

ENSINO E APRENDIZAGEM NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL I: O PAPEL MEDIADOR DA LUDICIDADE

TEACHING AND LEARNING IN THE FINAL YEARS OF ELEMENTARY SCHOOL I: THE MEDIATING ROLE OF PLAYFULNESS

Milena Cristine Borowski Canhovatti¹

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Giselma Cecilia Serconek²

Coorientadora: Prof^a. Dr^a. Cristiane Batistioli Vendrame³

Resumo: A ludicidade tem se consolidado como recurso pedagógico essencial ao contribuir para o desenvolvimento integral dos estudantes. Entretanto, nas etapas finais do Ensino Fundamental I, as práticas lúdicas são reduzidas ou abandonadas, cedendo lugar a abordagens mais rígidas e conteudistas. Objetivamos investigar o papel da ludicidade como ferramenta pedagógica para o aprimoramento do processo de ensino e aprendizagem, a fim de identificar possíveis contribuições no que concerne à motivação e envolvimento dos alunos. A pesquisa, de caráter qualitativo e bibliográfico, fundamenta-se na Teoria Histórico-Cultural de Lev Vigotski⁴ e em autores correlatos, examinando a função do brincar e sua relevância para a formação das funções psíquicas superiores. A análise evidencia que, quando integrado às práticas pedagógicas, o lúdico contribui para a construção de um ambiente escolar mais dinâmico, interativo e significativo. Conclui-se que a valorização da ludicidade em todas as etapas de escolarização é fundamental para promover aprendizagens mais consistentes e significativas.

Palavras-chave: Ensino Fundamental I; Ensino-aprendizagem; Teoria Histórico-Cultural; Ludicidade.

Abstract: Playfulness has increasingly become an essential pedagogical resource, contributing to the holistic development of students. However, in the final stages of Early Elementary Education, playful practices are often reduced or even abandoned, giving way to more rigid and content-driven approaches. This study aims to investigate the role of the ludic dimension as a pedagogical tool to enhance the

¹ Graduanda em Pedagogia pela Universidade Estadual de Maringá (UEM).

² Doutora em Educação pela Universidade Estadual de Maringá (UEM). Professora no curso de Pedagogia da Universidade Estadual de Maringá (UEM).

³ Doutora em educação pela Universidade Estadual de Maringá (UEM). Professora adjunta no colegiado de Pedagogia na Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR).

⁴ Adota-se, neste trabalho, a grafia "Vigotski", por ser a forma mais recorrente nas traduções brasileiras das obras do autor, especialmente nas edições publicadas pela Editora Martins Fontes. Outras grafias, como "Vygotsky" ou "Vigotsky", correspondem a transliterações de diferentes idiomas e foram preservadas apenas nas citações diretas, conforme aparecem nas fontes originais.

teaching-learning process, in order to identify potential contributions regarding student motivation and engagement. This qualitative and bibliographical research is grounded on Lev Vygotsky's Cultural-Historical Theory and related authors, examining the function of play and its relevance to the development of higher psychological functions. The analysis shows that, when integrated into pedagogical practices, playful strategies contribute to the construction of a more dynamic, interactive, and meaningful school environment. It is concluded that valuing playfulness throughout all stages of schooling is essential to promoting more consistent and insightful learning.

Keywords: Early Elementary Education; Teaching-learning Process; Cultural-Historical Theory; Playfulness.

1. INTRODUÇÃO

A ludicidade, enquanto atividade norteadora no processo de ensino-aprendizagem, tem sido amplamente discutida nos campos da educação como uma ferramenta auxiliar e eixo capaz de potencializar as experiências pedagógicas, contribuindo com a formação integral do estudante. Segundo Elkonin (1998), a ludicidade é compreendida como atividade de caráter simbólico que possibilita a internalização da cultura, contribuindo para o desenvolvimento de funções psicológicas superiores, como imaginação, linguagem, atenção voluntária e autocontrole. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), destaca a importância de práticas pedagógicas que contemplem o lúdico como uma forma de aprendizagem significativa, valorizando as vivências e particularidades de cada criança.

Abordagens educacionais dinâmicas e lúdicas possibilitam maior assimilação dos conceitos escolares, baseando-se na premissa de que o aprendizado pode ser amplificado e enriquecido por meio de estratégias envolventes e interativas. A integração de elementos lúdicos tem o potencial de estimular o interesse e a motivação dos estudantes. Essas abordagens não apenas favorecem o desenvolvimento cognitivo, social e emocional de maneira integrada, mas também fortalecem o engajamento dos alunos. Atividades percebidas como agradáveis e estimulantes captam a atenção das crianças, incentivando sua participação ativa e efetiva no processo de aprendizagem, desta forma, o lúdico se configura como um meio de fortalecer tal desenvolvimento. De acordo com Santos (1997, p. 12),

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

No entanto, observa-se que, ao longo da transição da Educação Infantil para as etapas finais do Ensino Fundamental I, o caráter lúdico tende a ser gradualmente abandonado. As exigências curriculares e a ênfase na aprendizagem de conteúdos conceituais, promovem práticas mais rígidas e centradas na transmissão de informações, ficando em segundo plano o desenvolvimento emocional, social e criativo das crianças, o que dificulta a formação de vínculos positivos com o conhecimento. Para Luckesi (2005, p. 42),

Uma educação lúdica tem na sua base uma compreensão de que o ser humano é um ser em movimento, permanentemente construtivo de si mesmo. Ela foge ao entendimento de que o ser humano é um ser dado pronto e que deve, no decorrer da existência, “salvar a sua alma”, visão sobre a qual está assentada a pedagogia tradicional.

As contribuições teóricas de Vigotski ajudam a compreender a importância do jogo e do brincar no processo educativo. Vigotski (2007) enfatiza o brincar como espaço privilegiado de interação social e mediação cultural, onde o aluno internaliza significados e constrói novos modos de pensar e agir. Assim, o lúdico é compreendido como atividade social que impulsiona o desenvolvimento e favorece aprendizagens mais complexas.

A metodologia adotada para a realização do trabalho é de caráter qualitativo e bibliográfico, com o propósito de compreender e analisar o “como” e o “porquê” dos fenômenos educativos. A partir de uma perspectiva interpretativa e detalhada, delineia-se como problema de pesquisa: de que maneira a implementação de práticas pedagógicas lúdicas nos anos finais do Ensino Fundamental I contribui para o processo de ensino e aprendizagem, especialmente no que tange à motivação, ao desenvolvimento cognitivo e às habilidades sociais dos alunos?

Parte-se da hipótese de que a incorporação de práticas pedagógicas lúdicas no cotidiano escolar favorece o engajamento e a motivação dos alunos, potencializando o desenvolvimento cognitivo, social e emocional, além de contribuir para aprendizagens mais significativas e duradouras.

Respaldado na Teoria Histórico-Cultural, este trabalho tem como objetivo geral investigar o papel da ludicidade como ferramenta pedagógica para o aprimoramento do processo de ensino e aprendizagem, a fim de identificar possíveis contribuições no que concerne à motivação dos alunos. Os objetivos específicos buscam esclarecer os conceitos relacionados à ludicidade, bem como compreender de que forma a sua aplicação pode tornar o ambiente escolar mais dinâmico, participativo e estimulante. Por meio de jogos e brincadeiras, os alunos não apenas assimilam os conteúdos de maneira mais prazerosa, mas também desenvolvem habilidades cognitivas, sociais e emocionais.

Todavia, nos anos finais do Ensino Fundamental I, o uso da ludicidade muitas vezes é abandonado, dando lugar a práticas mais rígidas e formais. Nesse contexto, o estudo investiga como essa ausência de atividades lúdicas impacta o engajamento, a motivação e o desenvolvimento dos alunos nessa faixa etária. A análise se fundamenta nas contribuições dos autores clássicos da Teoria Histórico-Cultural, como Vigotski, e seus intérpretes, que destacam a importância da ludicidade como mediadora da aprendizagem, especialmente na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), onde interações sociais e práticas lúdicas estimulam e desenvolvem funções psíquicas superiores.

O trabalho encontra-se estruturado em três seções. A primeira seção aborda o desenvolvimento infantil sob a perspectiva da Teoria Histórico-Cultural, destacando a importância da mediação e das interações sociais no processo de aprendizagem. A segunda seção versa sobre a conceituação de ludicidade e do brincar, discutindo seus fundamentos teóricos e sua relevância pedagógica. Por fim, a terceira seção, analisa o furto do lúdico nos anos finais do Ensino Fundamental I, refletindo sobre os fatores que contribuem para a redução dessas práticas e suas implicações para o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos.

Dessa forma, espera-se que esta pesquisa contribua para a reflexão sobre o papel da ludicidade na prática docente e para a valorização de metodologias que tornem o ensino mais prazeroso, significativo e humanizado, em consonância com as demandas contemporâneas da educação.

2. METODOLOGIA

Nesta seção, objetivamos descrever o percurso metodológico desenvolvido ao longo da pesquisa, bem como mencionar aspectos que compuseram a revisão bibliográfica efetuada. Assim, o presente trabalho adota a abordagem qualitativa, a qual consiste em compreender os fenômenos e seus significados de forma aprofundada, permite flexibilidade para ajustes durante as etapas de coleta e análise de dados, sobretudo oportuniza o desenvolvimento de novos conceitos e teorias de maneira fundamentada e contextualizada, evidenciando a interpretação em vez da quantificação.

Para Minayo (2003, p. 22): “A abordagem qualitativa aprofunda-se no mundo dos significados das ações e relações humanas, um lado não perceptível e não captável em equações, médias e estatísticas”. Logo, a escolha por esta vertente, justifica-se pela habilidade em captar a diversidade das experiências humanas, explorar diferentes contextos culturais, paulatinamente propiciar compreensões relevantes sobre o tema em análise.

A metodologia utilizada é a pesquisa bibliográfica. Esse tipo de pesquisa tem como base a análise de obras e estudos já publicados, como livros, artigos e teses. Ao recorrer a esses materiais, é possível obter visão mais ampla e crítica sobre o tema, a partir de embasamentos teóricos consolidados.

Ao longo da pesquisa, debruçamo-nos para identificar o papel da ludicidade no desenvolvimento dos alunos dos anos finais do Ensino Fundamental I, com o objetivo de compreender como as práticas lúdicas podem contribuir para o processo de aprendizagem. O estudo consistiu em revisão de literatura, examinando produções acadêmicas que abordam a relação entre jogos, brincadeiras e desenvolvimento escolar, além de discutir como a presença da ludicidade favorece o envolvimento e a aprendizagem significativa, enquanto sua ausência pode gerar desinteresse, desmotivação e dificuldades no processo educativo.

Para a seleção dos dados, utilizamos o banco de teses e dissertações da CAPES, com o intuito de realizar o estado do conhecimento acerca da ludicidade como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem no Ensino Fundamental I. Na busca, empregamos dois descritores: “ludicidade e ensino fundamental” e “lúdico e aprendizagem”, ambos com aspas e sem a necessidade de filtros adicionais, de modo a garantir precisão, organização e relevância dos resultados. A pesquisa

iniciou-se em julho de 2024 e os achados estão sistematizados nos quadros a seguir:

Quadro 1 - Resultado líquido do descritor “**Ludicidade e ensino fundamental**”, pesquisado no banco de teses e dissertações da Capes

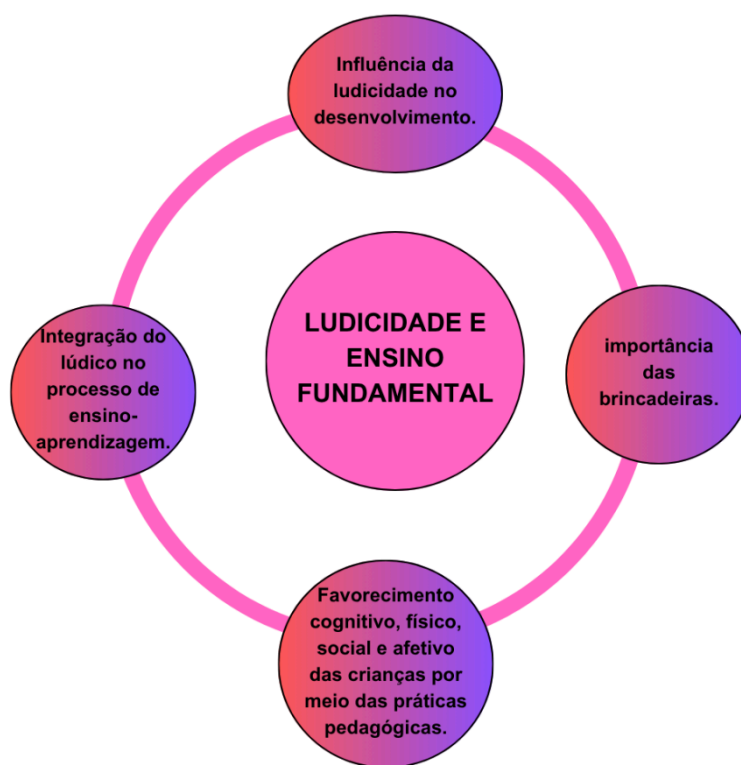
Tipo (tese, dissertação)	Nome e título	Universidade
Dissertação (2004)	PATTARO, CINTIA HELENA FRANCO. A prática lúdica no ensino fundamental I: a experiência em um colégio particular do município de São Caetano do Sul.	Universidade São Marcos.
Dissertação (2011)	LIBERALI, ANDRESA CRISTINA DAMACENO. É permitido brincar? Um estudo sobre o movimento lúdico no ensino fundamental.	Universidade Federal de Mato Grosso.
Dissertação (2019)	BISPO, JOANA NELLY MARQUES. Práticas lúdicas educativas com o cotidiano da Escola Municipal Pastor Ricardo Parise em São Gonçalo.	Universidade do Estado do Rio de Janeiro.
Dissertação (2020)	SANTOS, RENATA DE SA PEREIRA. Lúdico como praxis interdisciplinares no 4º ano do ensino fundamental.	Universidade Metropolitana de Santos.
Dissertação (2023)	RODRIGUES, CÁSSIO MOREIRA, A importância da ludicidade na prática docente: um estudo sobre alfabetização e letramento nos anos iniciais.	Universidade de Cuiabá.
Dissertação (2023)	SARAIVA, MARIA CRISTINA CAMPOS. A ludicidade e a aprendizagem no ensino fundamental I: uma análise crítica da literatura	Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões.

Fonte: (Capes, 2024). Elaboração: autora, 2024.

Os estudos levantados pelo descritor “Ludicidade e ensino fundamental”, destacam diferentes perspectivas sobre o uso do lúdico no processo de ensino e aprendizagem. De modo geral, constatou-se que a integração de práticas lúdicas no ambiente escolar contribui significativamente para o desenvolvimento das crianças, incluindo benefícios nas áreas cognitiva, física, social e afetiva, além de reforçar a importância das brincadeiras como recurso pedagógico que estimula a participação ativa dos alunos.

A figura a seguir, exemplifica de forma visual a atuação da ludicidade como mediadora do processo educativo nos anos finais do Ensino Fundamental I.

Figura 1: A ludicidade como promotora do processo de ensino e aprendizagem no Ensino Fundamental I



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

A análise das dissertações apresentadas no quadro anterior, evidencia o crescente interesse da pesquisa educacional em compreender o papel da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem ao longo do Ensino Fundamental I. Os estudos destacam a importância das práticas lúdicas como instrumentos que favorecem o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo dos alunos, embora também

apontem a carência de sua aplicação sistemática nas práticas pedagógicas. Essa constatação reforça a necessidade de ampliar o olhar sobre o tema, o que se revela no quadro a seguir, que reúne outras produções acadêmicas, dissertações e teses voltadas à ludicidade em diferentes etapas da educação, especialmente na educação infantil, permitindo observar a continuidade e as variações nas abordagens sobre o lúdico no contexto escolar.

Quadro 2 - Resultado líquido do descritor “Lúdico e aprendizagem”

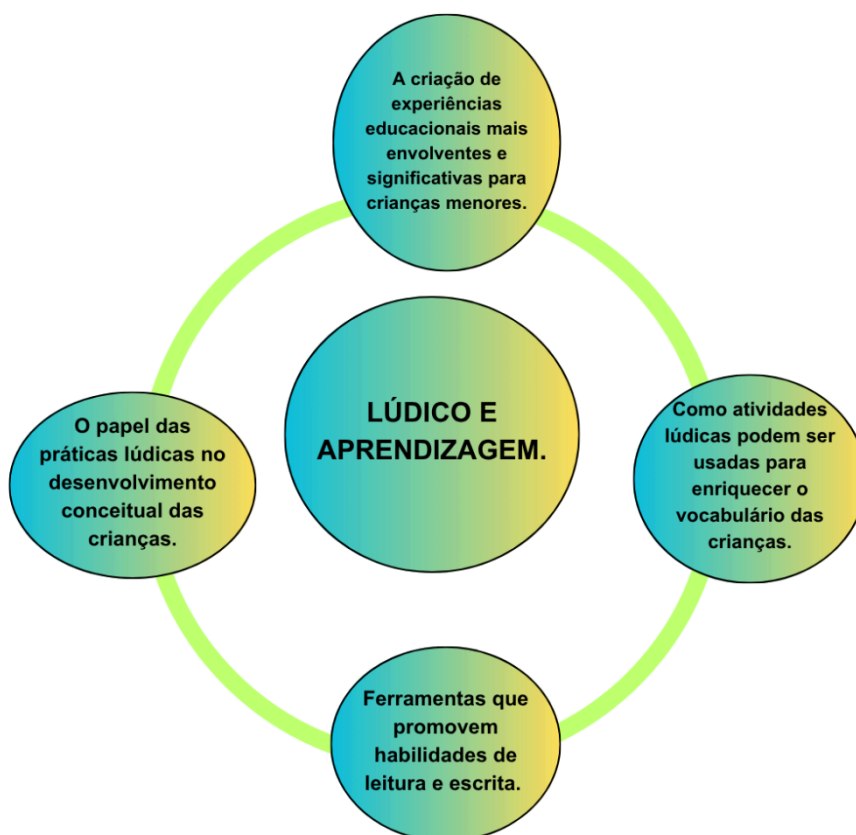
Tipo (tese, dissertação)	Nome e título	Universidade
Dissertação (2009)	RITO, ANA CÉLIA. A ludicidade como ferramenta na construção de conceitos na educação infantil.	Universidade Federal Rural de Pernambuco
Dissertação (2019)	LIMA, ARETUZA LADEIA. A utilização do lúdico como ferramenta pedagógica para ampliação do léxico e desenvolvimento das habilidades leitora e escritora.	Universidade Estadual de Montes Claros
Tese (2020)	CUNHA, ARIELLY KIZZY. Narrativa transmídia e educação: uso das tic e do lúdico como ferramentas para educação infantil.	Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Bauru)

Fonte: (Capes, 2024). Elaboração: autora, 2024.

O segundo descritor, “Lúdico e aprendizagem”, foi identificado em apenas três textos da amostra analisada. Esses estudos destacam o papel das práticas lúdicas no desenvolvimento conceitual das crianças, evidenciando como o uso de atividades lúdicas podem contribuir para a construção de conhecimentos de forma mais significativa. Também apontam que o lúdico favorece experiências mais envolventes. Além disso, foi observado que essas atividades podem enriquecer o vocabulário infantil e atuar como ferramentas eficazes no desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita.

A figura a seguir, ilustra o lúdico como recurso educativo, promotor de habilidades cognitivas e linguísticas.

Figura 2: A Importância do lúdico



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Diversas pesquisas analisadas reforçam esses achados. Bispo (2019) investigou práticas lúdicas educativas no cotidiano da Escola Municipal Pastor Ricardo Parise, em São Gonçalo, evidenciando como tais atividades podem ser integradas à rotina escolar para favorecer aprendizagens significativas e fortalecer vínculos entre alunos e professores. De forma complementar, Saraiva (2023) realizou uma análise crítica da literatura sobre ludicidade e aprendizagem no Ensino Fundamental I, concluindo que, embora o lúdico seja amplamente defendido na teoria, sua implementação prática ainda enfrenta desafios.

Ampliando a discussão, Rodrigues (2023) analisou a importância da ludicidade na prática docente voltada à alfabetização e ao letramento. Seus resultados apontaram que atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento da leitura e da escrita, além de favorecerem o engajamento dos estudantes. Já Liberali (2011), problematizou a questão “É permitido brincar?”, no ensino fundamental,

destacando como o brincar, muitas vezes visto como perda de tempo, constitui-se em um recurso essencial para potencializar a aprendizagem e estimular a criatividade.

Intensificando o debate, Santos (2020) investigou a ludicidade como prática interdisciplinar no 4º ano do Ensino Fundamental, mostrando como brincadeiras podem integrar diferentes áreas do conhecimento e favorecer aprendizagens significativas ao aproximar conteúdos das vivências cotidianas. Em outra perspectiva, Pattaro (2004) analisou práticas lúdicas em um colégio particular de São Caetano do Sul, ressaltando como essas atividades podem ser adaptadas ao contexto escolar para tornar o ensino mais dinâmico e participativo.

No descritor “Lúdico e aprendizagem”, outros trabalhos ampliam a discussão. Rito (2009) abordou a ludicidade como ferramenta para a construção de conceitos na educação infantil, destacando a importância das brincadeiras na internalização de conhecimentos que repercutem nos anos iniciais do fundamental. Cunha (2020) explorou o uso das TIC associadas à narrativa transmídia e ao lúdico como ferramentas educativas, evidenciando como a tecnologia, aliada ao brincar, amplia formas de aprender e engajar alunos. Por sua vez, Lima (2019) investigou o uso do lúdico como recurso pedagógico para ampliar o léxico e desenvolver habilidades de leitura e escrita, mostrando avanços significativos na alfabetização e no enriquecimento vocabular.

Esses estudos, ainda que realizados em contextos distintos e com diferentes temas, se encontram ao reconhecer a ludicidade como atividade essencial para os processos de ensino e de aprendizagem. Revelam que as práticas lúdicas não apenas favorecem o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes, mas também fortalecem a mediação pedagógica e promovem aprendizagens mais significativas. Observamos que ainda existem lacunas em relação à exploração do lúdico nos anos finais do Ensino Fundamental I, especialmente quando se trata de compreender como tais práticas podem ser reconhecidas como parte integrante da prática pedagógica. É justamente nesse ponto que buscamos avançar, ao refletir sobre a relevância da ludicidade como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem, promotor do desenvolvimento humano.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

3.1 O desenvolvimento infantil sob a perspectiva da Teoria Histórico-Cultural

No início do século XX, Vigotski contrapondo-se às demais perspectivas teóricas, desenvolve a Teoria Histórico-Cultural (THC), a qual compreende o desenvolvimento humano como um processo histórico-social, mediado pela cultura e pelas interações sociais. Juntamente a outros estudiosos, como Luria e Leontiev, se debruçam a entender como o ser humano se constitui enquanto sujeito histórico e social.

Segundo Luria (2010), as funções superiores da consciência humana têm origem nas interações sociais que o indivíduo estabelece com o mundo exterior, ou seja, o ser humano é mais do que um produto do meio: é também agente ativo na construção de sua realidade. Já Leontiev (1978), ao desenvolver o conceito de atividade, ampliou a compreensão de Vigotski sobre o papel do trabalho e da cultura na formação da consciência, destacando que toda atividade humana é mediada por objetos e orientada por motivos sociais.

De acordo com Vigotski (2007), funções como pensamento lógico, memória voluntária e linguagem são construídas por meio da mediação cultural, não emergindo de forma espontânea. O desenvolvimento infantil, portanto, é influenciado pelos contextos sociais e culturais em que a criança está inserida, especialmente no ambiente escolar e familiar.

Em oposição a abordagens focadas apenas em aspectos biológicos, a perspectiva Histórico-Cultural enfatiza o papel dinâmico da criança nas interações sociais, crucial para o aprimoramento de suas capacidades. Enxergar a criança como um ser histórico e social, possibilita reformular as estratégias de ensino, admitindo-a como figura central no percurso educativo. Assim, a criança coopera na construção da cultura e transforma o ambiente ao seu redor, exigindo uma revisão das práticas pedagógicas que priorize seu envolvimento ativo nas tarefas escolares.

Nesse referencial, é possível distinguir entre funções psíquicas elementares, como reflexos, sensações e formas não estruturadas de atenção, e as funções psíquicas superiores, que envolvem o pensamento abstrato, a linguagem, a memória, a imaginação, entre outras. Estas últimas não se desenvolvem de forma espontânea, resultam de experiências culturais e das interações sociais nas quais a criança está inserida. Nessa perspectiva, Vigotski (2007) afirma que “toda função no

desenvolvimento cultural da criança aparece duas vezes: primeiro no plano social e depois no psicológico”. É nesse espaço de interação e mediação que a ludicidade pode assumir papel relevante e significativo no processo educativo.

Dentre alguns princípios da THC, destacam-se a mediação e a zona de desenvolvimento proximal. A mediação se refere ao papel dos instrumentos culturais e signos no desenvolvimento das funções psicológicas superiores. Elementos como a linguagem, os números, os símbolos, os desenhos atuam como ferramentas que possibilitam à criança transformar seu comportamento inicialmente “natural” em comportamento consciente.

A seguir, apresentamos um quadro que sintetiza as funções psíquicas elementares e superiores, bem como os principais instrumentos de mediação que possibilitam o desenvolvimento dessas funções, facilitando a compreensão de como a criança internaliza experiências sociais e culturais.

Figura 3- Funções psíquicas e instrumentos de mediação

TIPOS DE FUNÇÃO	EXEMPLOS	INSTRUMENTOS DE MEDIAÇÃO
ELEMENTARES	Reflexos e sensações	Experiência Direta
SUPERIORES	Pensamento abstrato, memória voluntária e linguagem	Linguagens, símbolos e regras sociais

Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Mediante a função simbólica, a criança torna-se capaz de representar objetos, situações e ideias ausentes, o que favorece o desenvolvimento do pensamento abstrato e da linguagem. Nesse sentido, Vigotski (2007, p. 63) afirma: “O pensamento e a linguagem têm origens diferentes e desenvolvem-se segundo trajetórias diferentes e independentes, antes que ocorra a estreita ligação entre esses dois fenômenos”.

Essa relação entre pensamento e linguagem evidencia que o desenvolvimento humano não é apenas biológico, mas, sobretudo social. O pensamento se reorganiza à medida que a linguagem é internalizada, permitindo à criança transformar experiências concretas em conceitos. Nesse movimento, a palavra torna-se instrumento do pensamento, possibilitando que a criança planeje

ações, comunique intenções e crie significados. É justamente nesse processo de internalização dos signos que a imaginação começa a se desenvolver, possibilitando à criança representar situações ausentes e construir realidades simbólicas, aspecto fundamental que se expressa, sobretudo, nas brincadeiras e jogos de faz de conta.

É por meio da interação com adultos e com o ambiente social que a criança aprende a utilizar essas ferramentas simbólicas, apropriando-se dos saberes construídos historicamente pela humanidade. Assim, o sujeito, pela mediação do outro, converte as relações sociais em funções psicológicas, que passam a integrar sua personalidade e seu modo de pensar e agir (Vigotski, 2007).

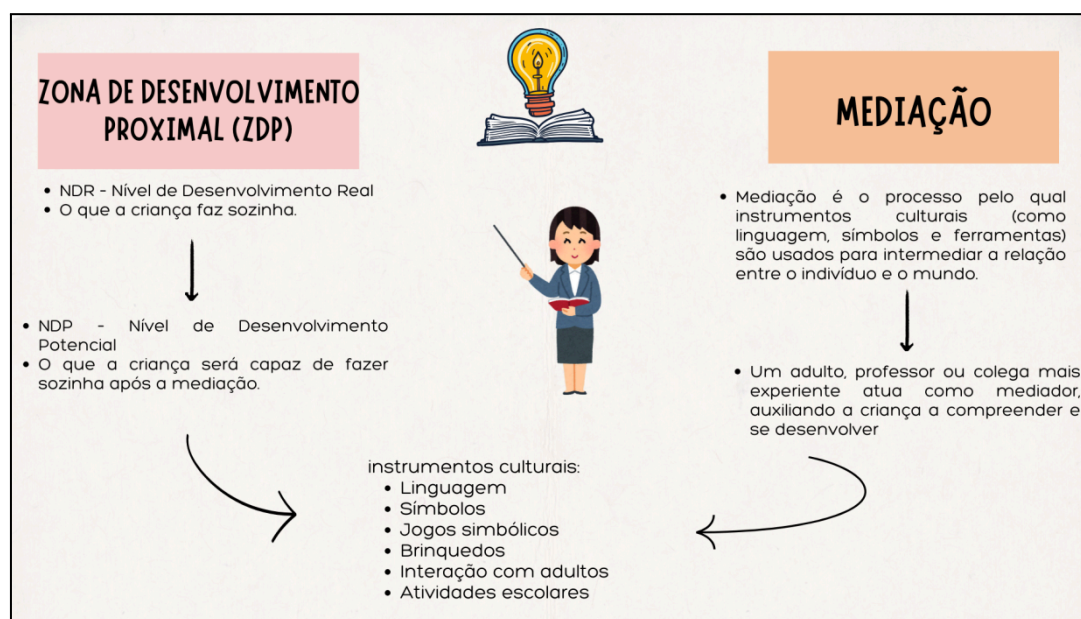
Nesta perspectiva, a personalidade da criança é entendida como resultado das interações sociais e culturais nas quais está inserida. Diferentemente de abordagens que a consideram inata, a Teoria Histórico-Cultural entende que valores, normas, saberes e modos de agir são internalizados por meio da mediação do adulto, da linguagem e da participação em atividades coletivas, como brincadeiras, conversas e jogos de papéis. Nessas atividades a criança experimenta diferentes funções sociais, aprende regras de convivência e desenvolve a imaginação, elemento fundamental para a formação do pensamento abstrato.

Outro princípio importante da teoria, é o de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). Segundo Vigotski (2007), ela representa a diferença entre o que a criança é capaz de realizar sozinha denominado como Nível de Desenvolvimento Real (NDR) e o que pode alcançar com a mediação de um adulto, que caracteriza o Nível de Desenvolvimento Potencial (NDP). O autor define ZDP como

[...] a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes (Vygotsky, 2007, p. 97).

Para ilustrar esse movimento, organizamos um esquema contendo os conceitos de mediação cultural e Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), no intuito de exemplificar como a criança atua como sujeito ativo na produção do conhecimento, com o apoio do professor ou de colegas mais experientes, o que pode ser evidenciado a seguir.

Figura 4- Representação da mediação cultural e da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) segundo a Teoria Histórico-Cultural



Fonte: (VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 2007). Elaborado pela autora.

Segundo a periodização do desenvolvimento infantil de Elkonin (1998), o crescimento das crianças ocorre em etapas, cada uma delas marcada por uma atividade central, que reflete a forma como a criança se relaciona com o mundo à sua volta. No período pré-escolar, essa atividade fundamental é o jogo de imitação, onde a criança recria situações do dia a dia, vivencia diversos papéis na sociedade e internaliza hábitos e valores da cultura. Desse modo, a imaginação serve como base para o pensamento simbólico e para o aprimoramento das capacidades mentais mais elaboradas.

Ao ingressar no Ensino Fundamental, observa-se que o brincar muitas vezes é deixado de lado, sob a justificativa de que a criança “não precisa mais brincar”. No entanto, segundo a THC, a ludicidade continua essencial para a construção de novos conhecimentos, pois o jogo simbólico favorece o desenvolvimento da atenção voluntária, da memória e do pensamento reflexivo, elementos necessários para o aprendizado escolar.

Para entender a influência das diversas maneiras de brincar no crescimento das crianças, podemos dividi-las em três categorias essenciais:

- Brincadeiras de imitação: ajudam a melhorar a memória, o foco e as habilidades sociais.
- Brincadeiras de faz de conta/simbólicas: incentivam o pensamento criativo, a imaginação e a lógica.
- Brincadeiras com regras: ensinam a entender regras, a trabalhar em equipe e a solucionar problemas.

Essas diferentes formas de brincar não apenas estimulam funções cognitivas e sociais, mas também criam oportunidades de interação entre crianças e adultos, proporcionando contextos ricos para a aprendizagem e o desenvolvimento. Ao participar dessas atividades, a criança internaliza regras, organiza seu pensamento e aprende a colaborar com os outros, evidenciando que o brincar continua sendo um componente central do desenvolvimento, mesmo no Ensino Fundamental.

Sob esse viés, o aprendizado das crianças é compreendido como um processo coletivo, no qual a presença do professor e de todo o ambiente escolar é essencial para a construção do conhecimento. O professor atua como mediador, criando situações que favoreçam o desenvolvimento da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) e promovam a participação ativa da criança no espaço escolar. Segundo Libâneo (2001), o professor, como agente mediador, precisa conhecer o nível de desenvolvimento real de seus alunos e propor intervenções que ampliem suas possibilidades de aprendizagem, articulando teoria e prática em favor de uma educação humanizadora.

Mediante esse contexto, a ludicidade assume papel primordial, compreendida como estratégia pedagógica, juntamente ao professor, que medeia o desenvolvimento infantil. O brincar não é só uma maneira de se divertir, mas um ato de constituição da imaginação, da criação de sentido e da interiorização de regras sociais, permitindo que a criança potencialize o desenvolvimento daquilo que é real e imaginário, desenvolvendo pensamento e raciocínio lógico.

De acordo com a Teoria Histórico-Cultural, a criança é um sujeito ativo, cujo desenvolvimento e formação da personalidade se dão por meio das interações sociais e práticas culturais. Ao participar de brincadeiras, conversas, observações e explorações, a criança demonstra capacidade de pensar e agir sobre o mundo, internalizando valores, normas e saberes da cultura. A partir da ludicidade, entendida como atividade humana e a mediação do professor, essas experiências se potencializam, favorecendo o desenvolvimento das funções psicológicas superiores e

a apropriação de saberes históricos e culturais. Essa formação não ocorre de forma natural ou espontânea, mas resulta da interação social, da linguagem e das experiências culturais vivenciadas, evidenciando a importância de práticas pedagógicas que reconheçam a criança como sujeito ativo no processo, em constante mediação com o professor.

3.2 Conceituação de ludicidade e o brincar segundo a Teoria Histórico-Cultural

O conceito de ludicidade tem sido amplamente debatido em âmbito educacional, sendo abordado por diversos autores ao longo do tempo, como Silva (1996), Elkonin (1998), Kishimoto (1998), Luckesi (2005) e Vigotski (2007), mas por vezes de modo equivocado. Algumas pesquisas tratam a ludicidade como sendo sinônimo de lúdico, quando na verdade são conceitos distintos. Segundo Oliveira (1985), a ludicidade consiste em “[...] um recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica, a criatividade, a socialização [...] reconhecido como uma das atividades mais significativas”, enquanto o lúdico se caracteriza como instrumento momentâneo, associado à diversão ou entretenimento.

Compreender essa diferença é fundamental para o planejamento pedagógico, pois permite ao educador oportunizar práticas que contribuam de forma efetiva para o desenvolvimento humano. A ludicidade está intimamente relacionada ao brincar, que expressa a capacidade da criança de criar, imaginar, simbolizar e interagir com o mundo de maneira espontânea, constituindo uma linguagem própria da infância.

Para a Teoria Histórico-Cultural (THC), a brincadeira ganha um destaque ainda maior, funcionando como um instrumento crucial no aprendizado e no crescimento da criança, ultrapassando a ideia de simples diversão. Vigotski (2007) ressalta que o desenvolvimento infantil não ocorre de forma isolada e natural, mas a partir da mediação cultural que se estabelece nas interações sociais.

Nesse sentido, o ato de brincar e os brinquedos funcionam como instrumentos de mediação, permitindo à criança alcançar níveis de desenvolvimento que não seriam possíveis de forma independente, uma vez que “É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos” (Vygotsky, 2007, p. 109-110).

Para Leontiev (1978), o desenvolvimento do psiquismo infantil e a formação da personalidade da criança ocorre por meio dos jogos e brincadeiras, visto que organiza funções cognitivas, emocionais e sociais, promovendo a internalização de significados culturais e a construção da consciência.

A seguir, apresentamos uma figura com exemplos de atividades lúdicas, seus objetivos pedagógicos e as principais funções psicológicas que cada uma favorece.

Figura 5 - Tipos de atividades lúdicas, objetivos pedagógicos e funções psicológicas favorecidas

TIPO DE ATIVIDADE LÚDICA	OBJETIVO PEDAGÓGICO	FUNÇÃO PSICOLÓGICA FAVORECIDA
Jogos de tabuleiros	Estratégia, cálculo, regras	Atenção, memória, planejamento
Dramatização/Teatro	Representação de papéis sociais	Imaginação, linguagem, empatia
Brincadeiras simbólicas	Faz de conta", criação de histórias	Pensamento abstrato, raciocínio lógico

Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Tais atividades permitem à criança ultrapassar seu nível de desenvolvimento real, alcançar seu potencial máximo e estruturar funções psicológicas superiores, como atenção voluntária, memória lógica, compreensão de regras e papéis sociais, essenciais para sua formação como sujeito pensante.

A incorporação de elementos lúdicos como jogos educativos, brincadeiras simbólicas, dramatizações e atividades artísticas nas práticas pedagógicas, fazem com que o professor torne o ambiente escolar mais dinâmico, participativo e propício ao desenvolvimento integral da criança. Esses elementos funcionam como recursos pedagógicos, uma vez que proporcionam criatividade, reflexão e engajamento dos alunos, favorecendo não apenas a assimilação de conteúdos escolares, mas também o aprimoramento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais.

Kishimoto (1993) acredita que o jogo pode ter duas funções quando utilizado como elemento pedagógico na educação: uma que propicia a diversão, o prazer e até mesmo o desprazer, quando escolhido voluntariamente; e outra educativa, onde serve para complementar o conhecimento do indivíduo.

Nesse sentido, a ludicidade permite ao educador perceber o potencial de cada aluno e estimular o desenvolvimento de novas competências cognitivas e sociais. Além disso, transforma o ambiente da sala de aula em um espaço mais acolhedor e motivador, em que o brincar deixa de ser apenas recreação e passa a integrar de forma efetiva o processo de ensino e aprendizagem.

Portanto, não devemos entender o brincar apenas como uma atividade de recreação, mas uma forma de aprendizagem, visto que ao brincar a criança representa situações e exercita a sua linguagem. Para Elkonin (1998), no jogo de papéis sociais a criança interage com o ambiente em que está inserida, assimila regras e valores e estabelece ponte entre a realidade e a imaginação.

No entanto, ao ingressar no Ensino Fundamental I, essas práticas lúdicas frequentemente são enfraquecidas ou substituídas por atividades formais e repetitivas, que priorizam apenas o conteúdo, esquecendo, portanto, a forma. Essa transição limita oportunidades de vivenciar experiências que estimulem criatividade, reflexão e expressão emocional, tornando o ambiente escolar menos motivador. Ao negligenciar a ludicidade, comprometemos o desenvolvimento integral do aluno.

Para ilustrar essas diferenças entre as modalidades de ensino na abordagem pedagógica, apresentamos um quadro comparativo com a predominância de rotina na educação infantil e no ensino fundamental.

Figura 6 - Mudanças na organização do ambiente e nas práticas pedagógicas entre a educação infantil e ensino fundamental I



Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Frente às reflexões, a criança, no Ensino Fundamental I, ainda está em processo de construção das funções psicológicas superiores e do pensamento abstrato. Embora a atividade principal dessa etapa seja o estudo, isso não significa que ela deva passar horas sentada e sem experiências significativas de ludicidade. A imagem acima ilustra justamente como as atividades lúdicas podem ser incorporadas ao cotidiano escolar, oferecendo situações de aprendizagem envolventes e interativas.

Segundo Elkonin (1998) e Davídov (2014), o brincar e a ludicidade constituem instrumentos pedagógicos fundamentais que permitem à criança relacionar teoria e prática, transformar experiências cotidianas em aprendizado e internalizar estruturas de pensamento de forma consciente. Dessa maneira, a ludicidade não é apenas um recurso complementar, mas elemento essencial que integra teoria, prática, aprendizagem e desenvolvimento cognitivo de forma plena.

3.3 O furto do lúdico nos anos finais do Ensino Fundamental I

O lúdico, como demonstrado nas seções anteriores, constitui-se não apenas como uma forma de diversão ou entretenimento, mas como dimensão estruturante do desenvolvimento humano. Sua presença no cotidiano escolar permite que a criança vivencie experiências de simbolização, cooperação e criação. Essa concepção, retomada e aprofundada por Elkonin (1998), evidencia o brincar como atividade orientadora da infância, articulando-se diretamente à aprendizagem formal.

Além disso, o brincar favorece aspectos socioemocionais, como a negociação de regras, o desenvolvimento da empatia e a vivência de diferentes papéis sociais, estando em consonância com a perspectiva freireana, que associa ludicidade, diálogo e construção da autonomia (Freire, 1996). Assim, práticas pedagógicas que incorporam o lúdico não apenas ensinam conteúdos, mas formam sujeitos capazes de interagir criticamente com o mundo.

Compreender a centralidade do lúdico significa reconhecê-lo como princípio pedagógico que sustenta a aprendizagem significativa e não como um recurso adicional ao contexto escolar. Nos anos finais do Ensino Fundamental I, observa-se, porém, uma retirada gradual dessas práticas, o que pode ser chamado de furto do lúdico. O que denominamos aqui metaforicamente como “furto” refere-se ao processo pelo qual as experiências de brincar e as práticas lúdicas vão sendo

sistematicamente reduzidas, produzindo uma espécie de subtração simbólica de uma dimensão essencial ao desenvolvimento humano. Essa retirada não representa apenas a ausência de uma atividade prazerosa, porém a perda de um espaço essencial ao desenvolvimento do aluno. Entre os fatores que contribuem para esse furto, destacam-se:

Pressão por resultados acadêmicos	Fragmentação curricular	Desvalorização do lúdico
O foco excessivo em conteúdos formais e avaliações padronizadas reduz o espaço para atividades lúdicas.	A separação rígida entre disciplinas e a priorização de conteúdos “essenciais” podem transformar a escola em um espaço desprovido de criatividade.	Em algumas práticas docentes, o brincar é visto como tempo perdido ou como atividade complementar e não como ferramenta pedagógica central.

Segundo Martins (2013), o distanciamento do brincar reflete uma concepção fragmentada de ensino, que pode vir a dissolver o aprendizado da curiosidade e limitar a apropriação da cultura. Ao restringir o lúdico, a escola reduz as oportunidades de mediação de significados e de internalização de conceitos, comprometendo o desenvolvimento pleno.

Para Costa e Mello (2017), a ludicidade quando compreendida a partir da concepção histórico-cultural, é concebida como uma atividade intencionalmente organizada, promotora da aprendizagem e do desenvolvimento das funções psicológicas. As autoras apontam que o afastamento dessa dimensão nas práticas pedagógicas cotidianas, resultam na transformação da escola em um espaço predominantemente ligado ao conteúdo, onde o ensino se distancia das experiências concretas das crianças.

Ademais, a compreensão do furto do lúdico pode ser visualizada na relação entre dois modelos de ensino que existem no contexto escolar: de um lado, o ensino mecânico, voltado à repetição e à memorização; do outro, o ensino mediado pela ludicidade, que articula a aprendizagem ao desenvolvimento humano e às experiências concretas das crianças. A figura a seguir ilustra essa contraposição, evidenciando o papel do lúdico como elo importante para o desenvolvimento da criança.

Figura 7 - Contraste entre o ensino mecânico e o ensino mediado pelo lúdico



Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Diante desse contraste entre o ensino mecânico e o ensino mediado pela ludicidade, torna-se evidente que o papel do professor é central nesse processo. É ele quem organiza o ambiente de aprendizagem, elabora situações de mediação e possibilita que o brincar se transforme em uma atividade de formação humana. Na perspectiva histórico-cultural, o docente não atua apenas como transmissor de conhecimento, mas como mediador do desenvolvimento, conduzindo o aluno em direção a níveis mais complexos de compreensão e autonomia.

Arce e Martins (2013) ao discutirem o papel do professor na educação infantil e nos anos iniciais, ressaltam que o ensino não pode ser reduzido a um processo mecânico de conteúdos. Para as autoras, a atividade pedagógica deve articular a sistematização do conhecimento com o desenvolvimento das capacidades criativas e imaginativas dos alunos, dimensões diretamente vinculadas à ludicidade. Assim, a ausência do brincar no cotidiano escolar revela uma ruptura entre o ensino e o desenvolvimento humano, contrariando os princípios defendidos por Vigotski (1991), para quem o aprendizado, verdadeiramente formador, é aquele que se antecipa ao desenvolvimento e o impulsiona.

Diante disso, o desafio que se impõe à escola é o de ressignificar o espaço do brincar e das práticas lúdicas como parte constitutiva do processo educativo, e não como um tempo “extra” ou “recreativo”. Retomar o lúdico, como dimensão essencial da atividade pedagógica, significa reconhecer a criança como sujeito histórico e criador, capaz de aprender de forma ativa, crítica e significativa.

A ausência da ludicidade no cotidiano escolar acarreta implicações profundas no processo de ensino e aprendizagem. Quando o brincar é suprimido, a escola

tende a se tornar um ambiente centrado apenas na memorização e na repetição de conteúdos, o que reduz o interesse e o engajamento dos alunos. Segundo Vigotski (1991), o desenvolvimento das funções psicológicas superiores depende da mediação social e da atividade significativa. Assim, experiências educativas que não mobilizem curiosidade nem estimulam a imaginação, podem comprometer o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social das crianças.

Essa ruptura entre o aprender e o brincar resulta em uma experiência escolar marcada pela passividade e pelo afastamento afetivo do conhecimento. Martins (2013) enfatiza que o ensino, para ser verdadeiramente formativo, deve possibilitar que o estudante se reconheça como sujeito ativo na construção do saber. Nesse sentido, a exclusão do lúdico prejudica a aprendizagem significativa e limita a formação integral do aluno.

Freire (1996) também ressalta a importância de uma educação que valorize o ser humano, enfatizando que o aprendizado deve ser permeado pela curiosidade. Ao suprimir o aspecto divertido e recreativo, a escola priva o aluno da chance de ter uma experiência de aprendizado agradável, reflexiva e libertadora. O ensino se transforma num processo desconectado da vida real, no qual a criança é induzida a aprender de maneira automática, sem estabelecer relação entre o que estuda e o mundo ao seu redor.

Para ilustrar os conceitos centrais relacionados ao lúdico e à aprendizagem, apresenta-se a seguir uma nuvem de palavras que sintetiza os elementos mais importantes na formação integral da criança: curiosidade, criatividade, engajamento, socialização, afetividade, mediação, autonomia, prazer e imaginação.

Figura 8- Elementos-chave da aprendizagem lúdica



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

A nuvem de palavras evidencia os elementos fundamentais que sustentam a prática do lúdico na escola. Cada palavra representa uma dimensão do desenvolvimento integral da criança e da aprendizagem significativa, reforçando que o lúdico vai além da diversão, sendo um recurso pedagógico importante para a formação do aluno. Tais constatações apoiam-se também em referenciais teóricos que discutem o papel formativo do brincar, como Vigotski (2007), ao destacar a importância das interações sociais e da mediação simbólica no desenvolvimento das funções psicológicas superiores.

Apesar das evidências apontadas, a implementação do lúdico nos anos finais do Ensino Fundamental I enfrenta desafios e limitações. Há por parte da comunidade escolar certa resistência, uma vez que a prioridade encontra-se nos conteúdos formais e nos resultados acadêmicos, subestimando o valor da ludicidade no desenvolvimento humano dos educandos. Outro fator a considerar, refere-se a falta de formação docente direcionada a estes aspectos, já que muitos professores encontram dificuldades para planejar e conduzir atividades lúdicas de forma intencional, o que limita o potencial dessas estratégias e reduz seus benefícios educativos.

Diante desse cenário, torna-se indispensável repensar as práticas docentes nas etapas finais do Ensino Fundamental I, de modo que o brincar e as atividades lúdicas sejam compreendidas como instrumentos mediadores do conhecimento e não como simples momentos de descontração. Resgatar o lúdico nesse contexto, é legitimar a aprendizagem significativa, social e afetivamente orientada.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste estudo, buscou-se compreender a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem nos anos finais do Ensino Fundamental I, sob a perspectiva da Teoria Histórico-Cultural de Lev Vigotski. A investigação permitiu refletir sobre como o brincar, entendido como atividade essencial ao desenvolvimento das crianças, pode assumir papel transformador no contexto escolar. O brincar favorece a apropriação de conceitos, o desenvolvimento das funções psicológicas superiores e o fortalecimento das interações sociais, aspectos indispensáveis para uma aprendizagem significativa.

No tocante a análise das contribuições teóricas, evidenciamos que a ludicidade não se limita a uma prática recreativa, mas constitui um meio privilegiado de mediação entre o aluno, o conhecimento e o professor, potencializando o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social.

Constatou-se, contudo, que nos anos finais do Ensino Fundamental I, há uma perceptível redução das práticas lúdicas, substituídas por atividades em sua maioria formais e conteudistas. Essa mudança enfraquece o vínculo da criança com o aprendizado, contribui para o que denominamos perda do lúdico, comprometendo o desenvolvimento integral e limitando as possibilidades de uma educação que considere a totalidade.

As reflexões fundamentadas na Teoria Histórico-Cultural, reforçam que o professor exerce papel mediador essencial na relação entre ludicidade e aprendizagem. É necessário que o professor reconheça o brincar como parte integrante do processo educativo e utilize-o de maneira intencional e planejada, criando situações que estimulem a imaginação, a autonomia e a participação ativa dos alunos.

Conclui-se, portanto, que resgatar o valor pedagógico da ludicidade nos anos finais do Ensino Fundamental I é um caminho fundamental para tornar o ensino mais significativo, prazeroso e coerente com as necessidades de desenvolvimento das crianças. Sugere-se, ainda, que futuras pesquisas e práticas docentes continuem a explorar o potencial do lúdico como ferramenta de mediação no espaço escolar, fortalecendo uma educação que una o brincar e o aprender como dimensões indissociáveis da formação humana.

5. REFERÊNCIAS

ARCE, Alessandra; MARTINS, Lígia Márcia (orgs.). **Quem tem medo de ensinar na educação infantil? Em defesa do ato de ensinar**. 3. ed. Campinas: Alínea, 2013.

BISPO, Joana Nely Marques. **Práticas lúdicas educativas com o cotidiano da Escola Municipal Pastor Ricardo Parise em São Gonçalo**. Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2019.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação. Brasília: MEC, 2017.

COSTA, Sinara Almeida da; MELLO, Suely Amaral (orgs.). **Teoria Histórico-Cultural na Educação Infantil: conversando com professoras e professores**. 1. ed. Curitiba (PR): CRV, 2017.

CUNHA, Arielly Kizzy. **Narrativa transmídia e educação: uso das TIC e do lúdico como ferramentas para educação infantil**. Tese (Doutorado) – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Bauru, 2020.

DAVÍDOV, Vasili V. **A teoria do ensino desenvolvido**. Tradução de Lucinéia Maria Lazaretti. São Paulo: Editora Unesp, 2014.

ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo**. Tradução de Lucinéia Maria Lazaretti. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko (org.). **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.

LEONTIEV, A. N. **O desenvolvimento do psiquismo**. 4. ed. Lisboa: Livros Horizonte, 1978.

LIMA, Aretuza Ladeia. **A utilização do lúdico como ferramenta pedagógica para ampliação do léxico e desenvolvimento das habilidades leitora e escritora**. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual de Montes Claros, 2019.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 2001.

LIBERALI, Andresa Cristina Damaceno. **É permitido brincar? Um estudo sobre o movimento lúdico no ensino fundamental**. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Mato Grosso, 2011.

MARTINS, Lígia Márcia. **O desenvolvimento do psiquismo e a educação escolar: contribuições à luz da psicologia histórico-cultural e da pedagogia histórico-crítica**. 1. ed., 2021.

OLIVEIRA, Marta Kohl. Vygotsky: **aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico**. 4. ed. São Paulo: Scipione, 2000.

OLIVEIRA, V. M. **O que é educação física**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

PATTARO, Cíntia Helena Franco. **A prática lúdica no ensino fundamental I: a experiência em um colégio particular do município de São Caetano do Sul**. Dissertação (Mestrado) – Universidade São Marcos, 2004.

RITO, Ana Célia. **A ludicidade como ferramenta na construção de conceitos na educação infantil**. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal Rural de Pernambuco, 2009.

RODRIGUES, Cássio Moreira. **A importância da ludicidade na prática docente: um estudo sobre alfabetização e letramento nos anos iniciais**. Dissertação (Mestrado) – Universidade de Cuiabá, 2023.

SANTOS, Renata de Sá Pereira. **Lúdico como práxis interdisciplinares no 4º ano do ensino fundamental**. Dissertação (Mestrado) – Universidade Metropolitana de Santos, 2020.

SARAIVA, Maria Cristina Campos. **A ludicidade e a aprendizagem no ensino fundamental I: uma análise crítica da literatura**. Dissertação (Mestrado) – Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões, 2023.

SOBRINHA, Terezinha Beserra; SANTOS, José Ozildo dos. **O lúdico na aprendizagem: promovendo a educação matemática**. Revista Brasileira de Educação e Saúde, [S.l.], v. 6, n. 1, p. 50, 5 abr. 2016.

VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.