Autores da publicação:

Eduardo Jansen dos Santos Caldas[1]

Francisca Tatiane de Jesus de Souza Neves [2]

Maria Luciana da Silva Farias [3]

Noeme Pereira Sucupira[4]

Radamese Lima de Oliveira[5]

Thávilla Roany de Queiroz Freitas Lima[6]

Vitória Suely de Medeiros[7]

[1] Mestrando em Ciências da Educação

[2] Mestranda em Ciências da Educação.

[3] Mestranda em Ciências da Educação.

[4] Mestre em Ciências da Educação.

[5] Doutor em Ciências da Educação.

[6] Doutora em Ciências da Educação.

[7] Mestranda em Ciências da Educação.

Resumo:

A práxis pedagógica é complexa e, como tal, deve ser observada a miúde, especialmente no que se refere a adoção de metodologias direcionadas para a adoção da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem. Desse modo, para elaborar esse estudo, tivemos como pergunta norteadora: qual o papel da ludicidade para o desenvolvimento da criança? Para responder a esta problemática, estabeleceu-se como objetivo geral: identificar a importância da ludicidade para o desenvolvimento infantil. Acerca dos objetivos específicos: analisar a relação entre o lúdico e o desenvolvimento da criança; verificar a relevância da ludicidade como ferramenta pedagógica. Assim, o artigo trata-se de uma revisão bibliográfica pautada em pesquisas relevantes para a temática. Ele está dividido em: Introdução; O desenvolvimento da criança por meio da ludicidade; Educação infantil e suas finalidades: o brincar; Atividades lúdicas como ferramentas pedagógicas de ensino; Considerações Finais. O que se verifica é que, com o uso da ludicidade por meio de brincadeiras e jogos, por exemplo, há uma otimização para que os infantes possam desenvolver suas habilidades e competências.

Palavras-chave: Ludicidade. Criança. Ensino-aprendizagem. Pedagogia.

1. Introdução

A prática do ensinar é complexa e deve ser observada e debatida em diversas frentes. A adoção de metodologias para a realização do processo de ensino-aprendizagem, especialmente nos anos iniciais dos discentes, deve ter especial atenção, pois é quando a criança está moldando e desenvolvendo suas habilidades físicas e cognitivas.

Para tanto, adotar práticas lúdicas, por meio de brincadeiras e jogos, é fundamental para que essa vivência seja prazerosa e positiva para os infantes. A ludicidade é uma práxis bastante antiga e pode ser percebida em diversos momentos históricos, sendo, muitas vezes, vista como um elemento cultural, com conceitos mais simples, com o objetivo de buscar o que Huizinga (2003) chama de Homo Ludens, ou seja, “homem que brinca”. “Para ele, a capacidade de jogar e brincar são tão importantes para a nossa espécie quanto o raciocínio e a construção de objetos” (HUIZINGA, 2003, p. 05).

Desse modo, para elaborar esse estudo, tivemos como pergunta norteadora: qual o

papel da ludicidade para o desenvolvimento da criança? O presente artigo justifica-se devido à importância em se destacar o papel do lúdico dentro do ensino infantil, levando o professor a perceber quais devem ser as metodologias para que o aluno possa desenvolver-se. Estimulando-nos, enquanto pedagogos, a buscar aprimorar nossas habilidades e aptidões, no intento de refletir este mesmo pensamento nos discentes, elevando a autoestima deles e incentivando-os a trabalharem sua criatividade.

Para responder a esta problemática, estabeleceu-se como objetivo geral: identificar a importância da ludicidade para o desenvolvimento infantil. Acerca dos objetivos específicos: analisar a relação entre o lúdico e o desenvolvimento da criança; verificar a relevância da ludicidade como ferramenta pedagógica.

Assim, o artigo trata-se de uma revisão bibliográfica pautada em pesquisas relevantes para a temática. O mesmo está dividido em: introdução; o desenvolvimento da criança por meio da ludicidade; educação infantil e suas finalidades.

2. O desenvolvimento da criança por meio da ludicidade

Não é possível falar de desenvolvimento, ludicidade e adoção de metodologias como jogos no processo de ensino-aprendizagem sem nos remeter às questões culturais. Contudo, de acordo com Huizinga (2003), é necessário verificar certas nuances acerca da relação cultura-jogos (lúdico):

> Na dupla unidade do jogo e da cultura, é ao jogo que cabe a primazia. Este é objetivamente observável, passível de definição concreta, ao passo que a 3 cultura é apenas um termo que nossa consciência histórica atribui a determinados aspectos (HUIZINGA, 2003, p 37).

O que se percebe na fala do autor é que ele compreende a cultura como uma expressão, solidez, uma concepção, um conceito – apenas. Já ao referir-se ao jogo

ou à prática lúdica, Huizinga (2003) ressalta que há uma concretude, uma aplicabilidade real e física, palpável, em que se podem distinguir elementos característicos de seus contemporâneos.

Assim, quando vamos nos aprofundando na significação das práticas lúdicas empregadas na aplicação de jogos, percebemos também, sua relevância social, pois colabora para o desenvolvimento e estreitamento das relações pessoais e interpessoais.

De modo geral, as crianças podem enriquecer seu desenvolvimento mais com as vivências na escola do que mesmo em casa. É de suma importância a convivência com outras crianças e adultos e com incentivos adequados à sua idade, proporcionando, dessa forma, o crescimento significativo no desenvolvimento de habilidades. Estimular o desejo e o prazer na e pela aprendizagem é o principal propósito da Educação Infantil (SANTOS, 2012)

Educar a criança desde seus primeiros anos é de grande importância para que, desde cedo, ela possa adquirir a concepção daquilo que a cerca e como se relacionar com o meio em que vive, oferecendo ferramentas para que possa se tornar boa cidadã, pessoa reta e ser humano pensante e, que no futuro, seja parte integrante da sociedade.

Desse modo, a recreação vem atuar como o momento e espaço para que as crianças possam extravasar suas energias de forma produtiva e engrandecedora, por meio da ludicidade e tendo o professor como um facilitador para que este desenvolvimento ocorra gradual e continuamente (SCHULTZ; MULLER; DOMINGUES, 2006).

A escola deve oferecer um ambiente físico e social capaz de despertar na criança o estímulo e a segurança para arriscar-se e vencer desafios, com acompanhamento do professor, oferecendo outros incentivos para seu desenvolvimento progressivo. Jogos e brincadeiras são atividades essenciais na infância. Podendo estimular a imaginação, o desenvolvimento da linguagem, da logicidade e da concentração. Destacando-se assim a importância do lúdico para a inclusão e alfabetização (ALMEIDA, 2008).

Deve-se levar em consideração os conhecimentos e as habilidades que a criança já possui e avaliar o seu nível de desenvolvimento, ou seja, valorizar os saberes individuais dos educandos e identificar suas forças e fraquezas, observando as

etapas do desenvolvimento de cada fase para que possamos propiciar os incentivos apropriados à sua faixa etária. Considerando-se que toda criança tem um tempo de aprendizagem e não se pode precipitar o ensino sem que ela esteja pronta para aprender.

Podemos incluir, socializar e ensinar os educandos de uma forma mais atrativa e eficaz, contudo não existe uma fórmula pronta de como ser lúdico. Porém, por meio da vontade e da pesquisa, podemos perceber como utilizar este instrumento no auxílio à aprendizagem.

Desse modo, por meio de jogos, a criança pode e deve desenvolver e aprimorar habilidades e aptidões importantes, como: atenção, memória, criatividade, entre outras, que colaboram com a criança em seu processo de desenvolvimento de sua personalidade: motricidade, afetividade, sociabilidade e inteligência. A imaginação, o planejamento e a apropriação de novos saberes podem surgir nas crianças por meio do ato de brincar. Durante as brincadeiras e atividades lúdicas, a criança pode experimentar diversas situações próprias ao cotidiano, construindo e reconstruindo sentimentos, ações, conhecimentos e posturas, desenvolvendo sua personalidade e capacidade para lidar com os desafios que venham a enfrentar durante a vida (SCHULTZ; MULLER; DOMINGUES, 2006).

Muitos professores da faixa de zero a cinco anos apropriam-se dos jogos e brincadeiras como atividades pedagógicas cotidianas, apontando seu uso como uma imprescindível ferramenta à aprendizagem e desenvolvimento das crianças. O aprendizado garantido por meio da prática de brincadeiras é imprescindível para o desenvolvimento da criança nas diversas fases de sua vida e para o seu crescimento e aprimoramento motor, espacial, auditivo, temporal e da linguagem. A criança utiliza jogos e brincadeiras por necessidade e não como forma de distração. É por meio do jogo que a criança descobre a si mesma: suas inclinações boas e ruins, vocação, suas habilidades, caráter, todos os elementos intrínsecos a ela e a sua formação enquanto indivíduo, torna-se perceptível durante os jogos e brincadeiras praticadas. Huizinga (2003) leciona que:

> A essência do lúdico está contida na frase “há alguma coisa em jogo”. Mas essa “alguma coisa” não é o resultado material do jogo, nem o mero fato de a bola estar no buraco, mas o fato ideal de se ter acertado ou de o

> jogo ter sido ganho. O êxito dá ao jogador uma satisfação que dura mais ou menos tempo, conforme o caso. O sentimento de prazer ou de satisfação aumenta com a presença de espectadores, embora esta não seja essencial para esse prazer (HUIZINGA, 2003, p. 39).

Contudo, contrariando essa concepção, Kishimoto (2014) aponta que, quando a criança brinca, esta não se preocupa com os resultados da brincadeira. O que a incentiva é o desejo de explorar e descobrir novas coisas, o prazer e a motivação que crescem junto à necessidade de aprender, seja por meio dos exemplos ou por suas próprias especificidades. Ou seja, mais uma vez pode-se destacar a importância da observância do contexto em que a prática dos jogos é adotada. Sua ludicidade é impregnada de significados, mas, para cada indivíduo, pode assumir uma leitura distinta.

Educar crianças nem sempre é uma tarefa fácil, principalmente um significante número ao mesmo tempo. Cada um recebe uma educação diferente pelos pais, comporta-se de maneiras distintas, pensa e fala coisas completamente opostas. Levando tudo isso em consideração, percebemos que a forma de aprendizado também pode não ser a mesma para todos.

A escola, portanto, deve estar atenta aos seus projetos pedagógicos, se eles atendem a todos e às necessidades de todos. Pois, além de ser um meio de adquirir conhecimentos, a escola também é um meio de socialização, em que a criança pode aprender muito mais. Além de letras e números, suas capacidades psicomotoras devem ser explanadas e aperfeiçoadas (SCHULTZ; MULLER; DOMINGUES, 2006).

Com relação ao desenvolvimento geral de suas capacidades, cognitivo, afetivo e motor, a escola deve observar a melhor forma de repassar esses conteúdos, de maneira que desperte na criança a curiosidade de descobrir algo interessante, que chame sua atenção. A ludicidade é bastante utilizada para desenvolver um melhor desempenho de aprendizagem. Inúmeros benefícios são destacados quando se trabalha de forma lúdica, principalmente na educação infantil. Além de uma melhora da capacidade cognitiva, destacam-se outros pontos, como uma ampla utilização de suas habilidades motoras (SANTOS, 2012).

Por meio das brincadeiras dirigidas, é possível desenvolver, além da coordenação motora fina, que é bastante enfatizada na educação infantil, outras práticas que levam ao aperfeiçoamento de atividades aparentemente simples, mas que, se não forem corretamente orientadas, podem se tornar agravantes nas capacidades motoras do futuro adulto. Entre elas destacamos a coordenação motora grossa, ritmos, expressão corporal, lateralidade, como também os simplórios: andar, correr, saltar, subir, descer, rastejar, entre outros. Assim, as crianças evocam a importância também dos hábitos favoráveis à saúde física (ALMEIDA, 2008).

Por meio de tais atividades, melhora-se também o comportamento social, pois estará exposto diariamente a atividades em grupo, aprendendo a obedecer às regras e conviver em sociedade. Tendo convívio direto com pessoas diferentes, abrimos portas para um ser não preconceituoso, já que estamos nos referindo a crianças que, por sua vez, ainda não têm opiniões formadas.

Huizinga (2003) versa que, na prática de jogos e competições, mesmo que o objetivo seja a vitória, há um impacto que isso causa nas relações. Segundo o autor, as comemorações, honrarias e o prestígio que o vitorioso recebe são de suma importância para ele, mas, quando nos referimos à adoção dessas práticas dentro do contexto educativo, devemos evidenciar outros aspectos, como, por exemplo: trabalho em equipe, perceber que “saber” perder é tão importante quanto ganhar, que se deve ser justo, ético e leal. É imprescindível utilizar essas metodologias como ferramentas para moldar o caráter do infante.

A ludicidade, que relaciona desde brincadeiras instintivas até jogos conduzidos, é uma ação própria da criança, que, ligada à aprendizagem, torna mais simples a aquisição do saber, graças à espontaneidade das brincadeiras. Em outras palavras, as crianças aprendem com maior naturalidade a partir do momento em que elas sentem prazer em aprender.

2.1 Educação Infantil e suas finalidades:

Compreende-se que a atividade, por excelência, da criança seja o brincar. No entanto, o acesso a meios tecnológicos está tirando a oportunidade do desenvolvimento por meio de atividades lúdicas, pois estes apenas despertam o interesse pelas teclas. As crianças já recebem os brinquedos prontos, tirando-lhes a possibilidade de criar, tendo em vista não vivenciar as experiências. O ato de brincar assume um papel relevante no processo de aprendizagem da criança enquanto ser humano, pois as brincadeiras não devem ser consideradas apenas

como meios de diversão. De fato, é em momentos como estes que se dão a formação e construção de conhecimentos que serão conectados com aprendizagens posteriores (SANTOS, 2012).

Toda criança tem necessidade do brincar, que, enquanto direito, passa a ser garantido em lei. O brincar torna-se uma atividade subjetiva, cuja vivência dá prazer e satisfação. Caso as brincadeiras aconteçam de forma mecânica, sem o envolvimento da criança, pode acarretar distúrbios de comportamento. A cada etapa do brincar, a criança vai evoluindo e se modificando, e é muito importante que as atividades sejam redirecionadas. A função social da brincadeira passa pelo desenvolvimento do intelecto, que gera condições para que a criança vivencie momentos que ajudem a superar conflitos, promovendo a maturidade emocional.

O brincar é um recurso pedagógico por meio do qual a criança apresenta o seu nível de desenvoltura por meio da competição, reflexão, organização, construção e crescimento dos aspectos sociais e culturais como parte essencial de uma sociedade. A forma como a criança descobre o mundo é perceptível por meio do brincar. As brincadeiras oferecem subsídios para que a criança desenvolva suas capacidades, exercitando sua personalidade e habilidades, de modo que expresse sua autonomia, trabalhando o emocional e ampliando seus horizontes durante os jogos e brincadeiras (SCHULTZ; MULLER; DOMINGUES, 2006).

O brincar transforma o ato de aprender num momento mágico. A criança necessita desse tempo, em que as atividades sejam realizadas através de brincadeiras que despertem o prazer de aprender. O profissional de educação infantil precisa conhecer e elaborar estratégias de ensino que envolvam as crianças a interagir umas com as outras de maneira que as brincadeiras sejam ponto de partida para o desenvolvimento da formação da criança, que será transformada em um ser que venha conviver dignamente na sociedade da qual faz parte.

O brincar abre perspectiva para o aprendizado, pois é brincando que o ser humano aprende como viver numa ordem social e no mundo interpretado pelos símbolos. Brincar é algo inerente à infância e possibilita uma formação plena, seu saber, seus conhecimentos e suas expectativas do mundo. Por ser importante para as crianças, o lúdico deve ser prioridade nas atividades educacionais, pois, se adotado com frequência nos planejamentos, tem-se um futuro com homens e mulheres com desenvolvimento e aprendizagens sólidas. A brincadeira é uma prática indispensável para estimular o desenvolvimento cognitivo, de onde vai surgir a imaginação que nutre a fantasia, que colabora na relação que a criança vai ter com

a realidade, originando nova interpretação do mundo, em que os sujeitos se reinventam, gestando novas relações que vão sustentar a convivência na sociedade entre os seres humanos. A brincadeira faz com que elementos da imaginação sejam articulados com a realidade (KISHIMOTO, 2014).

Viver efetivamente a brincadeira é uma das questões com que a escola de educação infantil, por meio dos seus profissionais, deve se atentar. Deste modo, visualiza-se o aspecto funcional, a aprendizagem cognitiva e o prazer pelo brincar.

Huizinga (2003) afirma ainda que “a essência do espírito lúdico é ousar, correr riscos, suportar a incerteza e a tensão. A tensão aumenta a importância do jogo, e esta intensificação permite ao jogador esquecer que está apenas jogando” (HUIZINGA, 2003, p. 40-41).

Portanto, defende-se que devam acolher o universo infantil para que assim as crianças possam se tornar capazes de ressignificar conhecimentos que são fundamentais para a formação de pessoas plenas. A brincadeira surge como um caminho privilegiado para esse fim, pois, além de ser prazerosa, proporciona o desenvolvimento cognitivo, possibilitando à criança a descoberta do mundo que a cerca e, no caso de atividades que trabalham os movimentos, dando ênfase ao conhecimento do próprio corpo, como também o de seus amigos, vêm dar novos conhecimentos e habilidades.

As brincadeiras são imprescindíveis para a aprendizagem e devem ser elaboradas, pensadas e realizadas pelos docentes, destacando que os conhecimentos construídos nos planos das brincadeiras vão refletir de maneira integral no desenvolvimento da criança. Nas salas de educação infantil, podem-se disponibilizar para as crianças elementos capazes de colaborar para as aprendizagens que se dão por meio da prática das brincadeiras e das sucedidas de conjunturas pedagógicas propositadas ou saberes orientados pelos professores e/ou pais. Destaca-se que a construção desses saberes, nos diversos campos da vida da criança, se dá de modo integrado no método de desenvolvimento infantil (SANTOS, 2012).

A criança está em constante crescimento e desenvolvimento. É um ser singular, necessitando, portanto, de cuidado e atenção por parte dos adultos e/ou professores, que devem identificar as suas necessidades, buscando respondê-las. Deve-se primar pelo desenvolvimento do ser humano, levando-se em conta que a sua plenitude acontece com o desenvolvimento integral. Esse processo engloba a

questão afetiva, o cuidado com o corpo desde a alimentação, banho, enfim, com a saúde. