

LUDOPEDAGOGIA E EDUCAÇÃO INFANTIL

**JUSTO DAVID JUNIOR**

e

**LEANDRO APARECIDO CAMPOS DE ARAUJO**

**A CONTRIBUIÇÃO DA LUDICIDADE AO PROCESSO DE APRENDIZAGEM  
INFANTIL**

**ARARAS**

**2025**

## **A CONTRIBUIÇÃO DA LUDICIDADE AO PROCESSO DE APRENDIZAGEM INFANTIL**

**RESUMO** - A pesquisa teve a finalidade de esclarecer que a ludicidade é uma importante ferramenta que deve ser utilizada no processo de ensino e aprendizagem infantil, pois além de permitir que os alunos tenham mais prazer em aprender, proporciona o desenvolvimento da criança em diversos aspectos e contribui à construção de uma aprendizagem significativa. No contexto das atividades lúdicas, tratou-se de ressaltar o jogo como importante aliado, pois fomenta o desenvolvimento cognitivo e a interação social dos aprendizes. Outra questão abordada foi que os professores devem ter conhecimento acerca da importância do lúdico à aprendizagem escolar e serem mediadores, visando direcionar a sua prática pedagógica em busca de resultados satisfatórios.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ludicidade. Aprendizagem. Professor Mediador.

## INTRODUÇÃO

Esse estudo teve como finalidade destacar a importância da ludicidade à aprendizagem infantil, visto que representa uma ferramenta essencial ao desenvolvimento dos aspectos afetivos, cognitivos, motores e sociais. As atividades lúdicas devem fazer parte das práticas pedagógicas, sendo o professor mediador no processo de aprendizagem permeado por atividades lúdicas como jogos e brincadeiras.

Problema de pesquisa: como o professor deverá conduzir a ludicidade como importante ferramenta voltada à aprendizagem infantil?

Hipóteses: cabe ao docente reconhecer o valor das atividades lúdicas como jogos e brincadeiras, para uma aprendizagem significativa. Ele deverá construir um ambiente que possibilite e incentive as atividades lúdicas. Deverá organizar o espaço, os objetos, gerenciar o tempo e realizar inferências durante a prática lúdica, sendo o mediador no processo de aprendizagem.

A pesquisa teve como objetivo geral conhecer a importância da ludicidade à aprendizagem infantil. Os objetivos específicos apresentados na pesquisa foram: citar os conceitos e fundamentos históricos da ludicidade. Compreender como ocorre a aprendizagem por meio de práticas lúdicas. Evidenciar o papel do professor mediador na prática lúdica.

Justifica-se a importância dessa pesquisa, pois apresenta a ludicidade como ferramenta facilitadora da aprendizagem escolar. Trata-se de um importante tema a ser discutido por vários estudiosos do atual contexto educacional.

Para a realização dessa pesquisa, foi necessária uma revisão bibliográfica, visando explorar as principais teorias a respeito da ludicidade atreladas às práticas pedagógicas voltadas à aprendizagem infantil.

## 1 OS CONCEITOS E FUNDAMENTOS HISTÓRICOS DA LUDICIDADE

Segundo fontes históricas, o Renascimento foi o período em que uma nova concepção de infância surgiu, tendo como característica o desenvolvimento da inteligência mediante ao brincar, modificando assim, a antiga ideia de que o jogo era voltado à mera distração. Nessa perspectiva, cabe apresentar o seguinte comentário:

O Renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Por isso, foi adotada como instrumento de aprendizagem de conteúdos escolares. Para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos. (KISHIMOTO,2002, p. 62).

Kishimoto (2002) explica que durante o Renascimento, o jogo foi utilizado para divulgar princípios de moral, ética e disseminar o conteúdo de áreas como História e Geografia, com base na ideia de que o lúdico era uma conduta livre, que favorecia o desenvolvimento da inteligência e facilitava à aquisição do saber.

A brincadeira se encontra presente em diferentes tempos e lugares; contudo, cada brincadeira tem um significado peculiar no contexto histórico-social em que a criança vive. As brincadeiras vividas ao longo do tempo também estão presentes na vida das crianças, todavia, com diferentes maneiras de brincar. Essas brincadeiras se renovam com o passar do tempo por meio da recriação e da imaginação de cada um. Para Valle (2010, p.22):

Independentemente do tempo histórico; o ato de brincar possibilita uma ordenação da realidade, uma oportunidade de lidar com regras e manifestações culturais, além de lidar com outro, seus anseios, experimentando sensações de perda e vitória.

É preciso esclarecer que a brincadeira se faz presente em diferentes períodos históricos por ser inerente ao ser humano. Dessa forma, a relevância do brincar independe do tempo e do espaço, pois em qualquer contexto oportuniza às crianças à convivência em grupo, à manifestação cultural e o despertar de emoções.

O conceito de ludicidade pode ser compreendido por meio da seguinte definição: “A etimologia do vocábulo lúdico surge do latim *ludus* que significa brincar ou jogar”. (CARDOSO, 2008, p.57).

O lúdico originou-se da palavra latina *ludus* que quer dizer ‘jogo’. Se esse termo estivesse apenas limitado à sua origem, estaria voltado somente ao jogar e brincar. O lúdico passou a ser reconhecido como aspecto indispensável de psicofisiologia (ramo biológico da psicologia que estuda as relações mentais e as funções físicas, procurando o entendimento da relação corpo-mente e dos processos psíquicos com os fisiológicos) do comportamento humano. A definição de lúdico não se restringiu em ser um simples sinônimo de jogo, pois as necessidades lúdicas ultrapassam as delimitações do brincar espontâneo. (ALMEIDA, 1987).

Segundo as colocações de Luckesi (2004, p.2), “a atividade lúdica é aquela que propicia à pessoa que a vive, uma sensação de liberdade, um estado de plenitude e de entrega total para essa vivência”. Outra importante definição sobre ludicidade é mencionada por Oliveira (1985 apud SALOMÃO; MARTINI; MARTINEZ, 2007, p. 02):

[...] um recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica, a criatividade, a socialização. Sendo, portanto, reconhecidos como uma das atividades mais significativas – senão a mais significativa - pelo seu conteúdo pedagógico social.

A ludicidade é uma importante ferramenta pedagógica, pois propicia à criança o seu desenvolvimento físico e mental, por meio de um ambiente no qual a aprendizagem ocorre arraigada à criatividade, prazer e diversão.

Em sua essência, a ludicidade, é a linguagem universal da infância, um fio condutor que tece a aprendizagem e o desenvolvimento de forma natural e prazerosa. Vai além do simples brincar, é a capacidade de explorar o mundo através de jogos, brincadeiras e atividades que despertam a imaginação e a criatividade.

Ao mergulhar no universo lúdico, a criança desbrava um território fértil para o desenvolvimento cognitivo. Cada jogo, cada brincadeira, é um desafio

que estimula o raciocínio lógico, a resolução de problemas e a capacidade de planejar. A atenção se afia, a concentração se fortalece e a memória se expande, preparando o terreno para a aquisição de conhecimentos mais complexos.

A ludicidade também é um palco para o desenvolvimento social e emocional. Ao interagir com outras crianças, a criança aprende a cooperar, a respeitar regras e a lidar com frustrações. Brincadeiras de faz de conta e jogos de interpretação permitem que a criança explore diferentes papéis, expresse seus sentimentos e desenvolva a empatia, construindo alicerces para relacionamentos saudáveis.

O corpo também se beneficia da ludicidade. Jogos que envolvem movimento, como correr, pular e dançar, aprimoram a coordenação motora grossa e o equilíbrio, enquanto atividades como desenhar, pintar e montar quebra-cabeças refinam a coordenação motora fina. O corpo se torna um instrumento de expressão e descobertas.

