de educadores, bem como de todos aqueles interessados na investigação das melhores abordagens para lidar com problemas de aprendizagem. Este estudo propõe-se a oferecer insights que possam apoiar, confrontar ou enriquecer suas práticas. Autores renomados como Paulo Freire, Maria Lúcia Lemme Weiss, Alice Beatriz B. Izique Bastos, Wajskop, Kishimoto, Silveira, Rau e o artigo “Reafirmando o Lúdico como Estratégia de Superação das Dificuldades de Aprendizagem” de Leon (2011) fornecem a base teórica para esta pesquisa.

Nos tópicos subsequentes, será explorada a relação profunda entre o lúdico e a aprendizagem, serão abordados os desafios e benefícios na implementação de atividades lúdicas em sala de aula e, por fim, será examinado como a ludicidade se torna uma estratégia valiosa na superação das dificuldades de aprendizagem.

A PROFUNDIDADE DO LÚDICO E DO BRINCAR: UMA JORNADA NA INFÂNCIA E NA EDUCAÇÃO

A concepção do lúdico vai muito além de sua definição formal, expandindo-se para uma compreensão mais profunda do papel que desempenha no desenvolvimento infantil e, por consequência, no contexto educacional. Em um sentido mais amplo, o lúdico não se limita a uma mera diversão; ele se torna uma linguagem intrínseca à infância, desempenhando papéis fundamentais em diversas dimensões do crescimento humano. De acordo com o dicionário da Academia Brasileira de Letras, o termo “lúdico” refere-se a jogos, brincadeiras e divertimentos, destacando o aspecto lúdico como uma parte integral da aprendizagem.

A conexão entre educação e lúdico não é uma inovação recente, datando da Antiguidade. Em sua obra “Leis”, Platão destacou a importância do jogo para a educação, argumentando que, ao brincar, o futuro construtor aprenderá a medir e a usar a trena, enquanto o guerreiro se exercitará na equitação e em outras habilidades. Nesse contexto, ele ressaltava a responsabilidade do educador em direcionar os prazeres e gostos das crianças na direção que lhes permitisse atingir suas metas (PLATÃO apud SILVEIRA, 1998).

Aprofundando a análise sobre o lúdico, é crucial destacar sua influência no desenvolvimento cognitivo das crianças. O brincar não é apenas uma atividade divertida e não está limitada a objetivos específicos; é um processo fundamental pelo qual as crianças exploram o mundo ao seu redor, experimentam diferentes papéis e desenvolvem habilidades cognitivas.

Segundo Oliveira (1997, p.67),

Tanto pela criação imaginária, como pela definição de regras específicas, o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança. No brinquedo a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real e também aprende a separar objeto e significado. Sendo assim, a promoção de atividades que favoreçam o envolvimento da criança em brincadeira, principalmente aquelas que promovam a criação de situações imaginárias, tem nítida função pedagógica. A escola poderia se utilizar deliberadamente desse tipo de situações para atuar no processo de desenvolvimento das crianças.

Pesquisas mostram que o lúdico estimula a criatividade, a imaginação e a capacidade de resolver problemas de maneira inovadora. Ao participar de atividades lúdicas, as crianças são desafiadas a pensar criticamente, tomar decisões e enfrentar situações diversas, construindo assim um repertório mental sólido. Para Kishimoto (2007, p. 23), brincar “é uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário”.

Além disso, o aspecto emocional não pode ser subestimado. O brincar proporciona um espaço seguro para que as crianças expressem suas emoções, desenvolvam a empatia e aprendam a lidar com conflitos. Ao assumirem diferentes papéis durante o jogo, elas exploram suas próprias identidades e desenvolvem habilidades sociais cruciais. A interação com colegas em um ambiente lúdico ensina a importância da colaboração, comunicação e trabalho em equipe, competências essenciais para a vida adulta.

No contexto educacional, integrar o lúdico não é apenas uma opção agradável; é uma necessidade

imperativa. A aprendizagem baseada em atividades lúdicas não só mantém os alunos envolvidos e motivados, mas também oferece uma abordagem mais holística e abrangente. As crianças não apenas absorvem informações; elas as internalizam, conectando o conhecimento a experiências vivenciadas durante o brincar.

Segundo Rau (2013, p. 65),

[...] no contexto escolar, muitos aspectos podem ser trabalhados por meio da confecção e da aplicação de jogos selecionados, com objetivos como: aprender a lidar com a ansiedade, refletir sobre limites, estimular a autonomia, desenvolver e aprimorar as funções neuro-sensório motoras, desenvolver a atenção e a concentração, ampliar a elaboração de estratégias, estimular o raciocínio lógico e a criatividade.

Para Wajskop (1995, p. 28), “a brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo um mundo de assimilar e recriar as experiências sócio-culturais, pois garante a interação e construção de conhecimentos da realidade delas”.

Dessa forma, ao reconhecer a profundidade do lúdico e do brincar, não apenas afirmamos sua importância, mas também se compromete a proporcionar às crianças um ambiente educacional enriquecedor, onde a aprendizagem é uma jornada prazerosa, repleta de descobertas e desenvolvimento integral.

O LÚDICO NA APRENDIZAGEM: EQUILIBRANDO DESAFIOS E BENEFÍCIOS

Desvendar a essência completa do lúdico representa uma jornada desafiadora, porém essencial, tanto para educadores quanto para todos aqueles que almejam compreender os mistérios do universo infantil. Ludicidade vai além de um simples intervalo de distração; ela se configura como uma ferra-

menta poderosa no processo de ensino-aprendizagem. Essa abordagem tem a habilidade singular de despertar o entusiasmo e promover a participação ativa das crianças na construção do conhecimento.

O brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça as habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se a sociedade e constrói o seu próprio conhecimento (SANTOS, 1997, p. 20).

Neste contexto, é imperativo reconhecer tanto os benefícios quanto os desafios na implementação de atividades lúdicas em sala de aula, especialmente quando lidamos com um número expressivo de alunos. A energia das crianças, por vezes, pode ultrapassar as expectativas, tornando a tarefa de direcionar a atividade mais complexa do que inicialmente previsto.

Adicionalmente aos desafios já mencionados, surgem outros aspectos cruciais na utilização do lúdico no ambiente educacional, mantendo o foco na integridade do processo de aprendizagem:

- *Adaptação às Diferenças Individuais:* Cada aluno possui especificidades, exigindo adaptações personalizadas nas atividades lúdicas para atender às suas necessidades específicas. A diversidade de estilos de aprendizagem, habilidades e interesses torna esse processo desafiador.
- *Integração com o Currículo:* Harmonizar atividades lúdicas com o currículo formal é essencial. Garantir que as atividades não apenas envolvam os alunos, mas também estejam alinhadas aos objetivos educacionais, requer um cuidadoso planejamento e integração curricular.

- *Gestão do Tempo:* Em um ambiente educacional, a gestão do tempo é crucial. Encontrar um equilíbrio entre as atividades lúdicas e outras formas de ensino, sem comprometer o tempo destinado a outras disciplinas, é um desafio constante.
- *Avaliação da Aprendizagem:* Desenvolver métodos eficazes para avaliar o aprendizado decorrente de atividades lúdicas é um desafio. Definir critérios de avaliação que capturem a participação, compreensão e crescimento do aluno nesse contexto específico é uma consideração importante.

Entretanto, ao enfrentar esses desafios, o educador se depara com oportunidades valiosas para aprimorar suas habilidades na gestão de atividades dinâmicas. Nas palavras de Ferland (2006, p. 32), “o brincar constitui um meio privilegiado de interação e evolução para a criança. É um poderoso mecanismo de aprendizagem com o qual a criança adquire conhecimento, desenvolve suas capacidades de raciocínio, criando e resolvendo problemas”. A citação de Kishimoto (1994, p. 13) complementa essa perspectiva, enfatizando que:

No contexto cultural e biológico, as atividades lúdicas são livres, alegres e envolvem uma significação. É de grande valor social, oferecendo possibilidades educacionais que favorecem o desenvolvimento corporal, estimulam a vida psíquica e a inteligência, contribuindo para a adaptação ao grupo e preparando para viver em sociedade.

Além disso, Sacchetto *et al.* (2011, p. 30) afirmam que “para uma criança não há nada mais motivador que um ambiente rico de possibilidades para ela interagir, comunicar, criar, ousar, aprender e aprender”.

Essa dinâmica exige que o educador seja perspicaz, adaptável e persistente. A experiência pode se tornar uma jornada de aprendizado mútuo, onde tanto educador quanto alunos colaboram para encontrar soluções que melhor se adequem às necessidades específicas da turma. Rau salienta que:

Brincar propicia o trabalho com diferentes tipos de linguagens, o que facilita a transposição e a representação de conceitos elaborados pelo adulto para os educandos. Educar, nessa perspectiva, é ir além da transmissão de informações ou de colocar à disposição do educando apenas um caminho, limitando a escolha ao seu próprio conhecimento (RAU, 2013, p. 38).

Assim, ao reconhecer o lúdico como uma experiência rica em aprendizado, os educadores não apenas colhem os benefícios evidentes, mas também enfrentam os desafios práticos com determinação, contribuindo para a criação de uma experiência mais enriquecedora e efetiva para o processo educacional.

LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA NA SUPERAÇÃO DAS DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM

O lúdico faz parte do universo da criança, e por que não o utilizar de forma eficaz no processo de ensino-aprendizagem? Apesar dos inúmeros estudos que comprovam os benefícios da ludicidade, ainda existe relutância em seu uso como recurso didático.

Como já discutido, a não aprendizagem pode ser originada por diversos fatores, exigindo do educador uma análise minuciosa e reflexiva sobre sua prática pedagógica. Não se busca culpabilizar o professor por todas as dificuldades de aprendizagem, mas sim ressaltar que a sala de aula é o palco onde a maioria dessas dificuldades se revela, demandando um olhar crítico para determinar se podem ser solucio-

nadas ali mesmo ou se o aluno necessita de encaminhamento a um profissional especializado.

Ao meditar sobre sua prática, o educador é incentivado por Paulo Freire (2021) a compreender que não há docência sem discência, transformando o papel do educador de mero transmissor de conhecimento para um mediador que cria condições propícias para que o aluno construa seu próprio saber.

A abordagem lúdica não apenas revitaliza as aulas, mas também proporciona ao aluno a oportunidade de ser o protagonista de sua aprendizagem, transcendendo a mera memorização de conceitos preestabelecidos.

A proposta de inserir atividades lúdicas busca não simplificar, mas apresentar a aprendizagem de maneira agradável, mostrando ao aluno sua capacidade de aprender. Conforme destaca Antunes (1998), o interesse do aluno se torna a força propulsora do processo educacional.

A inserção do lúdico como recurso didático é crucial para o desenvolvimento da criança, permitindo o reconhecimento da diversidade cultural e a assimilação de novos conhecimentos. Weiss (2020, p. 75) destaca que “é no brincar, somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral”. A autora reforça a importância do lúdico como espaço de experimentações e transição entre o mundo interno e externo.

Ao brincar, a criança se expressa, assimila conceitos com maior facilidade do que em ambientes formais e aprende de maneira mais envolvente. No entanto, ressalta-se que essa reflexão não incentiva a desordem em sala de aula, mas a compreensão de que a criança aprende através do brincar.

É fundamental que o professor, ao analisar seus alunos e elaborar suas aulas, considere seus costumes, preferências e o acesso às tecnologias contemporâneas. Ignorar a realidade vivenciada pelos alunos é contraproducente, como alerta Weiss (2020, p.

21), destacando que “triste é a escola que não acompanha o mundo de hoje”.

A ludicidade no processo ensino-aprendizagem, além de tornar as aulas mais atrativas, revela-se como estratégia na superação das dificuldades de aprendizagem. Bastos (2015), Weiss (2020), e Almeida e Brites (2023) ressaltam a importância do lúdico em sessões psicopedagógicas, permitindo que crianças com dificuldades se expressem de forma mais confortável e alcancem uma melhor produção.

Conforme Almeida e Brites (2023), o baixo desempenho escolar é um fenômeno multicausal, envolvendo fatores neurobiológicos, socioeconômicos, emocionais, familiares e pedagógicos. Esta compreensão complexa destaca que não há um único culpado, e diversos elementos precisam interagir harmonicamente para que o processo de aprendizagem ocorra conforme o esperado.

Refletir sobre os fatores pedagógicos torna-se, então, uma responsabilidade fundamental para os educadores. Mesmo reconhecendo que suas atuações podem não ser suficientes para anular outras influências significativas, é crucial buscar constantemente a melhoria das práticas pedagógicas. Como destaca Almeida e Brites (2023, p. 25), “como educadores, nos cabe refletir sobre os fatores pedagógicos e buscar maneiras de tornar nossa atuação a melhor possível”.

Diante da diversidade de desafios, é importante que os educadores se questionem sobre como adaptar suas práticas aos contextos neurobiológicos, socioeconômicos e emocionais dos alunos. A proposta de inserir atividades lúdicas nas salas de aula, além de tornar as aulas mais atraentes, pode atuar como uma estratégia na superação das dificuldades de aprendizagem.

Diversos fatores podem prejudicar a aprendizagem, mas a união de todas as partes envolvidas, respeitando o tempo e ritmo de cada aprendiz, pode

superar todas as dificuldades. O lúdico surge como uma opção valiosa, permitindo à escola e aos educadores escolherem a melhor abordagem de acordo com a realidade vivida dentro e fora da sala de aula.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados da pesquisa bibliográfica reforçaram a importância do lúdico no contexto educacional, respaldados por teorias de renomados educadores, como Kishimoto (1994) e Weiss (2020). O lúdico foi analisado como uma ferramenta eficaz para estimular o engajamento e promover o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos.

A revisão dos fundamentos teóricos destacou a visão de Paulo Freire (2021) sobre o papel mediador do educador, enfatizando desafios práticos apontados por autores como Ferland (2006) e Sacchetto *et al.* (2011), especialmente no equilíbrio entre liberdade e disciplina. A análise abordou a influência histórica de pensadores como Silveira (1998) e Wayskog (1995) na concepção do lúdico na educação.

As discussões também abordaram a complexidade do baixo desempenho escolar, conforme discutido por Almeida e Brites (2023), reconhecendo a ludicidade como parte integrante de um conjunto de fatores que influenciam o processo de ensino-aprendizagem. A revisão bibliográfica evidenciou que, embora haja consenso sobre a importância do lúdico, sua implementação enfrenta desafios práticos, especialmente em salas de aula numerosas.

Autores como Sacchetto *et al.* (2011) ressaltam a necessidade de estratégias cuidadosas que equilibrem a liberdade lúdica com a manutenção da ordem, criando um ambiente propício ao aprendizado. A compreensão da complexidade do baixo desempenho escolar, abordada por Almeida e Brites (2023), destaca a multiplicidade de fatores envolvi-

dos, reforçando a importância de uma abordagem holística na educação.

Neste contexto, a abordagem do lúdico na educação não apenas se destaca como uma estratégia pedagógica, mas também como uma necessidade intrínseca ao desenvolvimento pleno das potencialidades das crianças. Rau (2013) ressalta que a prática lúdica possibilita a exploração de diversas formas de linguagem, facilitando a transposição e a representação de conceitos elaborados pelo adulto para os educandos. Segundo a autora, educar vai além da simples transmissão de informações, permitindo que os educandos façam escolhas que ultrapassem os limites do conhecimento prévio.

Ao incorporar também a perspectiva de Oliveira (1997), que destaca o papel do brincar na criação de uma zona de desenvolvimento proximal na criança, observamos que o lúdico não se restringe apenas a um momento de diversão, mas é uma ferramenta pedagógica poderosa. O brincar, ao envolver a criação imaginária e a definição de regras específicas, proporciona um ambiente onde a criança pode comportar-se de forma mais avançada do que nas atividades cotidianas. A promoção de atividades que incentivem o envolvimento da criança em brincadeiras, especialmente aquelas que promovam a criação de situações imaginárias, desempenha uma função pedagógica clara.

Essa dualidade entre o aspecto social dos jogos, evidenciado por Piaget, e o potencial de desenvolvimento individual através do brincar, como apresentado por Oliveira (1997), destaca a complexidade e a riqueza da abordagem lúdica na educação. É a interseção entre o jogo como instituição social e o brincar como ferramenta de desenvolvimento que oferece um panorama completo das potencialidades do lúdico no processo educacional.

Dessa maneira, ao abordar a ludicidade na educação, não estamos simplesmente inserindo ativi-

des divertidas no contexto escolar. Estamos reconhecendo e incorporando uma linguagem intrínseca à infância, que não apenas cativa a atenção, mas também estimula o desenvolvimento integral das crianças em suas dimensões cognitiva, social e emocional. Essa compreensão mais aprofundada fortalece a argumentação a favor da implementação de estratégias lúdicas, consolidando a visão de que o lúdico não é apenas um complemento agradável, mas uma peça fundamental no quebra-cabeça da educação de qualidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho enfatizou a relevância da ludicidade como um instrumento poderoso no cenário educacional. Ao reconhecer que brincadeiras e jogos não devem ser isolados, mas sim integrados ao ambiente escolar, abre-se espaço para uma abordagem

pedagógica mais envolvente e eficaz. A compreensão de que a aprendizagem pode ser potencializada por meio de experiências lúdicas revitaliza não apenas as práticas educativas, mas também destaca a necessidade de uma análise constante e adaptável.

Em vez de encarar as dificuldades de aprendizagem como obstáculos intransponíveis, os educadores, a escola e demais agentes envolvidos são instigados a adotar uma postura investigativa. A busca pela evolução integral do aluno demanda não apenas métodos tradicionais, mas uma abertura para a inserção de estratégias inovadoras e, sobretudo, lúdicas.

A escola, os educadores e a família, como parceiros nesse processo, desempenham um papel crucial ao promover um ambiente que estimule a aprendizagem por meio da criatividade, descoberta e prazer, superando assim as limitações que podem surgir no complexo panorama educacional.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Jogos para Estimulação das Múltiplas Inteligências**. 3ª ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

ALMEIDA, R. P.; BRITES, L. **Práticas Pedagógicas Baseadas em Evidências: Conceitos Gerais**. 1. ed. Londrina: NeuroSaber, 2023. v. 5. 118p.

Dicionário escolar de língua portuguesa/ **Academia Brasileira de Letras**. —2.es. — São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2008.

FERLAND, F. **O modelo lúdico: o brincar, a criança com deficiência e a terapia ocupacional**. SP, Roca, 2006.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**/ Paulo Freire- 67^a ed- Rio de Janeiro/ São Paulo: Paz e Terra, 2021.

KISHIMOTO, T. **O jogo, e a Educação Infantil**. 4. ed. São Paulo: Pioneira, 1994.

_____. **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. Ed. São Paulo: Editora Cortez, 2007.

LEON, A. D. **Reafirmando o Lúdico como Estratégia de Superação das Dificuldades de Aprendizagem**. Revista Ibero-americana de Educação, n. 56/3, p. 1-15, out. 2011. Disponível em: <Microsoft Word - 4034Duarte (ricoei.org)> acessado em 28 de outubro de 2023.

OLIVEIRA, M.K. de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento - um processo sócio histórico**. São Paulo: Scipione, 1997.

RAU, M. C. T. D.. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica** [livro eletrônico]. IbpeX, 2013.

SACCHETTO, K. K. *et al.* O Ambiente Lúdico como Fator Motivacional na Aprendizagem Escolar. Cadernos de Pós-Graduação em Distúrbios do Desenvolvimento. São Paulo, v. 11, n. 1, p. 28-36. 2011. Disponível em: <https://www.mackenzie.br/fileadmin/OLD/47/Graduacao/CCBS/Pos_Graduacao/Docs/Cadernos/Volume_11/Kaufmann_Sacchetto_et_al_v_11_n_1_2011artigo_2.pdf>. Acesso em: 26 de outubro de 2023.

SANTOS, S. M. P. dos (Org.). **O Lúdico na Formação do Educador**. Petrópolis: Editora Vozes, 1997.

SILVEIRA, M. J. M. da. **O Ensino e o Lúdico**. Santa Maria: Multiprees, 1998.

WAJSKOP, G. **Brincar na Pré-Escola**. São Paulo: Cortez, 1995.

WEISS, M. L. L. **Psicopedagogia clínica: uma visão dos problemas de aprendizagem escolar**/ Maria Lúcia Lemme Weiss. 14 ed. rev. e ampl. 2^a reimpr. Rio de Janeiro: Lamparina, 2020.