

## REFLEXÕES SOBRE AS CONCEPÇÕES DO LÚDICO NOS ARTIGOS CIENTÍFICOS DA CAPES E SCIELO (2017-2021)

Sebastião Augusto Bentes da Silva Neto<sup>1</sup>  
Daniele Dorotéia Rocha da Silva de Lima<sup>2</sup>

**RESUMO:** Este artigo aborda a ludicidade no campo da educação. De forma específica, busca explicar como o lúdico tem sido abordado e debatido em artigos de periódicos científicos. Para tanto, realizou-se um estudo de revisão de literatura no banco de dados da Scielo e da Capes, em que se considerou os artigos científicos publicados no período de 2017 a 2021. Doze artigos foram selecionados, destes: dois artigos tratam de pesquisas relacionadas a estas e são explicados na segunda seção; dois artigos investigam a concepção de ludicidade, abordados na terceira seção; e, por fim, oito artigos abordam a ludicidade e a educação e se concentram em três concepções de ludicidade, como direito da criança, como Produção de Cultura e como possibilidade do fazer docente na prática pedagógica. Conclui-se que, o lúdico é um espaço de trocas, de socialização, expressão e significação e que isso pode justificar a heterogeneidade de compreensão da ludicidade na produção científica investigada. Este estudo, além de sistematizar as pesquisas do campo, apresenta o que há de comum e específico em cada uma delas e possibilita a visibilidade de lacunas a serem aprofundadas e problematizadas na área da ludicidade e da educação infantil.

**Palavras-Chave:** Educação Infantil. Ludicidade. Revisão de literatura.

### 1 INTRODUÇÃO AO ESTUDO: POR QUE E PARA QUE ESTUDAR A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL?

Entre as literaturas educacionais, temos constantes embates em torno da Educação Infantil, da Criança e do Brincar. Em meio a esses debates, emerge a ludicidade, o lúdico e suas diversas concepções. A ludicidade seria algo que possibilita interação em qualquer fase da vida do ser humano, por meio do qual se fomenta a interação, a cooperação, o prazer e a diversidade.

Apesar de as atividades lúdicas terem mudado muito desde o começo do século XX nos diferentes países e contextos sociais, o prazer dos jogos e do brincar parecem não ter se transformado. O prazer que envolve essas atividades se contrapõe aos momentos de tensão: é prazeroso, divertido e sério ao mesmo tempo. Embora existam diversas distinções entre o lúdico e suas manifestações, tais como jogos e brincadeiras, consideramos neste estudo o lúdico como atividade humana, elemento da cultura. (PEREIRA, 2015, p. 171).

<sup>1</sup>Graduando em pedagogia pela Universidade Federal do Pará (UFPA).

<sup>2</sup>Professora doutora (UFPA)

Nessa perspectiva, o lúdico tem um potencial em tornar as aulas mais prazerosa e agradáveis, uma vez que são atividades que mudam as rotinas e favorecem o interesse das crianças em aprender de forma dinâmica e divertida, atribuem valores e fomentam estabelecer relações entre criança-criança e crianças-educadores, constituindo-se ações de suma importância para o desenvolvimento. Segundo Vygotsky (1998), o sujeito se constitui através das relações com os outros indivíduos, dessa forma, por meio das brincadeiras, as crianças socializam umas com as outras, constituem experiências e apropriam-se de novos conhecimentos. Além disso, o brincar auxilia no desenvolvimento de diversas habilidades, como imaginação, memória, atenção e motricidade. Portanto, utilizar a ludicidade na educação implica em “[...] formar conceitos, estabelecer relações, integrar e estimular o crescimento físico e mental, desenvolvendo assim a socialização com o mundo” (GLOWACKI; ZANOELO; SPONCHIADO, 2015, p. 116) de uma forma prazerosa.

Em relação às crianças, essa interação é bem mais importante se levarmos em consideração que elas estão inseridas em um contexto de desenvolvimento e o fazem pelo brincar. Assim, as atividades lúdicas são indispensáveis nesse desenvolvimento global, que possibilita a criança fortalecer seus vínculos afetivos, sociais e emocionais, bem como seus aspectos físicos e motores, sendo importante não apenas na aprendizagem, “[...]”, mas também para a saúde mental do ser humano, por ela trabalhar a afetividade com o outro, com os objetos e com o mundo acaba desenvolvendo em cada um a expressão do próprio ser” (GLOWACKI; ZANOELO; SPONCHIADO, 2015, p. 116).

Dessa forma, o lúdico permite que as crianças desenvolvam confiança em si e em suas capacidades, de acordo com Pereira (2015, p. 186), “em situações sociais, ajuda-os a serem empáticos com os outros e a ampliarem os processos de interação social, oportunizando-lhes a exploração dos próprios potenciais e limitações, além de experimentarem liberdade e desenvolvimento da independência”. Portanto, podemos entender que o lúdico amplia as oportunidades de ensino e aprendizagem, favorece a apreensão dos conhecimentos e reforça a formação das crianças nos aspectos físicos, emocionais e sociais, além de contribuir com todas as dimensões das crianças, incluindo sua formação cultural, visto que “o lúdico pode ser percebido como um estado de consciência e, também, uma atividade cultural, através de experiências com jogos e brincadeiras como gude, amarelinha e o imaginário” (CARDOSO; D’ÁVILA, 2021, p. 423) .

A inserção da ludicidade na educação se constitui como “uma proposta inovadora, mas, ao mesmo tempo uma tarefa complexa” (CARDOSO; D’ÁVILA, 2021, p. 418). Essa prática inovadora dentro da sala de aula, capaz de apreender a atenção e se constituir um agente potencializador do processo de ensino aprendizagem da criança (CARDOSO; D’ÁVILA, 2021), é um desafio que muitos educadores enfrentam no cotidiano escolar, pois, geralmente é um processo trabalhoso, em que “muitos reproduzem modelos de educação ocidental moderna em que predominam o conservadorismo e a racionalização dos meios técnicos” (CARDOSO; D’ÁVILA, 2021, p. 418).

Para auxiliar as aulas e possibilitar que as crianças possam aprender de forma prazerosa, além de despertar seu interesse, as autoras Glowacki, Zanoelo e Sponchiado (2015) destacam que existem diferentes atividades que podem ser consideradas lúdicas, dentre elas, as brincadeiras, faz de conta, brinquedos e os jogos. Por meio dessas dinâmicas, as crianças podem, de forma autônoma, criativa e prazerosa, se tornar parte da construção do conhecimento, fazendo da ludicidade um meio que potencializa o desenvolvimento dos indivíduos.

Em relação a essas atividades lúdicas, podemos considerar a brincadeira e o faz de conta como uma preparação para vida, uma vez que Zanoluchi (2005, p. 89) afirma que “quando brinca, a criança prepara-se para vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas”. Nas brincadeiras, as crianças reproduzem situações de seu cotidiano, resignificando as ações realizadas pelos adultos, como afirma Zanoluchi (2005, p. 91): “a criança brinca daquilo que vive; extrai sua imaginação lúdica de seu dia-a-dia”. É por meio do lúdico também que as crianças aprendem sobre respeito, pois os jogos e brincadeiras possuem regras e todos os participantes envolvidos na atividade devem respeitá-las.

Assim como a brincadeira, os jogos contribuem para o desenvolvimento dos indivíduos. Para Spolin (2010), os jogos apresentam uma problemática que precisa ser solucionada, onde cada participante envolve-se e interage para atingir o objetivo, assim, caracterizando o jogo como social. Através dos jogos, podem se desenvolver a criatividade e o raciocínio rápido, a atenção e concentração dos indivíduos para realizar comandos, incentivar os alunos a interagir com outros indivíduos e incentivar o desenvolvimento das expressões corporais, faciais e o controle das emoções.

O universo de possibilidades que o educador possui ao ter uma atitude lúdica é imensurável, pois, essa forma de ensinar pode ser trabalhada de maneira interdisciplinar

envolvendo uma ou mais áreas do conhecimento, o que, na educação infantil, pode ser trabalhado em campos de conhecimento (BRASIL, 2017). Deve-se considerar que o papel do educador ao mediar e elaborar as atividades lúdicas é indispensável para desenvolver a aprendizagem desses campos e exige intencionalidade pedagógica, isto é, atingir objetivos de aprendizagem, além de exigir que as atividades com as crianças sejam executadas de forma organizada e planejada, oportunizando aos seus alunos as experiências que estimulam maior atenção e entusiasmo na proposta pedagógica. Para isso, é interessante que as atividades e planejamentos dos educadores estejam alinhados a um currículo que articule de forma coerente as atividades e as idades das crianças e suas especificidades, além de considerar seu contexto social e histórico-cultural.

Alguns estudos têm evidenciado a utilização do lúdico no processo de ensino-aprendizagem da educação infantil (MINEIRO; D'AVILA, 2019; ROCHA, 2020). Apontam, assim, benefícios para as crianças (MOREIRA; MOTA; VIEIRA, 2021), pois o lúdico demonstra que esse processo pode ser agradável e eficaz ao mesmo tempo, através da interação com outros indivíduos e com meio que está inserido, proporcionando novas experiências e, assim, promovendo o desenvolvimento da criança. Uma vez que

As brincadeiras na Educação Infantil são importantes por trazerem influências positivas no desenvolvimento da criança em vários aspectos da formação e construção do ser social infantil. Os benefícios envolvem o desenvolvimento psicomotor, cognitivo, sócio afetivo, intelectual e estético, além de contribuir para o desempenho das habilidades e capacidades de cada criança e no enfrentamento das dificuldades que ocorrem no ambiente interativo e na convivência com os pares no espaço educativo e fora dele. Por trazer alegria e diversão, as brincadeiras e a forma lúdica nas atividades pedagógicas proporcionam maior facilidade de aprender e estimulam a imaginação, propiciando ao educando desenvolver-se de maneira leve e prazerosa, contribuindo assim para o seu desenvolvimento como um todo. (MOREIRA; MOTA; VIEIRA, 2021, p. 160).

Segundo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) nº 9394/1996, a educação infantil é a primeira etapa da educação básica e tem como finalidade o desenvolvimento integral das crianças de até cinco anos de idade, nos aspectos físicos, intelectuais, psicológicos e sociais, completando a ação da família e da comunidade. Nessa etapa da educação, o lúdico torna-se um meio de extrema importância no desenvolvimento dos alunos das creches, com idade até três anos, e das pré-escolas, com crianças de quatro a cinco anos.

De acordo com as Diretrizes Curriculares para a Educação Infantil (DCNEI), Resolução nº 5, de 17 dezembro de 2009, a criança é “sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e

coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura” (BRASIL, 2010, p. 12). Nesse sentido, ressalta-se como a ludicidade tem um papel relevante no processo de ensino e aprendizagem das crianças da educação infantil, pois é por meio das brincadeiras que elas se desenvolvem fisicamente e psicologicamente, reforçando seus aspectos afetivos e sociais (WAJSKOP, 2007; CUNHA, 2005). À vista disso, a brincadeira tem um papel significativo na infância, pois ela possibilita o imaginário das crianças, o faz de conta e a criatividade, reforçando o cognitivo, aumentando a capacidade de raciocinar e interpretar o mundo ao seu redor.

Durante os primeiros anos das crianças, o brincar é fundamental, pois, nas brincadeiras, surgem as interações e a criança começa a socializar sua fala, gestos, movimentos e sentimentos. Para crianças da educação infantil, isso se intensifica ainda mais, pois elas saem do seu convívio familiar para interagir com sujeitos distintos dos seus familiares em outro espaço, que é a escola. Portanto, é importante que o educador potencialize essa energia, valorizando esse momento como um meio de fomentar a interação e desenvolvimento, seja no âmbito educacional ou no próprio social dos alunos.

Compreendendo a importância do lúdico na educação infantil e entendendo o papel da produção científica na formação continuada dos docentes desta área, nos interrogamos: Como o lúdico tem sido compreendido nos artigos científicos sobre a educação infantil? Nesse contexto de debate, este trabalho tem por objetivo compreender de que maneira o lúdico tem sido abordado e debatido em artigos de periódicos científicos, possibilitando, também, refletir sobre essas concepções e dialogar com autores basilares do campo. Apontando como necessário abordar sobre a Ludicidade na infância no que tange os processos de ensino e aprendizagem das crianças da educação infantil, principalmente nos estudos científicos do campo educacional. Mais, ainda, sumarizar esses estudos em busca da compreensão deste campo no que tange a forma como têm sido desenvolvido.

## 2 CAMINHOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

Para discorrer acerca deste assunto e encontrar suporte para fundamentar teoricamente o trabalho, foi feita uma pesquisa de cunho bibliográfica, que, de acordo com Gil (2008), é parte da análise dos conteúdos de materiais já elaborados como livros e artigos, logo, permitindo um maior acesso às informações e oportunizando ao pesquisador delimitar dados que, em virtude do espaço e tempo, se encontram dispersos. Assim afirma:

A pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos, embora em quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho dessa natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas. Partes dos estudos exploratórios podem ser definidos com pesquisas bibliográficas, assim como certo número de pesquisas desenvolvidas a partir da técnica de análise de conteúdos. (GIL, 2008, p. 50).

Neste momento, identificamos autores basilares para o debate acerca da ludicidade, em especial no desenvolvimento das crianças na primeira etapa da educação básica, a educação infantil. Em associação, realizamos um estudo de revisão de literatura (MANCINI; SAMPAIO, 2006), efetivado em janeiro de 2022. Esse tipo de revisão se caracteriza “[...] pela análise e pela síntese da informação disponibilizada por todos os estudos relevantes publicados sobre um determinado tema, de forma a resumir o corpo de conhecimento existente” (MANCINI; SAMPAIO, 2006, n.p.).

Nesta revisão, foram levantados os estudos que abordam a temática da ludicidade na educação infantil publicados no período de 2016 a 2021 no banco de dados da Scielo e da Capes, plataformas de buscas reconhecidas pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), possuindo diversas revistas qualificadas, indexadas e reconhecidas pela comunidade científica. Durante a realização deste levantamento, foram considerados critérios de inclusão e exclusão: o tipo e disponibilidade da fonte, em que consideramos apenas artigos científicos que estão disponíveis de forma virtual em sua íntegra; artigos que foram revisados por pares; o idioma, limitado apenas ao português; e a relevância em relação ao objetivo da pesquisa, considerando sua abrangência a temática selecionada.

Os quadros abaixo apresentam informações sobre o levantamento dos textos analisados. O quadro 1 mostra os termos de busca, plataforma de pesquisa e o quantitativo de artigos encontrados e selecionados, e os quadros 2 e 3 informam o título, autor, revista e o ano de publicação dos textos selecionados em cada base de dados.

**Quadro 1 -** Informações sobre a pesquisa desenvolvida

| Plataforma de Busca | Termo de Busca                 | Artigos Retornados | Artigos Selecionados |
|---------------------|--------------------------------|--------------------|----------------------|
| SCIELO              | Ludicidade e Educação Infantil | 3                  | 2                    |
| SCIELO              | Ludicidade e Educação          | 22                 | 0                    |
| CAPES               | Ludicidade e Educação Infantil | 131                | 10                   |
| <b>Total</b>        |                                | 156                | 12                   |

**Fonte:** Elaborado pelo autor

**Quadro 2** - Artigos Científicos que abordam a Ludicidade na Educação Infantil no Repositório da Scielo (2016-2021)

| TÍTULO   | AUTOR(ES)      | REVISTA             | ANO  |
|--|----------------|---------------------|------|
| <u>REPRESENTAÇÕES SOCIAIS DE LEITURA: O TEXTO LITERÁRIO EM SUA FUNÇÃO LÚDICA E EDUCATIVA</u>                           | VELOSO; PAIVA  | EDUCAÇÃO E PESQUISA | 2021 |
| <u>ENSINO DE CIÊNCIAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA PROPOSTA LÚDICA NA ABORDAGEM CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE (CTS)</u> | COSTA; ALMEIDA | CIÊNCIA & EDUCAÇÃO  | 2021 |

Fonte: Elaborado pelo autor

**Quadro 3** - Artigos Científicos que Abordam a Ludicidade na Educação Infantil no Repositório da Capes (2016-2021)

| TÍTULO   | AUTOR(ES)              | REVISTA                           | ANO  |
|--|------------------------|-----------------------------------|------|
| <u>ANÁLISE DA PRODUÇÃO ACADÊMICA SOBRE A LUDICIDADE NA PRÁTICA DOCENTE: A EDUCAÇÃO INFANTIL COMO ETAPA EMERGENTE</u>                           | SANTOS; PEREIRA        | DIALOGIA                          | 2021 |
| <u>AS FACETAS DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA</u>  | SOARES; SANTOS; SOARES | RESEARCH, SOCIETY AND DEVELOPMENT | 2021 |
| <u>LUDICIDADE E LITERATURA: O DESPERTAR DA FORMAÇÃO DE LEITORES NA INFÂNCIA</u>  | MONTEIRO E NASCIMENTO  | REV. FAC. EDUC                    | 2020 |
| <u>LUDICIDADE: COMPREENSÕES CONCEITUAIS DE PÓS-GRADUANDOS EM EDUCAÇÃO</u>  | MINEIRO; D'AVILA       | EDUCAÇÃO E PESQUISA               | 2019 |
| <u>O LÚDICO COMO ATIVIDADE DISCURSIVA E COMO UMA VIA PARA A FORMAÇÃO DO LEITOR: E RELATO DE PESQUISA EM UMA ESCOLA PÚBLICA EM FORTALEZA-CE</u> | QUIXADA; LINS; TAVARES | REVISTA EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO       | 2018 |
| <u>O PROCESSO CIVILIZATÓRIO PELA INFÂNCIA E O DIREITO DE BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ALGUMAS REFLEXÕES</u>                                   | AZEVEDO; LIMA          | ZERO A SEIS                       | 2017 |
| <u>BRINCAR É COISA SÉRIA!"-AS CONTRIBUIÇÕES DA SOCIOLOGIA DA INFÂNCIA PARA A COMPREENSÃO DA</u>  | AZEVEDO; SOUZA         | COLLOQUIUM HUMANARUM              | 2017 |

|   |                         |                           |      |
|---|-------------------------|---------------------------|------|
| <u>BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL</u>   |                         |                           |      |
| <u>REPRESENTAÇÕES SOCIAIS DA LUDICIDADE ELABORADA POR PROFESSORES</u>                             | LACERDA; ET. AL.        | CADERNOS DE EST. SOCIAIS  | 2017 |
| <u>BRINCADEIRAS LÚDICO-AGRESSIVAS: TENSÕES E POSSIBILIDADES NO COTIDIANO NA EDUCAÇÃO INFANTIL</u> | BARBOSA; MARTINS; MELLO | MOVIMENTO                 | 2017 |
| <u>A CONTRIBUIÇÃO DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL</u>  | PAINI                   | CADERNOS DE PÓS-GRADUAÇÃO | 2021 |

**Fonte:** Elaborado pelo autor

Em relação a estrutura deste texto, iniciamos pelos trabalhos que se relacionam com os objetivos da nossa pesquisa e que já se propuseram a trabalhar com esta temática nas produções científicas. Em seguida, apresentamos as concepções identificadas nos trabalhos científicos analisados e as relacionamos com os estudos bibliográficos estudados. Por fim, faz-se algumas considerações finais sobre a pesquisa.

### 3 CAMINHOS JÁ PERCORRIDOS: AS PESQUISAS QUE SE PROPUSERAM A COMPREENDER A LUDICIDADE NA PRODUÇÃO CIENTÍFICA EDUCACIONAL

1021

Ao realizar o levantamento dos artigos, dois dos estudos que foram selecionados se mostraram relacionados ao que é proposto neste trabalho. Decidimos destacá-los nesta seção, uma vez que os mesmos se tornaram basilares para esta pesquisa, mas são diferentes dos demais por não apresentarem uma determinada concepção de ludicidade, pois, embora se fundamentem em algum conceito, buscam uma compreensão dos estudos que têm a ludicidade como tema de debate.

Ao analisar a produção acadêmica sobre a ludicidade na prática docente, Santos e Pereira (2019) identificam a ludicidade como ação subjetiva tanto para as crianças, que passam pelas suas experiências de forma única, como para os professores, que, baseados em variadas teorias, têm enfoques e contextos diversos nas atuações da ludicidade na educação das crianças. Os autores apontam que a brincadeira, dentro desse espectro do lúdico, ainda é tema de bastante debate entre os estudos sobre a educação infantil, em que alguns acreditam que a educação infantil não deve rodear somente no brincar, enquanto outros veem essa metodologia como meio de aprendizagem que desenvolve autonomia para a criança,

trabalhando o cognitivo, a comunicação, a sociabilidade, entre outras características que são importantes para a aprendizagem das crianças (SANTOS; PEREIRA, 2019).

A pesquisa demonstra que esse impasse é um fator histórico e que muitos pensadores já debatiam sobre esse assunto há muito tempo, visto que discutem sobre o brincar e brincadeira como aspectos que predominam na infância, algo natural, utilizado como ferramenta de educação (SANTOS; PEREIRA, 2019). De acordo com eles, os estudos sobre as atividades lúdicas na educação infantil destacam os aspectos cognitivos, competências interativas das crianças, abrem leques de oportunidades tanto para a docência como para a aprendizagem das crianças, além de considerar características individuais dos sujeitos (SANTOS; PEREIRA, 2019).

Em uma perspectiva diferente, Soares, Santos e Soares (2021) elucidam de forma simplificada, por meios de referências bibliográficas, o papel da ludicidade no que tange, principalmente, à infância. O artigo mostra qual a relação da ludicidade com o seu meio (ambiente escolar), esforço docente e o resultado do ensino, em que o lúdico emerge como forma simples de trabalhar aspectos complexos, por meio de tarefas recreativas que melhoram o processo de aprendizagem (SOARES, SANTOS, SOARES, 2021).

Os autores fizeram uso de uma metodologia descritiva, quantitativa e qualificativa por meio da revisão sistemática. Obtendo o resultado, após análise dos achados bibliográficos, de que a ludicidade traz para a criança uma sensação de autonomia, o que consequentemente move facilidades de comunicação, aumentando suas experiências de vivências, em que o educador, através de jogos, músicas, brincadeiras e outras formas de criatividade lúdicas, desenvolve esse sistema de aprendizagem (SOARES; SANTOS; SOARES, 2021).

No decorrer do artigo, os autores utilizam as referências para explicar como a ludicidade, por meio do que muitos consideram algo “simples”, pode ser uma ferramenta muito importante para o desenvolvimento da aprendizagem e como o pedagogo traz esse tipo de informação para dentro do ambiente escolar ao utilizar jogos, brincadeiras e brinquedos, preparando o aluno tanto para a sua vida dentro de ambientes institucionais educacionais quanto para o seu convívio em sociedade (SOARES; SANTOS; SOARES, 2021).

O trabalho aqui desenvolvido também parte de um mapeamento dos estudos científicos sobre ludicidade, no entanto, embora acabe por emergir a importância da ludicidade, nos aproximamos muito mais da perspectiva proposta de compreender o que

seria esta ludicidade nesses estudos. Isto é, busca-se refletir sobre a concepção de ludicidade nos trabalhos selecionados e analisados de forma a identificar e classificá-los em categorias temáticas de análise aqui elucidadas.

#### 4 A BUSCA POR UMA CONCEPÇÃO DE LUDICIDADE

Daremos destaque nesta seção a outros dois estudos selecionados que se relacionam ao nosso, mas que recorrem a outras metodologias para compreender as diversas concepções de ludicidades, se distinguindo tanto na forma de analisar como nos objetos a serem analisados. No artigo intitulado “Representações Sociais da Ludicidade elaborada por Professores”, Lacerda, Moura, Cavalcanti e Cirino (2017) iniciam evidenciando como a ludicidade vem se tornando uma forma eficaz de ensinar e vem sendo utilizada nas instituições, em todos os níveis educativos.

O artigo traz como enfoque as representações sociais e diferenças entre as concepções de ludicidade dos docentes. Utilizou-se a pesquisa quantitativa, por meio da aplicação de questionários para 64 docentes da Creche, Educação Infantil e Ensino Fundamental I, para confirmar se as diversas representações sociais se refletem dentro da ludicidade, onde dentro de um mesmo ambiente existem perspectivas e vivências distintas sendo trocadas dentro de uma mesma dinâmica (LACERDA et al., 2017). Dentro de toda essa base de estudos e pesquisa, foca-se nas bases lúdicas que estruturam o grupos de professores que se utilizam da ludicidade como uma possibilidade da metodologia pedagógica, como âncora de facilitação de outras práticas.

Nesta pesquisa em destaque, uma grande porcentagem dos professores entrevistados assimilam a palavra “ludicidade” como meio de ensinar, brincar ou educação infantil; outra palavra bem citada, tendo uma correlação direta com a ludicidade na educação infantil, é carinho, percebe-se que afeição e sentimento também pesou no método de ensino desses professores (LACERDA et al., 2017). Ao buscar entender a ludicidade nas diversas representações sociais, como cada um vê o lúdico, muitos dos docentes associaram a mesma com a forma de ensinar. Desta forma, a ludicidade, apesar de ter o sentido de brincar, emergiu como metodologia, em que se utiliza ferramentas como brincadeiras, jogos ou brinquedos que auxiliam no processo da aprendizagem das crianças, evocando diversão e interação, assim como o desenvolvimento, prazer e aprendizado (LACERDA et al., 2017).

Dessa forma, foi possível identificar, através das representações sociais, que os professores entrevistados, em sua maioria, tinham uma noção da importância da ludicidade, usando palavras como “diversão”, “ensinar”, “alegria”, “jogos”, “liberdade”, “prazer”, “diversão”, “brinquedos” e “educação”; sendo essas as primeiras palavras que vieram à mente quando se pensava em ludicidade. Os professores demonstraram através desse questionário que a ludicidade deve ser trabalhada em sala de aula e usaram palavras como: “dinâmica”, “brincadeiras”, “lúdico”, “socialização” e “imaginação”; para demonstrar esse pensamento. A educação infantil é o berço da ludicidade, pois nela as crianças são estimuladas pelos professores a desenvolver a imaginação através das brincadeiras. Sobre esse estímulo, os professores questionados usaram palavras como “ludicidade”, “descoberta”, “conhecimento”, “curiosidade”, “alfabetização”, “base”, “amor” e “carinho” para definir essa etapa tão importante na vida da criança. (LACERDA et al., 2017, p. 56-57).

Em busca da concepção de ludicidade, o segundo artigo, “Ludicidade: compreensões conceituais de Pós-graduandos em Educação”, de Mineiro e D’Ávila (2019), desenvolveu seu trabalho em uma disciplina sobre ludicidade abordada em uma pós-graduação. Esse tema foi apontado pelas autoras como debatido durante todo o percurso do curso. A metodologia do estudo utilizou vários debates, materiais e aplicações da disciplina de um fórum virtual, em que havia 13 participantes, para análise e reflexão em busca de apontar as compreensões dos discentes, pós-graduandos em educação, sobre ludicidade (MINEIRO; D’ÁVILA, 2019).

Desta forma, o trabalho buscou visibilizar a óptica dos discentes pós-graduados, de forma a enriquecer o conhecimento teórico-prático para a formação profissional. As manifestações de ludicidade podem ocorrer nas diversas idades, fatores sociais, raciais e econômicos, e, segundo as autoras, se encontram em três dimensões: cultural, psicológica e pedagógica (MINEIRO; D’ÁVILA, 2019).

Ainda que expondo algumas ressalvas, tais como: o fato de estarem se sentindo inseguros para a conceituação, apesar das discussões e leituras empreendidas. Ainda foi ressaltado o fato de que a palavra ludicidade não é dicionarizada, muitas vezes é simplista, sem abarcar toda sua dimensão, e que várias são as conceituações que incidem sobre ela, gerando muita divergência conceitual e dando a entender que o conceito ainda está em expansão ou construção. O que se percebe é que o termo ainda carece de consolidação literária, transparecendo aos que leem materiais relativos à ludicidade de que este conceito é muito amplo, subjetivo e em alguns casos vago, ou cercado de tentativas de simplificação que só empobrecem a compreensão e difusão desse conhecimento. (MINEIRO; D’ÁVILA, 2019, p. 8).

Os resultados apontam que parte dos conceitos se relacionam com a ludicidade como “um estado ou experiência interna, enquanto que uma conceituação complementar a esta, a de que a ludicidade é um estado de plenitude” (MINEIRO; D’ÁVILA, 2019, p. 8). No entanto, a maioria exprimem “a ludicidade como um estado/experiência interna de plenitude e satisfação” (MINEIRO; D’ÁVILA, 2019, p. 8), assim como uma visão utilitarista

da ludicidade como ferramenta da prática docente, embora emergindo em poucos conceitos. O artigo conclui que o conceito em que os estudantes mais localizam a ludicidade “[...] é o da emoção (compreendida como subjetividade, ligada aos sentimentos e à abstração), sendo prevalentemente mencionados: inteireza, prazer e plenitude” (MINEIRO; D’ÁVILA, 2019, p. 19).

Observamos, nos dois artigos, como o lúdico é subjetivo, percebemos que a ludicidade se vincula a experiências individuais, a teorias estudadas, ou até mesmo à utilidade vivenciada. Corroborando o que foi dito por Luckesi (2014, p. 13): “Ludicidade não é um termo dicionarizado. Vagarosamente, ele está sendo inventado, à medida que vamos tendo uma compreensão mais adequada do seu significado, tanto em conotação (significado), quanto em extensão (o conjunto de experiências que podem ser abrangidas por ele)”. Neste contexto, explicaremos as categorias de análises encontradas em nosso estudo, que elucidam como a ludicidade vem sendo abordada nestes últimos anos.

## 5 AS CONCEPÇÕES DE LUDICIDADE NA PRODUÇÃO CIENTÍFICA EDUCACIONAL SOBRE EDUCAÇÃO INFANTIL

Nesse processo investigativo, destacamos que as demais produções selecionadas (8 artigos) concentram-se em três concepções de ludicidade: como direito da criança (1); como Produção de Cultura (2); e como possibilidade do fazer docente na prática pedagógica (5). À luz destes dados para a continuidade da construção das análises, o potencial de aprendizagens é ampliado, visto que o conceito em tela passa a ser ainda mais complexo e até mesmo irregular, por ser aberto às variações contextuais, trazendo singularidades reflexivas além de performativas aos modo de ser e estar na docência da Educação Infantil. Assim, nas subseções abaixo, abordaremos cada um dos estudos de forma a explicar como eles se encaixam em cada categoria.

### 5.1 LUDICIDADE COMO DIREITO DA CRIANÇA

O artigo “O processo civilizatório pela infância e o direito de brincar na educação infantil: algumas reflexões” objetiva introduzir uma reflexão sobre o direito que a criança possui de brincar, criando debates sobre o processo das práticas lúdicas dentro da disciplinarização das instituições de ensino, visto que algumas, de forma retrógrada e contundente, atrapalham o desenvolvimento da aprendizagem, incluindo também no debate a performance do professor (AZEVEDO; LIMA, 2017). Em virtude do exposto, Azevedo e

Lima (2017) defendem que é importante que o direito da criança seja garantido dentro do contexto da educação infantil por meio da ludicidade.

Criando abordagens com baseamentos nas filosofias de Paulo Freire, a primeira indagação realizada é que os adultos, já pessoas “amadurecidas”, geram ideias para serem estabelecidas e pressionadas sobre as crianças, mas de fato o que seria uma criança “ideal”? (AZEVEDO; LIMA, 2017). O autor se utiliza da citação de Freire (1997) ao dizer:

Tenho verificado que, quando tratamos com seres humanos, procuramos tratar com seres ideais e não exatamente com seres reais. Nós idealizamos as pessoas, as coisas, o mundo, que é como queremos que sejam, o que dá a exata medida do nosso fracasso em nossas intervenções – um dos resultados da simplificação do complexo (FREIRE, 1991, p. 71 apud AZEVEDO; LIMA, 2017, p. 429).

Essas pressões que são impostas refletem diretamente na aplicação de metodologias que serviriam para o desenvolvimento da aprendizagem, privando as crianças do direito a brincar, que é tido como uma necessidade de desenvolvimento nessa fase. O artigo para explicar tanta discriminação para a ludicidade no uso da educação infantil explica que o jogo é considerado não-racional, o sistema de educação nacional criado no século XIX teve como seu principal foco a racionalidade técnica e instrumental, logo, o brincar foi visto apenas como prática de lazer e não de instrumento de ensino (AZEVEDO; LIMA, 2017). Entretanto, para os autores, negar o brincar das crianças é excluí-las do seu próprios direitos, que estão documentados em regulamentos e normas de orientação curricular para a Educação Infantil, na Declaração Universal dos Direitos da Criança, na Constituição Federal e no Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA (AZEVEDO; LIMA, 2017).

Na Base Nacional Comum Curricular, são propostos seis direitos de aprendizagem que materializam a intencionalidade educativa da ludicidade: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se (BRASIL, 2017). Direito que é anunciado no ECA, em seu capítulo II, artigo 16, no parágrafo IV, ao compreender que a criança tem direito a: brincar, praticar esportes e divertir-se. Corroborando com a perspectiva da ludicidade enquanto direito da criança no trabalho de Azevedo e Lima (2017), esses documentos reconhecem a ludicidade como um direito fundamental para garantir o desenvolvimento da criança. Sinalizam o brincar como um direito fundamental para a garantia da infância e do pleno desenvolvimento das crianças (TEIXEIRA, 2010).

Dessa forma, o direito da criança de brincar deve ser garantido e executado principalmente nas instituições de ensinos, ambientes abertos para democracia, liberdade de

expressão, sem julgamentos e ou preconceitos. Que possamos conseguir tornar presente o a ludicidade, o brincar e jogar no cotidiano da Educação Infantil “[...] independente das pressões políticas e econômicas, das tradições históricas, das condições sociais, das crenças individuais e de inúmeros outros fatores que porventura quiserem nos convencer do contrário” (AZEVEDO; LIMA, 2017, p. 440). A Educação Infantil deve acontecer em um ambiente de aprendizado adequado, orientada nos direitos das crianças, voltadas para a aprendizagem de diversos conteúdos, como espaços de expressão, de incorporação da cultura e de valores (AZEVEDO; LIMA, 2017).

## 5. 2 LUDICIDADE COMO EXPRESSÃO E PRODUÇÃO DE CULTURA

A relação entre ludicidade e cultura emerge no artigo “‘Brincar é coisa séria!’ - as contribuições da sociologia da infância para a compreensão da brincadeira na educação infantil”. Por muito tempo, diversas áreas da pesquisa tentam descobrir como se dá o papel do desenvolvimento da aprendizagem, entre tantas, as autoras se utilizam da sociologia para enveredar nesse tema, de forma específica, uma área da sociologia que se preocupa, entre outros processos do desenvolvimento infantil, com a ludicidade, com a brincadeira e o comportamento infantil, denominada “Sociologia da Infância” (AZEVEDO; SOUZA, 2017). Área que estuda as especificidades da infância no agora e não no que a criança vai se tornar, focando totalmente no momento, o artigo explica que a criança que brinca hoje e pensa no hoje, a preocupação torna-se parte dos adultos (AZEVEDO; SOUZA, 2017).

1027

De acordo com Azevedo e Souza (2017), o termo “cultura” também começou a ser entrelaçada aos conceitos de sociedade e está incluído nas vivências das brincadeiras das crianças, meio pelo qual elas constituem cultura. Esses aspectos tornam-se importantes dentro das práticas lúdicas, o artigo enfatiza como é importante que seja reconhecido para que sejam apontadas as características do desenvolvimento infantil, reforçando a ludicidade como uma forma de expressão e produção cultural da criança.

As autoras evidenciam que a sociologia da infância reconhece a criança como um ser social, capaz de criar conhecimento e cultura, tudo isto atrelado à brincadeira e aos jogos, que são os pilares desse conjunto cultural (AZEVEDO; SOUZA, 2017).

A convivência com seus pares, através de rotinas e da realização de atividades, permite-lhes exorcizar medos, representar fantasias e cenas do cotidiano, que assim funcionam como terapia para lidar com experiências negativas. Essa partilha de tempos, ações e representações e emoções são

necessárias para um mais perfeito entendimento do mundo e faz parte do processo de crescimento. (SARMENTO, 2004, p. 24).

Nesse sentido, a ludicidade como elemento da cultura pode também ser evidenciada em Teixeira (2010, p. 19) ao apontar que, ao brincar, a criança reflete o contexto real da sua cultura e faz parte da impregnação cultural que a circunda, pois “na brincadeira, a criança não está apenas desenvolvendo comportamentos, mas manipulando as imagens, as significações simbólicas que constituem uma parte da impregnação cultural à qual está submetida”. Nessa perspectiva, “o lúdico contribui em parte pela transmissão de cultura de um povo, sendo usado para divertir, para socializar, para ensinar e promover a união de grupos” (TEIXEIRA, 2010, p. 14).

Outro artigo mapeado que enfatiza a ludicidade como produção cultural foi o “Brincadeiras lúdico-agressivas: tensões e possibilidades no cotidiano na educação infantil”, que afirma em suas primeiras linhas que a brincadeira, jogos e todas as práticas lúdicas constroem conhecimento, incentivam a interação social e produzem a cultura. Aponta também que as interações subjetivas envolvidas no ato de brincar são relacionadas com demonstrações culturais, as crianças criam, com base na cultura de pares, as diversas formas e formatos de brincadeiras, um universo com essa base cultural com infinitas possibilidades de interação e de aprendizagem, por isso, a Educação Infantil, deve considerar as produções culturais para as manifestações de brincadeiras e jogos (BARBOSA; MARTINS; MELLO, 2017).

O artigo aborda principalmente o lúdico-agressivo, no qual a instituição de ensino tem

uma visão negativa dessa expressão do brincar. Dentro desse contexto social, o autor afirma que o ambiente onde a criança está inserida contribui metodicamente para o seu comportamento, as ações culturais individuais ou coletivas são a transparência dessas vivências, ao refletir valores e práticas das comunidades e das culturas locais e mais amplas em que as crianças estão inseridas (BARBOSA; MARTINS; MELLO, 2017).

É dentro das brincadeiras que as crianças conseguem expressar as suas vivências dentro da sua realidade, uma das teorias que se é apresentada dentro desse artigo é que a violência é dada por meio da criação de outra realidade, baseada na fantasia, na capacidade de inventar outra realidade, outra lógica no brincar (BARBOSA; MARTINS; MELLO, 2017). Ao observar os comportamentos lúdicos-agressivos, teve-se que tomar métodos para camuflar o uso dessas brincadeiras dentro do ambiente. Salienta-se, ainda, que a criança só

leva para dentro das escolas a cultura que é impregnada no ambiente fora dela, o artigo cita que:

[...] brincar tem muitas outras funções — uma delas é permitir às crianças que finjam ser o que sabem que nunca serão. Explorar o que é impossível, perigoso demais ou proibido, para elas, em um contexto controlado e seguro, é uma ferramenta importante para que aceitem os limites da realidade. Brincar com o ódio é uma maneira valiosa de reduzir seu poder. Ser mau e destrutivo na imaginação é uma compensação vital para a loucura a que todos nós precisamos nos submeter se quisermos ser uma pessoa boa (JONES, 2004, p. 12, apud BARBOSA; MARTINS; MELLO, 2017, p. 163).

Além das vivências interpessoais, as crianças também têm influência pelo meio digital,

nas televisões e internet, por meio de jogos ou desenhos infantis, que também contribuem para a produção e reprodução da cultura por meio do brincar, pois, ao observar e analisar esses desenhos ou filmes, as crianças absorvem as características e as atribuem às brincadeiras, além de reproduzir também os jogos (BARBOSA; MARTINS; MELLO, 2017). Dentro dessa realidade, as brincadeiras agressivas são encontradas, realizando simulações de lutas e mortes, refletindo a cultura que essas crianças têm contato, seja ao imitar personagens vistos na televisão ou na reprodução de atos vivenciados direta ou indiretamente. Portanto, preciso que elas possam ser integradas e vistas sob uma perspectiva positiva, como produção cultural, autoral e de expressão infantil (BARBOSA; MARTINS; MELLO, 2017).

### 5. 3 LUDICIDADE COMO POSSIBILIDADE DO FAZER DOCENTE

No trabalho “A contribuição da ludicidade na educação infantil”, das autoras Alvarenga e Paini, o foco principal é repensar a educação infantil e as práticas pedagógicas através do lúdico, compreendendo que a ludicidade é expressão da criança que se dá por meio de jogos, brinquedos e outras atividades divertidas que servem de intermédio para o desenvolvimento cognitivo, a tomada de consciência de mundo e ampliação da sua vivência e sociabilidade (ALVARENGA; PAINI, 2021). Nesse sentido, utilizar o brinquedo e as brincadeiras “[...] contribui para a aprendizagem, para a construção do conhecimento e para socialização, além de outros benefícios, como facilitar a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, sendo positivo também para a saúde mental [...]” (ALVARENGA; PAINI, 2021, p. 255).

De acordo com as autoras, o emprego da ludicidade pelos professores em sala de aula tem seu principal motivo na capacidade de despertar o interesse dos alunos durante as atividades de aprendizagem (ALVARENGA; PAINI, 2021). Além disso, “essa ludicidade trabalhada em sala de aula é uma ferramenta utilizada pelos professores com o intuito de construir na criança um novo conceito de mundo” (ALVARENGA; PAINI, 2021, p. 255). Ao entrevistarem professoras de instituições de ensino de Educação Infantil sobre suas práticas metodológicas, as mesmas destacaram a ludicidade como possibilidade da prática docente, como ferramenta de ensino.

No entanto, as autoras enfatizam que, para que seja uma ferramenta efetiva, é necessário estabelecer objetivos de aprendizagem para a atividade lúdica a ser feita. Em seus resultados, “[...] vinte e seis professoras responderam que estabelecem objetivos para suas práticas lúdicas, e apenas quatro afirmaram que nem sempre traçam esses objetivos, deixando que as crianças brinquem livremente” (ALVARENGA; PAINI, 2021, p. 257). Muitas foram as possibilidades de atividade destacadas pelas entrevistadas (*idem*, 2021): levar as crianças a um parque próximo ao CMEI para jogar bola; levar um rádio e colocar música para tocar, pondo-os para dançar, seja de forma individual ou coletiva; ou mesmo, cantar com seus alunos (ALVARENGA; PAINI, 2021).

1030

Dentre as diversas possibilidades de atividades lúdicas, no trabalho intitulado “Ludicidade e literatura: o despertar da formação de leitores na infância”, os autores Monteiro e Nascimento (2020) destacam a contação de história como recurso metodológico mediador lúdico para a aprendizagem na Educação Infantil. De acordo com este estudo,

A linguagem no que tange a educação é de suma importância para o desenvolvimento do sujeito, na construção do conhecimento e o desenvolvimento do pensamento, com a finalidade a formação integral da criança. Cabe ao docente a responsabilidade de proporcionar para o aluno experiências significativas de desenvolvimento que lhes permita fazer leituras e releituras, significação e a ressignificação da realidade. (MONTEIRO; NASCIMENTO, 2020, p. 55).

Nesse sentido, para esses autores, a contação de história, enquanto atividade lúdica, torna possível a mediação do conhecimento e do desenvolvimento das crianças e constitui uma experiência significativa que pode ser propiciada pelos professores e professoras, uma vez que a literatura infantil aproxima a criança do mundo em que vive (MONTEIRO; NASCIMENTO, 2020). Dessa forma, a “ludicidade e narrativa, como facilitadores do desenvolvimento infantil, devem passar por toda ação educativa realizada na Educação Infantil” (MONTEIRO; NASCIMENTO, 2020, p. 61-62).

Ao compreender que “[...] a criança estrutura o mundo a partir da ludicidade, fundamentando, assim, suas ações, emoções, sua imaginação e pensamento criativo, possibilitando a compreensão daquilo que o cerca” (MONTEIRO; NASCIMENTO, 2020, p. 62). Os autores destacam a contação de história como um alimento precioso na formação de crianças, como uma ferramenta lúdica em que ao ser imersa no faz de conta, a criança cria, escolhe, julga e analisa papéis e valores sociais, dispondo a criança informações que alimentam a imaginação e desperta o prazer pela leitura. Dessa forma, a literatura é uma alternativa do lúdico e a contação de histórias é um instrumento educador para o desenvolvimento da aprendizagem da criança, uma possibilidade de grande importância na prática pedagógica (MONTEIRO; NASCIMENTO, 2020).

Nessa mesma linha de pensamento, o artigo “Representações sociais de leitura: o texto literário em sua função lúdica e educativa”, das autoras Veloso e Paiva (2021), considera o livro fruto de pensamentos, sentimentos e projeções que interagem com o cognitivo, e, por esse motivo, a literatura é um núcleo figurativo com possibilidade de ser usado como ferramenta lúdica, como fonte de aprendizagem prazerosa. No entanto, destacam que a leitura nem sempre é vista como algo que seria prazeroso, e sim como uma obrigatoriedade monótona, embora tenha o poder de trazer a sensibilidade e humanidade, se não for bem selecionada por se tornar cansativa, tentar conquistar o interesse e instigar a criação de um hábito é um desafio (VELOSO; PAIVA, 2021).

O último trabalho que aborda a ludicidade como uma possibilidade do fazer docente trata de uma aplicação voltada ao ensino de ciências na educação, sendo intitulado “Ensino de ciências na educação infantil: uma proposta lúdica na abordagem ciência, tecnologia e sociedade (CTS)”. Neste texto, as autoras Costa e Almeida (2021) realizam atividades lúdicas para desenvolver o senso crítico e o crescimento de atitudes e valores no ensino da ciência, apontando que a ludicidade abre possibilidades e oportunidades no desenvolvimento e aprendizagem das crianças. De acordo com as autoras, a criança em processo de conhecimento de mundo atua e aprende através do brincar, ao ensinar ciência, por meio da ludicidade, a professora ou professoro consegue desenvolver habilidades e aprendizados, como a observação, a indagação, o protagonismo e autonomia, a criatividade, a solução de problemas e, até mesmo, o sentimento de responsabilidade e de valores éticos.

Embora os textos desta categoria temática destaquem algumas especificidades, seja a utilização do lúdico para ensino de um assunto específico ou o destaque para determinado recurso lúdico, todos entendem a ludicidade como uma possibilidade da prática docente,

como um artefato dinamizador para o fazer docente. Não se trata de uma visão diminuta ou utilitária, o que deve ser destacado é que dentre as categorias, esta é a mais recorrente na heterogeneidade que se mostrou o significado do lúdico nas produções científicas mapeadas.

## CONSIDERAÇÕES

Cabe lembrar a relevância de entender o que a literatura tem definido/abordado como ludicidade no campo educacional, pois “a ludicidade [...] é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos” (CUNHA, 2005 p. 09). Dessa forma, o espaço lúdico é um espaço de trocas, de socialização, expressão e significação e, talvez, isso justifique a heterogeneidade de compreensão da ludicidade na produção científica investigada.

Caminhos foram trilhados em busca de uma compreensão do lúdico na educação, tanto na produção científica, como na concepção do que seria a ludicidade. Neste estudo, identificamos três concepções de ludicidade: como direito da criança; como expressão e produção de cultura; e como possibilidade do fazer docente. Além de sistematizar estes estudos e apresentar o que há de comum e específico em cada um deles, esta pesquisa possibilita a visibilidade de lacunas a serem estudadas e de questões a serem aprofundadas e problematizadas dentro dos estudos que se voltam à ludicidade e à educação.

## REFERÊNCIAS

- ALVARENGA, M. E.; PAINI, L. D. A Contribuição da ludicidade na educação infantil. **Cadernos de Pós-graduação**, v. 20, n. 1, p. 253-267, 2021.
- AVANÇO, L. D.; LIMA, J. M. Diversidade de discursos sobre jogo e educação: delineamento de um quadro contemporâneo de tendências. **Educação e Pesquisa**, v. 46, 2020.
- AZEVEDO, N. C. S.; LIMA, J. M. O processo civilizatório pela infância e o direito de brincar na educação infantil: algumas reflexões. **Zero-a-Seis**, v. 19, n. 36, p. 428-444, 2017.
- AZEVEDO, N. C.S.; SOUZA, T. P. “Brincar é coisa séria!” - as contribuições da sociologia da infância para a compreensão da brincadeira na educação infantil. **Colloquium Humanarum**, v. 14, n. 1, p. 31-39, 2017.
- BARBOSA, R. F. M.; CAMARGO, M. C. S.; MELLO, A. S. A complexidade do brincar na educação infantil: reflexões sobre as brincadeiras lúdico-agressivas. **Journal of Physical Education**, v. 31, 2020.

BARBOSA, R. F. M.; MARTINS, R. L. D.; MELLO, A. S. Brincadeiras lúdico-agressivas: tensões e possibilidades no cotidiano na educação infantil. **Movimento**, v. 23, n. 1, p. 159-170, 2017.

CARDOSO, M.; D'ÁVILA, C. A ludicidade no curso de pedagogia: como arte de ressignificação da prática do professor de educação infantil. **Anais do Colóquio do Museu Pedagógico**, v. 9, n. 1, p. 417-428, 2014.

COLLA, R. A. O brincar e o cuidado nos espaços da educação infantil: desenvolvendo os animais que somos. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, v. 100, p. III-126, 2019.

CUNHA, N. H. S. Brinquedos, desafios e descobertas. Petrópolis: Vozes, 2005.

COSTA, E. G.; ALMEIDA, A. C. P. C. Ensino de ciências na educação infantil: uma proposta lúdica na abordagem ciência, tecnologia e sociedade (CTS). **Ciência & Educação (Bauru)**, v. 27, 2021.

DELIBERATO, D.; ADURENS, F. D. L.; ROCHA, A. N. D. C. Brincar e contar histórias com crianças com transtorno do espectro Autista: medição do Adulto. **Revista Brasileira de Educação Especial**, v. 27, 2021.

FROTA, J. A. Concepções de ludicidade na educação infantil enunciados em periódicos no período de 2015-2019. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 7, n. 8, p. 687-705, 2021.

GLOWACKI, S.; ZANOELO, S.; SPONCHIADO, D. **A Importância dos Jogos no Processo de Ensino Aprendizagem da Matemática nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental**. Anais / VIII Ciclo de Estudos Pedagógicos. Erechim: EdiFAPES, 2015.

1033

LACERDA, M. P.; et al. Representações sociais da ludicidade elaborada por professores. **Cadernos de Estudos Sociais**, v. 2, n. 32, 2017.

LUCKESI, C. Ludicidade e formação do educador. **Revista Entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.

MANCINI, M. C.; SAMPAIO, R. F. Quando o objeto de estudo é a literatura: estudos de revisão. **Revista Brasileira de fisioterapia**, v. 10, n. 4, 2006.

MINEIRO, M.; D'ÁVILA, C. Ludicidade: compreensões conceituais de pós-graduandos em educação. **Educação e Pesquisa**, v. 45, 2019.

MONTEIRO, E. S.; NASCIMENTO, F. F. M. ludicidade e literatura: o despertar da formação de leitores na infância. **Revista da Faculdade de Educação**, v. 33, n. 1, p. 53-69, 2020.

MOREIRA, J. G. R.; MOTA, R. S.; VIEIRA, M. A. A contribuição da brincadeira na educação infantil: uma das ferramentas utilizadas como forma de desenvolvimento cognitivo e motor. **Revista Latino-Americana de Estudos Científicos**, v. 02, n.12, p. 159-174, 2021.

OLIVEIRA, N. L. O.; VERAS, F. S. S. A ludicidade na educação infantil: os jogos e as brincadeiras como instrumentos de aprendizagem. **Anais CONEDU**, Editora Realize: 2019.

PEREIRA, R. S. Ludicidade, Infância e Educação: Uma Abordagem Histórica e Cultural: **Revista HISTEDBR On-line**, Campinas, nº 64, p. 170-190, set. 2015.

ROCHA, L. B. Brinquedos e brincadeiras populares: a importância da ludicidade na educação infantil. **Anais CONEDU**, Editora Realize: 2020.

SANTOS, M. A. R.; PEREIRA, H. Análise da produção acadêmica sobre a ludicidade na prática docente: a educação infantil como etapa emergente. **Dialogia**, n. 31, p. 45-56, 2019.

SIQUEIRA, I. B.; WIGGERS, I. D.; SOUZA, V. P. O brincar na escola: a relação entre o lúdico e a mídia no universo infantil. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 34, p. 313-326, 2012.

SOARES, T. B. R.; SANTOS, P. B.; SOARES, B. R. As facetas da ludicidade na educação infantil: uma revisão bibliográfica. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 15, p. e178101522871-e178101522871, 2021.

SARMENTO, M. J. As culturas da infância nas encruzilhadas da segunda modernidade. In: SARMENTO, M. J.; P; CERISARA, A. B. (Orgs). **Crianças e miúdos: perspectivas sociológicas da infância e educação**. Porto: Asa Editores, 2004. p. 9-34.

SPOLIN, V. **Jogos teatrais para a sala de aula: um manual para o professor**. Tradução Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2017

TEIXEIRA, S. R. O. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Wak Editora. 2010.

1034

TREVEZANI, E.; et. al. A importância da ludicidade na educação infantil: revisão de literatura. **Facit Business and Technology Journal**, v. 1, n. 22, 2021.

VELOSO, G. M.; PAIVA, A. Representações sociais de leitura: o texto literário em sua função lúdica e educativa. **Revista Brasileira de Educação**, v. 26, 2021.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 3. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Ed. Cortez, 2007.

WAJSKOP, G. Linguagem oral e brincadeira letrada nas creches. **Educação & Realidade**, v. 42, p. 1355-1374, 2017.

ZANLUCHI, F. B. **O brincar e o criar: as relações entre a Atividade lúdica e o desenvolvimento da criatividade e educação**. Londrina, PR: O autor, 2005.