A ludicidade também se revela uma poderosa ferramenta para a aprendizagem de conteúdos curriculares. Através de jogos educativos, a criança fixa conceitos, desenvolve habilidades específicas e torna o aprendizado mais dinâmico e interessante. A matemática se torna um jogo de números, a leitura uma aventura de palavras e a escrita uma forma de expressar a imaginação.

O caráter lúdico das atividades desperta a motivação e o interesse da criança, tornando o aprendizado uma experiência prazerosa e envolvente. Ao se divertir, a criança se sente mais engajada e disposta a aprender, construindo uma base sólida para o sucesso escolar e para a vida.

O professor, como mediador da ludicidade, desempenha um papel fundamental nesse processo. Ele cria um ambiente estimulante e seguro, seleciona jogos adequados aos objetivos pedagógicos e ao desenvolvimento das crianças, e media as atividades, auxiliando-as a superarem desafios e a

refletirem sobre o que aprenderam. Ao valorizar as produções e ideias das crianças, o professor incentiva a expressão individual e a criatividade, construindo um ambiente de respeito e confiança.

Em suma, a ludicidade é um direito fundamental da criança, uma linguagem universal que tece a aprendizagem e o desenvolvimento de forma natural e prazerosa. Ao brincar, a criança aprende, se diverte e se torna mais preparada para enfrentar os desafios do futuro.

## **2 A LUDICIDADE E O PROCESSO DE APRENDIZAGEM**

As práticas de ensino por meio da ludicidade propiciam um ambiente gratificante e agradável, objetivando um estímulo para o desenvolvimento global da criança. O lúdico não está apenas voltado para o ato de brincar, está também ao ato de ler, no aprimoramento da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo.

As atividades de expressões lúdico-criativas chamam a atenção das crianças e podem representar uma ferramenta de potencialização da aprendizagem. As atividades lúdicas também auxiliam no desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades escolares (SILVA; SOUZA; RODRIGUES, 2013). A contribuição da ludicidade à aprendizagem pode ser também explicada por Cerisara (2002, p.37):

O lúdico produz flexibilidade, formando conceitos intuitivos e ajudando na transformação e na formação de ideias. Neste sentido, as atividades lúdicas propõem às crianças a aquisição de valores para a compreensão de conceitos, ajudando-os a se descobrirem, relacionarem-se, possibilitando a facilidade e agilidade na solução de problemas, contribuindo para o entendimento da linguagem.

A aprendizagem sob uma perspectiva lúdica ocorre por meio de jogos e brincadeiras, visando promover o desenvolvimento dos estudantes. Nos jogos matemáticos, por exemplo, o estudante desenvolve o seu raciocínio lógico e, o

mesmo acontece quando os jogos estão associados a outras disciplinas do saber.

O ato de aprender subsidiado por atividades lúdicas possibilita ao aluno expressar os seus sentimentos, descobrir as regras do jogo e criar situações por meio da imaginação. A interação entre o grupo é outro aspecto importante que ocorre durante as atividades lúdicas, o que favorece o convívio social entre os alunos. (SILVA, [s.d]).

As atividades lúdicas quando realizadas em um ambiente de liberdade, em atmosfera de familiaridade, segurança emocional e ausência de tensão ou perigo, proporcionam condições para aprendizagem das normas sociais em situações de menor risco. A conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamentos que, em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro ou punição. (KISHIMOTO, 2003, p.140).

Durante a aprendizagem por meio da ludicidade, há a possibilidade de o indivíduo vivenciar a sua inteireza e a sua autonomia em um tempo-espaço singular. E como enfatiza Almeida (2009, p.1), “esse momento de inteireza e encontro consigo mesmo gera possibilidades de autoconhecimento e de maior consciência de si”. Frente ao exposto, é indispensável que os educadores façam da ludicidade uma ferramenta facilitadora ao processo de ensino e aprendizado.

## **2.1 O JOGO COMO ESTRATÉGIA LÚDICA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM**

Agora o enfoque será sobre a importância do jogo para aprendizagem, que é uma excelente forma de assimilar a realidade, além de ser um ato culturalmente útil socialmente, expressando os ideais comunitários.

Na concepção piagetiana, os jogos consistem numa simples assimilação funcional, num exercício das ações individuais já aprendidas gerando ainda um sentimento de prazer pela ação lúdica em si e pelo domínio sobre as ações. Portanto, os jogos têm dupla função: consolidar os esquemas já formados e dar prazer ou equilíbrio emocional à criança. (PIAGET apud FARIA, 1995, p.15).

Já segundo Vygotsky (1988, p.10)

O lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é

estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

Com base nas afirmativas de Piaget (apud FARIA 1995) e Vygotsky (1988), compreende-se que o jogo é um instrumento pedagógico significativo que favorece inúmeros benefícios educacionais, que visam preparar a criança para viver em sociedade.

O jogo, como estratégia lúdica, desempenha um papel fundamental no processo de aprendizagem, especialmente na educação infantil. Sua importância transcende o mero entretenimento, abrangendo diversos aspectos do desenvolvimento infantil.

Benefícios do jogo na aprendizagem:

**Desenvolvimento cognitivo:** os jogos estimulam o raciocínio lógico, a resolução de problemas, a criatividade e a imaginação. Jogos de memória, quebra-cabeças e jogos de estratégia auxiliam no desenvolvimento da atenção, concentração e capacidade de planejamento.

**Desenvolvimento social e emocional:** jogos em grupo promovem a cooperação, o trabalho em equipe, o respeito às regras e a capacidade de lidar com frustrações. Brincadeiras de faz de conta e jogos de interpretação auxiliam na expressão de sentimentos e no desenvolvimento da empatia.

**Desenvolvimento motor:** jogos que envolvem movimento, como correr, pular e dançar, contribuem para o desenvolvimento da coordenação motora grossa e do equilíbrio. Atividades como desenhar, pintar e montar quebra-cabeças aprimoram a coordenação motora fina.

**Aprendizagem de conteúdos curriculares:** os jogos podem ser utilizados para tornar o aprendizado de conteúdos curriculares mais dinâmico e interessante. Jogos educativos auxiliam na fixação de conceitos e no

desenvolvimento de habilidades específicas, como leitura, escrita e matemática.

Estímulo à motivação e ao interesse: o caráter lúdico dos jogos torna o aprendizado mais prazeroso e motivador, despertando o interesse das crianças. Ao se divertirem, as crianças se sentem mais engajadas e dispostas a aprender.

O professor deve selecionar jogos adequados aos objetivos pedagógicos e ao desenvolvimento das crianças. Ele deve criar um ambiente estimulante e seguro, com materiais e recursos que incentivam a exploração e a criatividade. Ele deve mediar as atividades, auxiliando as crianças a superarem desafios e a refletirem sobre o que aprenderam. É importante que o professor valorize as produções e ideias das crianças, incentivando a expressão individual e a criatividade.

Os jogos educativos são permeados por conteúdo e atividades práticas que objetivam o lazer e a diversão. A motivação do educando repercute como um ato consequente durante a prática educativa lúdica. Esses jogos enfatizam a possibilidade de aprendizagem, além de ajudar à construção da autoconfiança e fomentar o interesse no contexto da aprendizagem. Serão citados alguns tipos de jogos e as suas respectivas características:

Jogos lógicos - esses jogos objetivam o desafio da mente; geralmente são temporizados, delimitando o tempo para o jogador terminar a tarefa. Nessa classificação estão jogos como xadrez e damas, até simples caça-palavras, palavras-cruzadas e jogos que necessitam de resoluções matemáticas. (FALKEMBACH,2005).

Jogos de simulação: são jogos que requerem a criação de modelos dinâmicos e simplificados da realidade do educando. Eles possibilitam a exploração de situações irreais e até de situações envolvendo risco. Eles auxiliam os educandos a despertar a sua criatividade e a sua imaginação e colocá-las em prática por meio de situações lúdicas. (FALKEMBACH,2005).

Jogos de aprender: esses jogos visam aplicar o conhecimento adquirido, são também conceituados de atividades didáticas digitais. São jogos relacionados a questionários do tipo “vê se sabes”; de relacionar uma palavra à sua respectiva imagem, de cálculo para alavancar posições, etc. Durante esse tipo de jogo, o educando esforça-se para acertar, por indução, por conhecimentos já assimilados ou por sugestão de um amigo, em um trabalho de cooperação. (FALKEMBACH,2005).

Nesse sentido, deve-se associar os jogos educativos como recursos didáticos que auxiliam no processo de ensino e aprendizagem, pois são atividades lúdicas com objetivos pedagógicos que visam o desenvolvimento do raciocínio, da criatividade e da imaginação infantil.

### **3 O PROFESSOR MEDIADOR NA PRÁTICA LÚDICA**

O professor mediador, no contexto da prática lúdica, transcende a função de um mero proponente de atividades, assumindo o papel de um facilitador que guia e enriquece a experiência de aprendizado das crianças. Para tal, ele planeja e organiza cuidadosamente as atividades, selecionando aquelas que se alinham aos objetivos pedagógicos e ao desenvolvimento infantil. A criação de um ambiente estimulante e seguro, com materiais e recursos que fomentem a exploração e a criatividade, é também de sua responsabilidade, assim como a organização do tempo e do espaço para que as brincadeiras fluam de maneira proveitosa.

Durante as atividades, o professor observa atentamente as crianças, identificando suas necessidades, interesses e dificuldades. Ele interage com elas, incentivando a participação, o diálogo e a colaboração, e formula perguntas que estimulam o raciocínio, a reflexão e a resolução de problemas. Ao mediar e facilitar, o professor auxilia as crianças a superarem desafios, oferecendo suporte e orientação quando necessário, mediando conflitos e

promovendo a cooperação. Ele também conecta as brincadeiras aos conteúdos curriculares, tornando o aprendizado mais significativo.

O professor valoriza as produções e ideias das crianças, incentivando a expressão individual e a criatividade, reconhecendo seus progressos e fortalecendo sua autoconfiança e autoestima. Ele cria um ambiente de respeito e confiança, onde as crianças se sentem à vontade para explorar e aprender.

O professor mediador na prática lúdica é um profissional que conhece o desenvolvimento infantil e as teorias do brincar, domina diferentes atividades lúdicas e sabe como adaptá-las aos objetivos pedagógicos, possui habilidades de comunicação, observação e mediação, e é criativo, flexível e sensível às necessidades das crianças. Ao assumir esse papel, ele contribui para um aprendizado mais prazeroso, significativo e eficaz, preparando as crianças para os desafios futuros.

Atualmente, as concepções teóricas voltadas à aprendizagem têm elucidado a necessidade de o professor direcionar a sua metodologia de ensino para uma perspectiva lúdica. Isso se deve ao fato de que muitos estudos apontam que a ludicidade envolvida à pedagogia proporciona uma aprendizagem significativa. Conforme Fortuna (2003):

É importante que o educador insira o brincar em um projeto educativo, com objetivos e metodologia definidos, o que supõe ter consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem das crianças.

Aqui pretende-se ressaltar a importância de o professor agir como mediador frente às atividades lúdicas. Dessa forma, é preciso conhecer acerca do termo mediação.

Conforme da historicidade, a ideia de professor mediador originou-se a partir da década de 70, da concepção de pedagogia progressista, a qual estabelece uma nova relação entre professor e aluno, que tem como finalidade a formação de indivíduos atuantes em seu meio social. Nessa perspectiva, o docente deixa de ser o mero transmissor do saber e passa a exercer a função

de estimular os alunos a aprender a aprender. (MENEZES, 2001). Dentre as relevantes considerações que abarcam o professor enquanto mediador, vale ressaltar que:

O educador enquanto mediador do processo ensino aprendizagem, bem como protagonista na resolução e estudo das dificuldades de aprendizagem deve obter orientações específicas para que desenvolva um trabalho consciente e que promova o sucesso de todos os envolvidos no processo. (SOARES, 1986, p. 3).

O ato de mediar pressupõe a existência de algo que está em processo. No construtivismo, o que está em processo é o pensamento que se movimenta da ação para a conceituação, de conceitos espontâneos para conceitos científicos; a mediação é o elo entre o aluno e a matéria, o que confirma o papel do professor. (MATUI, 1995).

Portanto, o educador é o mediador nas práticas pedagógicas lúdicas e essa mediação não ocorre apenas quando realiza inferências em uma atividade, mas quando organiza o espaço, os objetos, gerencia o tempo, são também exemplos de mediação. Brougère (2001 apud NAVARRO; PRODÓCIMO, 2012, p.1) pontua que: “o papel do educador na brincadeira, que deve ser construir um ambiente que possibilite e estimule a brincadeira. Um professor mediador constrói um ambiente também mediador do brincar”. Outra relevante informação sobre o termo professor mediador é citada a seguir:

Conceito utilizado para caracterizar o professor que trabalha com a mediação pedagógica, significando uma atitude e um comportamento do docente que se coloca como um facilitador, incentivador ou motivador da aprendizagem, que ativamente colabora para que o aprendiz chegue aos seus objetivos. (MENEZES, 2001, p.1).

A mediação pedagógica ocorre por meio de inferências que o docente conduz, permitindo que os alunos sejam os protagonistas do saber. Essa mediação também ocorre por intermédio da intencionalidade da ação. Dessa forma, faz-se necessário que o educador reconheça o valor das atividades lúdicas para conduzir a sua mediação com êxito, propiciando uma aprendizagem significativa em um contexto lúdico.

## CONCLUSÃO

A discussão acerca deste estudo evidenciou que a ludicidade é uma importante ferramenta que auxilia no processo de aprendizagem infantil, pois favorece à aquisição do conhecimento dos aprendizes, bem como o seu desenvolvimento. Proporciona um ambiente leve e divertido, onde o aluno se sente motivado a explorar, descobrir e construir conhecimento de forma natural e prazerosa. Através de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas, os alunos desenvolvem habilidades importantes que vão colaborar diretamente no processo de aprendizagem. Essa prática voltada ao lúdico deve ter o professor como o mediador, ou seja, o criador de oportunidades que tem por objetivo a aprendizagem significativa dos alunos. Compreendeu-se que a mediação é uma importante relação entre o aluno e o conhecimento, na qual o docente por meio de inferências possibilita que os alunos construam o conhecimento.

A ludicidade traz o jogo como importante mecanismo de estímulo ao raciocínio, à criatividade, à socialização e sobretudo, ao desenvolvimento integral dos alunos. Portanto, torna-se necessário envolver os jogos e as brincadeiras nas práticas pedagógicas para aprimorar o raciocínio lógico, social e cognitivo de uma forma prazerosa.

Que as reflexões oriundas dessa pesquisa bibliográfica possam contribuir à prática pedagógica dos docentes, os quais são os promotores da criatividade, da fantasia e demais ressignificações deste sentido, que serão fomentadas em um ambiente de aprendizagem atrelado à ludicidade.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. **Recreação. Ludicidade como instrumento pedagógico.** Artigo.2009. Disponível em: <https://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em 15 abr. 2021.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos.** 10<sup>a</sup>. ed. São Paulo: Edições Loyola, 1987.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CARDOSO, M. C. **Baú de memórias: representações de ludicidade de professores de Educação Infantil**. Programa Pós-Graduação -Mestrado em Educação/FACED/UFBA. -2008. 170 f.

CERISARA, A. B. D. Como o Papai do Céu, o Coelho da Páscoa, os anjos e o Papai Noel foram viver juntos no céu. In: KISHIMOTO, TizukoMorchida (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira-Thomson Learning, 2002.

FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. **O lúdico e os jogos educacionais**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação.2005. Disponível em: [http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura\\_1.pdf](http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf). Acesso em: 15 abr. 2021.

FARIA, Anália Rodrigues de. **O desenvolvimento da criança e do adolescente segundo Piaget**. Ed. Ática, 3ª edição, 1995.

FORTUNA, T. R. **Jogo em aula: recurso permite repensar as relações de ensino-aprendizagem**. Revista do Professor, Porto Alegre, v. 19, n. 75, p. 15-19, jul./set. 2003.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 2003.

KISHIMOTO, TisukoMorchida. **O jogo e a Educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

LUCKESI, Cipriano. Estados de consciência e atividades lúdicas. In: PORTO, Bernadete. **Educação e ludicidade**. Ensaios 3. Salvador: UFBA, 2004, pp. 11-20.

MATUI, J. **Construtivismo: teoria construtivista sócio- histórica aplicada ao ensino**. São Paulo: Moderna, 1995.

MENEZES, EbenezerTakuno de. Verbete professor mediador. **Dicionário Interativo da Educação Brasileira - EducaBrasil**. São Paulo: Midiamix Editora, 2001. Disponível em <<https://www.educabrasil.com.br/professor-mediador/>>. Acesso em: 21 abr. 2021.

NAVARRO, MarianaStoeterau; PRODÓCIMO, Elaine. Brincar e mediação na escola. **Revista Bras. Ciênc. Esporte** vol.34 no.3 Porto alegre July/Sept. 2012. Disponível em: [https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-32892012000300008](https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32892012000300008). Acesso em: 15 abr. 2021.

SALOMÃO, H. A. S.; MARTINI, M.; JORDÃO, A. P. M. **A importância do lúdico na Educação Infantil: enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado**. O Portal dos Psicólogos. 2007. Disponível em: [http://www.psicologia.pt/artigos/textos/a\\_textos/a0358.pdf](http://www.psicologia.pt/artigos/textos/a_textos/a0358.pdf). Acesso em: 15 abr. 2021.

SILVA, Ana Maria da. **A ludicidade construindo a aprendizagem de crianças na Educação Infantil**. Portal Educação. Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/pedagogia/a-ludicidade-construindo-a-aprendizagem-de-criancas-na-educacao-infantil/50878>. Acesso em: 15 abr. 2021.

SILVA, Lucielda Vieira; SOUZA, Zeli Passos de Oliveira; RODRIGUES Patrícia Tomaz Mattão. **A importância do lúdico na aprendizagem**. 2013. 20 f. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) - Faculdades Promove de Brasília, Guará, DF, 2013. Disponível em: [http://nippromove.hospedagemdesites.ws/anais\\_simposio/arquivos\\_up/documentos/artigos/e2f5ef8732136a9b47132fc8add7b556.pdf](http://nippromove.hospedagemdesites.ws/anais_simposio/arquivos_up/documentos/artigos/e2f5ef8732136a9b47132fc8add7b556.pdf). Acesso em: 15 abr. 2021.

SOARES, A. R. **Dificuldades de Aprendizagem. Questão psicopedagógica?** Disponível em <http://NOVAES, M. H. Psicologia Escolar-9ed. Petrópolis: Vozes, 1986. www.psicopedagogia.com.br/artigo.asp?entrID=634>. Acesso em: 15 abr. 2021.

VALLE, Luciana de Luca Dalla. **Jogos, recreação e educação**. Curitiba: Fael, 2010.

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2ª. Ed. 1988.