

Revista Científica Di Fatto, ISSN 2966-4527. Edição 4. Ano: 2025.

Submissão em: 18/01/2025

Aprovação em: 15/03/2025

Publicado em: 15/03/2025

Disponível em: <https://revistadifatto.com.br/artigos/ludicidade-na-educacao-um-novo-olhar-para-a-aprendizagem/>

Ludicidade na educação: Um novo olhar para a aprendizagem

ADRIANA SCALCON

Possui Graduação em PEDAGOGIA realizado pelo(a) FACULDADES INTEGRADAS DE ARIQUEMES e Ensino médio realizado pelo(a) EEEFM RICARDO CANTANHEDE. Possui Especialização em Pedagogia gestora: administração, orientação e supervisão escolar realizado pelo(a) CELER FACULDADES , Mestrado em ENSINO-APRENDIZAGEM realizado pelo(a) , Extensão em POLITICA PÚBLICAS E EDUCAÇÃO INCLUSIVA realizado pelo(a) SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, Extensão em GESTÃO DE DESENVOLVIMENTO DE LIDERANÇA EM EQUIPE realizado pelo(a) SEBRAE, Extensão em EMPRETEC realizado pelo(a) SEBRAE , Extensão em CHEFIA E LIDERANÇA realizado pelo(a) SEBRAE, Extensão em RELAÇÕES HUMANAS NO TRABALHO realizado pelo(a) SEBRAE, Extensão em FORMAÇÃO CONTINUADA PARA EDUCAÇÃO INFANTIL realizado pelo(a) SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, Extensão em FORMAÇÃO CONTINUADA PARA EDUCAÇÃO INFANTIL realizado pelo(a) SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, Extensão em FORMAÇÃO CONTINUADA PARA EDUCAÇÃO INFANTIL realizado pelo(a) SEC

Resumo

O artigo teve como objetivo refletir a relevância do brincar como estratégia pedagógica nos anos iniciais do Ensino Fundamental e como o educador pode mediar esta pratica com foco na aprendizagem significativa. O ato de brincar desempenha um papel central no processo de aprendizagem, promovendo o engajamento dos estudantes, estimulando o raciocínio e incentivando a superação de desafios. As pesquisas revelaram que as atividades lúdicas são essenciais para a construção do conhecimento nessa etapa educacional, com uma ampla diversidade de possibilidades e formatos de aplicação. Nesse cenário, cabe ao educador compreender as particularidades de seus educandos e planejar ações lúdicas que se consolidem como ferramentas pedagógicas práticas, potencializando o aprendizado, o desenvolvimento e a motivação dos alunos. O estudo foi realizado em forma de pesquisa bibliográfica, onde foi explorado vários autores. Tratou no primeiro momento sobre a importância do brincar, em seguida tratou sobre o papel do professor como mediador e como o brincar pode ser empregado nas disciplinas das séries iniciais do ensino fundamental. Concluiu-se que é importante considerar que o brincar, enquanto um processo de aprendizagem e interação, não só torna o ambiente escolar mais dinâmico, mas também auxilia na formação de habilidades fundamentais para a vida, moldando o modo como as crianças se relacionam com os outros e com o mundo.

Palavras-Chave: Brincar. Professor. Aprendizagem. Lúdicas

Abstract

The article aimed to reflect on the importance of play as a pedagogical strategy in the early years of elementary education and how teachers can mediate this practice with a focus on meaningful learning. The act of playing plays a central role in the learning process, fostering student engagement, stimulating reasoning, and encouraging the overcoming of challenges. Research has revealed that playful activities are essential for building knowledge at this educational stage, offering a wide range of possibilities and application formats. In this context, it is the teacher's responsibility to understand the unique characteristics of their students and to plan playful actions that serve as practical pedagogical tools, enhancing learning, development, and student motivation. The study was conducted as a bibliographic research, exploring various authors. It initially addressed the importance of play, followed by the teacher's role as a mediator, and how play can be employed in subjects in the early years of elementary education. It concluded that it is important to consider that play, as a process of learning and interaction, not only makes the school environment more dynamic but also helps develop fundamental life skills, shaping how children relate to others and the world around them.

Keywords: *To play. Teacher. Learning. Playful.*

1 Introdução

O brincar, enquanto estratégia pedagógica, foi amplamente reconhecido como um recurso essencial para a aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental. O lúdico vai além de uma simples atividade de lazer, tornando-se uma ferramenta que promove o desenvolvimento da criatividade, a interação social, o raciocínio crítico e o avanço cognitivo das crianças. Nesse contexto a ludicidade se apresenta como um meio poderoso para tornar o processo educacional mais dinâmico.

Através das brincadeiras, as crianças têm a possibilidade de explorar novas formas de agir, exercitar a criatividade, imaginar situações e ressignificar experiências importantes de suas vidas. Jogos e brincadeiras, além de serem momentos de lazer, proporcionam vivências que estimulam tanto o prazer quanto o desprazer, promovendo autoconhecimento e desenvolvendo habilidades cognitivas e emocionais. Essas atividades interessantes para o raciocínio, a solução de problemas, a tomada de decisões e o potencial criativo das crianças.

O presente artigo tem como objetivo refletir a relevância do brincar como estratégia pedagógica nos anos iniciais do Ensino Fundamental e como o professor pode mediar esta prática com foco na aprendizagem significativa. O estudo foi realizado em forma de pesquisa bibliográfica, onde foi explorado vários autores. Tratou no primeiro momento sobre a importância do brincar, em seguida tratou sobre o papel do professor como mediador e como o brincar pode ser empregado nas disciplinas das séries iniciais do ensino fundamental.

O brincar, ao ser inserido de forma adequada no ambiente escolar, não apenas facilita a compreensão de conteúdos, mas também promove o engajamento ativo dos estudantes, permitindo que eles explorem, experimentem e construam conhecimentos de maneira interativa. No entanto, a aplicabilidade efetiva do lúdico como ferramenta pedagógica depende de uma abordagem estruturada, que leve em consideração as necessidades e especificidades das crianças, bem como os objetivos educacionais propostos pelos

2 BRINCAR COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO: IMPACTOS NO COMPORTAMENTO E NA APRENDIZAGEM

A imaginação, uma capacidade humana e relativamente recente no desenvolvimento infantil, desempenha papel essencial na aquisição da aprendizagem, permitindo que as crianças criem cenários e situações. Na infância as crianças assimilam através do brincar os papéis sociais e as regras de interação humana. Nesta etapa as brincadeiras que envolvem encenações, seguem normas implícitas e representam ideias sobre esses papéis sociais. Essas experiências permitem que elas desenvolvam a compreensão sobre as normas e os comportamentos.

Dewey (1979) defende que a educação deve priorizar o estudante, sem desconsiderar a relevância dos objetos de conhecimento. A abordagem mais eficaz para o aprendizado é a vivência prática, ou seja, aprender mediante a experiência. Essa perspectiva se opõe a métodos tradicionais baseados em memorização mecânica, repetição e cópia. O objetivo da escola não é apenas reproduzir os mesmos conhecimentos ao longo das gerações, como se o saber fosse algo fixo e imutável.

O conhecer precisa ser apresentado de forma a despertar o interesse individual do aluno pelo aprender, com foco no desenvolvimento de habilidades. Segundo Dewey (1979, p. 214), “quando se tem oportunidade de pôr em jogo, com atos materiais, os impulsos naturais da criança, a ida à escola é para ela uma alegria, manter a disciplina deixa de ser um fardo, o aprendizado é mais fácil”. Não se deve trabalhar os conteúdos de forma rígida e engessada, mas de maneira lúdica e provocante, a educação precisa instigar a inteligência criativa para preparar o educandos para os desafios complexos e diversos da sociedade.

Pesquisas recentes destacam a importância do professor em promover atividades lúdicas na Educação Infantil, evidenciando o brincar como essencial para o desenvolvimento integral das crianças. Essa prática fortalece a autoconfiança, habilidades sociais, empatia e compreensão de dinâmicas de convivência, como expectativa e tolerância.

Segundo Vygotsky (1987), o ato de brincar é uma expressão criativa humana que combina imaginação, fantasia e realidade, permitindo às crianças explorar novas formas de interpretar,

expressar e agir no mundo. Durante as brincadeiras, as pessoas criam possibilidades inéditas de estabelecer relações sociais, sejam com outras crianças ou com adultos. Nesse contexto, a criança não age de maneira passiva; ao contrário, ela se envolve em um processo ativo de compreender o mundo ao seu redor, o que possibilita a invenção e a construção de novos significados, conhecimentos e práticas.

As crianças desenvolvem através do brincar, potencialidades tanto físicas quanto mentais que são inerentes ao ser humano. Essas experiências também proporcionam a aquisição de aprendizado e o fortalecimento de laços sociais. Além disso, o brincar interage com as forças culturais e o conhecimento acumulado, complementando métodos de ensino mais tradicionais, como o uso de quadro-negro e livros didáticos. Assim, a brincadeira, enquanto parte essencial da condição humana, ao se integrar com os elementos culturais do ambiente, se transforma em uma ponte entre a natureza inata e o saber cultural compartilhado.

Conforme destaca Borba (2007), o brincar proporciona uma maneira única de aprendizado, especificado por um distanciamento temporário da realidade cotidiana, ainda que a ela esteja alinhada. A brincadeira cria um ambiente em que os participantes têm controle sobre a situação, o brincar é alimentado pelas referências culturais e pelas vivências que uma criança experimenta em diferentes contextos. O educador tem um papel essencial nesse processo, ampliando as oportunidades de exploração lúdica mediante as atividades relacionadas à literatura, ao teatro, às artes visuais, à fotografia e ao cinema.

É essencial que as práticas do brincar sejam valorizadas tanto na escola quanto em casa. Atividades lúdicas realizadas nesses ambientes complementam-se, reforçando a ideia de que a escola é uma extensão do lar. No entanto, é importante que as brincadeiras na escola ofereçam experiências diferenciadas das que ocorrem em casa, ampliando o repertório lúdico da criança. Além disso, brincadeiras que incentivam o movimento físico são fundamentais, pois ajudam no desenvolvimento integral e fazem com que o brincar seja uma parte essencial do trabalho pedagógico.

A brincadeira deve se fazer presente em sala, de forma intencional e, ficando claro que através da diversão se aprende. Os educadores devem compreender que uma sala sem brincadeiras e recursos atrativos, pode não atingir os conhecimentos desejados.

As atividades lúdicas precisam ser concebidas nos planejamentos escolares, na conquista do aprender, esse ato levará a escola a tornar-se um ambiente que constrói coletivamente o conhecimento de forma organizada, onde docentes e discentes, possam criar, buscar estratégias para novas práticas, se aventurar e inovar através das experiências vividas. Por isso, é fundamental que

as atividades lúdicas sejam iniciadas no ambiente da sala de aula e continuem a se desenvolver no pátio e nos espaços externos da escola.

O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil define que, brincar é uma atividade essencial para desenvolver a identidade e a autonomia das crianças. Desde os primeiros anos de vida, ao se expressarem fazendo uso de gestos, filhos e, mais tarde, ao assumirem diferentes papéis em suas brincadeiras, elas ampliam sua imaginação. Durante essas atividades, as crianças têm a oportunidade de desenvolver habilidades importantes, como atenção, memória, imitação e criatividade. O brincar favorece o amadurecimento social, permitindo que, por meio da interação e da experimentação de regras e papéis, elas compreendam melhor as dinâmicas de convivência e relações sociais.

Quando o lúdico é bem planejado, estruturado e conduzido com intenção pelo professor, pode gerar impactos positivos em qualquer fase da vida. Ao despertar o interesse e a alegria no processo de aprender, ajudamos as crianças a se tornarem adultos reflexivos e críticos, prontos para compreender e transformar o mundo ao seu redor.

Conforme preconiza a BNCC (BNCC, p. 57 e 58) o Ensino Fundamental – Anos Iniciais, ao destacar a importância das atividades lúdicas no aprendizado, reforça a necessidade de manter uma conexão com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Essa continuidade deve incluir tanto a organização gradual dessas vivências quanto o desenvolvimento de novas maneiras de interação com o mundo. É essencial que os estudantes sejam incentivados a explorar novas formas de interpretar e questionar os fenômenos, a formular e testar hipóteses, a reavaliar suas ideias e a construir conclusões. Esse processo deve estimular uma postura ativa e participativa na construção do conhecimento.

A ludicidade pode ser uma poderosa aliada no processo de ensino-aprendizagem, funcionando como uma ponte para a interação da criança com o mundo. Por meio das brincadeiras, valorizam-se as experiências individuais e coletivas, incentivando o pensamento criativo e crítico, e transformando as práticas pedagógicas em algo mais dinâmico e significativo.

No início do Fundamental, atividades lúdicas são essenciais, desde que planejadas com objetivos claros, alinhadas ao desenvolvimento de competências. A intencionalidade assegura que o brincar contribua efetivamente para o aprendizado e o crescimento infantil.

Como preconiza a BNCC (pg 355) nos primeiros anos do Ensino Fundamental, é essencial considerar e explorar as experiências pessoais e familiares que os alunos trazem, utilizando o lúdico, a troca de ideias, a escuta atenta e conversas empáticas. Essa prática pode ocorrer em diversos espaços educativos, como bibliotecas, pátios, parques, praças, museus e arquivos. Essa

abordagem valoriza atividades como trabalhos de campo, entrevistas e observações, promovendo análises e discussões que incentivem descobertas e estimulem a criatividade e o pensamento crítico dos estudantes.

Brincar é uma maneira rica e significativa de o aluno experimentar o mundo ao seu redor. Durante as brincadeiras, ele vivencia diferentes situações, toma decisões, adota posturas e atitudes, desenvolve autonomia para refletir e aprender sobre diversas situações. Cabe ao professor criar oportunidades em suas aulas para incluir momentos de ludicidade, pois esses momentos não só envolvem os estudantes como também geram resultados mais positivos.

No ato de brincar, o aluno mergulha em um processo de exploração do ambiente e das situações ao seu redor, vivenciando experiências que despertam seu interesse e facilitam o aprendizado. É essencial que a criança tenha espaço para brincar, pois isso contribui diretamente para que se desenvolva. Quando pensamos no lúdico como ferramenta pedagógica, ele é frequentemente associado a brincadeiras, jogos e momentos de diversão, principalmente na educação infantil. Esse entendimento, no entanto, faz com que, nos anos iniciais do Ensino Fundamental, o uso do lúdico seja muitas vezes negligenciado por professores em suas práticas pedagógicas.

Kishimoto (2005, p.67), afirma que “as brincadeiras contribuem para desenvolver a inteligência, tornando o aprendizado mais acessível e envolvente. Por isso, elas foram incorporadas ao contexto escola”. O ensino lúdico, por sua vez, se apresenta como uma alternativa ao modelo tradicional, e todo educador deveria buscar maneiras de adaptar os conteúdos de forma mais criativa e interativa.

Nos primeiros anos do Ensino Fundamental, o brincar é uma parte essencial da rotina escolar. No entanto, à medida que os alunos avançam em sua trajetória acadêmica, os momentos de ludicidade vão, muitas vezes, desaparecendo do dia a dia em sala de aula. É importante lembrar que a Educação Infantil e os primeiros anos do Ensino Fundamental estão profundamente conectados, pois ambas as etapas compartilham a essência da infância. Essas fases são marcadas por um universo rico em interações, valores, cuidado, afeto e descobertas.

O trabalho pedagógico precisa incorporar, de forma contínua, as diversas culturas e experiências que as crianças trazem em sua imaginação e vivência. Dessa forma, não apenas favorece a construção de conhecimentos, mas também respeita o direito fundamental de brincar e de viver plenamente a infância. As crianças dos anos iniciais, não devem ser vistas apenas como estudantes. Elas ainda estão em uma fase que requer espaço para brincar, explorar e ser criança.

A ludicidade e o ato de brincar criam oportunidades valiosas para que os estudantes interajam, compartilhem experiências e desenvolvam novas ideias, fortalecendo o processo de aprendizagem de forma natural e prazerosa. Os educadores que integram jogos e brincadeiras em suas práticas

tornam as aulas mais dinâmicas e atraentes, incentivando as crianças a desenvolverem o raciocínio lógico, superarem desafios e estimularem sua criatividade de forma significativa.

O professor deve diversificar metodologias para tornar as aulas mais acessíveis e atrativas, utilizando jogos didáticos como ferramentas para alfabetização e desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. Essas práticas promovem a participação ativa na construção do conhecimento. Como mediador, o educador deve estimular o raciocínio, o julgamento, a resolução de problemas e a criação de saberes, conectando os discentes a experiências significativas. Para isso, é fundamental que o professor se atualize continuamente, explorando novas estratégias que enriqueçam a aprendizagem por meio de interações e vivências práticas.

Para que a prática pedagógica seja eficaz, o professor pode partir da realidade e das necessidades das crianças, buscando alternativas que promovam a interação e aproveitando brincadeiras que incentivem o desenvolvimento de cada uma. Infelizmente, muitos educadores acabam focando apenas na transmissão de conteúdos, deixando de lado a importância do brincar em suas práticas. É fundamental compreender que a ludicidade pode ser uma poderosa aliada na realização das atividades propostas, enriquecendo o processo de aprendizagem. Segundo Abreu (2020) o brincar não deve se limitar ao momento do recreio, mas sim ser incorporado no dia a dia escolar como uma estratégia que torna o ensino mais envolvente e significativo.

Quando as crianças participam de brincadeiras e atividades lúdicas de forma espontânea e natural, elas aprendem muito mais do que ao permanecerem sentadas, refletindo de maneira isolada e mecânica. Isso evidencia a importância de integrar a ludicidade às práticas pedagógicas, criando um ambiente de aprendizado mais dinâmico e acolhedor. Ao planejar suas aulas, o professor tem a oportunidade de enriquecer o repertório cultural das crianças por meio do brincar, promovendo momentos de alegria que favorecem a interação e o fortalecimento dos laços afetivos entre os colegas, elementos indispensáveis para o desenvolvimento infantil.

O uso de estratégias lúdicas é amplamente indicado, pois estimula o interesse dos alunos e torna as atividades mais atrativas e prazerosas. Além disso, o lúdico permite a adoção de métodos variados que captam a atenção das crianças, possibilitando uma conexão mais significativa com os conteúdos abordados. Assim, o brincar se revela uma poderosa ferramenta pedagógica para envolver os estudantes de maneira criativa e divertida.

Educadores podem e devem explorar sua criatividade, seja dentro ou fora da sala de aula, utilizando jogos, brincadeiras, gincanas, músicas, encenações teatrais, competições e outras dinâmicas. O ensino lúdico vai muito além do simples ato de brincar; ele envolve a aplicação de metodologias inovadoras que incentivam o pensamento crítico, a imaginação e a criatividade das crianças, de

forma leve e natural. Transformar os conteúdos em experiências interativas e envolventes é a chave para tornar as aulas mais interessantes e eficazes, promovendo um aprendizado significativo e prazeroso.

Para Santos (1997) o lúdico é uma característica inerente ao ser humano em todas as etapas da vida, ultrapassando o simples papel de entretenimento. Quando incorporada ao dia a dia, ela desempenha um papel fundamental no aprendizado e no crescimento individual, social e cultural. Além disso, favorece o equilíbrio emocional, estimula o bem-estar mental e facilita processos como socialização, comunicação e expressão pessoal.

O trabalho docente deve focar em entender como cada aluno aprende, ajustando métodos às suas características e contexto social. Com planejamento adequado, atividades lúdicas tornam-se ferramentas eficazes de ensino, alinhadas a objetivos claros, potencializando o desenvolvimento integral da criança e mantendo a aprendizagem como prioridade.

Nas séries iniciais, o uso do lúdico se apresenta como uma estratégia poderosa para tornar o ensino mais dinâmico, envolvente e eficaz. A ludicidade oferece ao docente a oportunidade de criar atividades que despertem o interesse dos estudantes e promovam a participação ativa, o raciocínio lógico e a resolução de problemas. Além disso, pode ser aplicada em diversas áreas do conhecimento, como Ciências, História, Geografia, Matemática, Artes e Língua Portuguesa, enriquecendo a aprendizagem e estimulando o avanço integral das crianças. No planejamento pedagógico, é essencial que o educador considere a realidade e as necessidades dos estudantes para propor atividades que estimulem sua criatividade e participação.

Em Língua Portuguesa, o lúdico pode ser explorado por meio de contação de histórias, jogos, leituras de gibis, atividades de caça-palavras e outros métodos criativos que desenvolvem competências de leitura, escrita e oralidade. Segundo a BNCC, práticas literárias que promovam o imaginário e o encantamento têm um potencial transformador, permitindo que os alunos se envolvam com a literatura de maneira significativa.

Na Matemática, os jogos, como dominó, quebra-cabeças e palavras cruzadas, ajudam a superar o medo e a resistência à disciplina, tornando o aprendizado mais divertido, acessível, prático e prazeroso, incentivando os alunos a desenvolverem o pensamento lógico.

A música, destacada pelos PCNs, é outra ferramenta valiosa, promovendo equilíbrio emocional, concentração e evolução cognitiva. O ensino da música pode incluir cantos, danças e uso de instrumentos, proporcionando experiências enriquecedoras e interativas.

Na Educação Física, brincadeiras e jogos populares desempenham um papel importante na socialização e na compreensão cultural. Atividades que envolvem a criação e adaptação de regras, como as destacadas na BNCC, ajudam as crianças a desenvolverem habilidades colaborativas e criativas.

Em História e Geografia, métodos lúdicos, como a construção de maquetes e desenhos baseados no cotidiano dos estudantes, conectam os conteúdos teóricos às vivências práticas, tornando o aprendizado mais significativo. Segundo a BNCC, essas atividades permitem que as crianças desenvolvam a capacidade de análise e compreensão de fenômenos históricos e geográficos, fortalecendo os vínculos afetivos e valores culturais.

Por fim, o ensino de Ciências da Natureza proporciona oportunidades para que os discentes investiguem, reflitam e ampliem sua curiosidade sobre o mundo natural e tecnológico. A BNCC reforça a importância de vivências que promovam o raciocínio lógico, a colaboração e a sistematização de ideias.

Portanto, o lúdico, quando integrado ao planejamento e aplicado de forma intencional, se torna um recurso indispensável no processo de ensino-aprendizagem. Ele permite que as crianças aprendam de maneira significativa, crítica e criativa, conectando os diversos saberes de forma integrada e prazerosa, expande as capacidades cognitivas da criança, permitindo o avanço do pensamento abstrato e a internalização de regras.

3 Considerações Finais

A pesquisa enfatiza que o uso do lúdico no ambiente escolar deve ser intencional, com o objetivo claro de promover o desenvolvimento integral do aluno, abrangendo aspectos afetivos, sociais, cognitivos e motores. Para que as atividades lúdicas realmente contribuam para a aprendizagem, é essencial que o educador compreenda sua importância e planeje atividades que tenham um propósito pedagógico. As brincadeiras não devem ser vistas como meros momentos de distração, mas como uma estratégia avançada de ensino que permite aos alunos aprender, interagir e desenvolver diferentes habilidades de forma prazerosa. Nesse contexto, o professor deve direcionar e observar como as atividades lúdicas podem impactar positivamente o processo de ensino e aprendizagem.

Embora muitas vezes a ludicidade esteja associada à educação infantil, é importante considerar que o brincar deve se estender por todas as etapas da vida escolar, até mesmo na educação de adultos, onde dinâmicas e jogos são comuns. O ato de associar o ensino à brincadeira torna o aprendizado mais significativo e envolvente, estimulando o interesse e a motivação dos alunos. O objetivo do artigo era refletir a relevância do brincar como estratégia pedagógica nos anos iniciais do Ensino

Fundamental e como o professor pode mediar esta prática com foco na aprendizagem significativa. Ficou evidente que com uma abordagem bem planejada, o lúdico pode ser integrado a diversas áreas do conhecimento, como ciências, história, matemática, artes e línguas, proporcionando um ambiente de aprendizagem que liberta o prazer de aprender e promove o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais. Investir em práticas lúdicas é fundamental para manter o desejo de aprender e criar experiências educativas. Portanto, é importante considerar que o brincar, enquanto um processo de aprendizagem e interação, não só torna o ambiente escolar mais dinâmico, mas também auxilia na formação de habilidades fundamentais para a vida, moldando o modo como as crianças se relacionam com os outros e com o mundo.

4 Referências Bibliográficas

Abreu, Z. T. O. (2020). O impacto da falta do lúdico na aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental. Disponível em https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/A_NIMA/10104/2/AD7%20certa.pdf. Acesso em 30 de novembro de 2024.

Borba, Â. M. (2007). O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In Brasil. Ensino fundamental de nove anos: Orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade (pp. 33-45). Brasília: FNDE, Estação Gráfica.

Brasil. (1996). Lei N.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação e dá outras providências. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm. Acesso em 30 de novembro de 2024.

Brasil. (1997). Parâmetros curriculares nacionais: Introdução aos parâmetros curriculares nacionais. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>. Acesso em 30 de novembro de 2024.

Brasil. (2018). Base Nacional Comum Curricular. Brasília: Ministério da Educação. Disponível em http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versão_final_site.pdf. Acesso em 30 de novembro de 2024.

Dewey, J. (1979). Democracia e educação: Introdução à filosofia da educação (4ª ed.). São Paulo: Ed. Nacional. (Tradução de Godofredo Rangel e Anísio Teixeira).

Kishimoto, T. M. (2005). Jogo, brinquedo, brincadeira e educação (8ª ed.). São Paulo: Cortez.

Santos, S. M. P. (1997a). Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos (6ª ed.). Petrópolis, RJ: Vozes.

Santos, S. M. P. (1997b). O lúdico na formação do educador (6ª ed.). Petrópolis, RJ: Vozes.

Tomei, L. A. (2009). Encyclopedia of Information Technology Curriculum Integration. Information Science Reference.[e?book] Flórida: Must University.

Vygotsky, L. S. (1979). Do ato ao pensamento. Lisboa: Moraes.

Vygotsky, L. S. (1984). A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes.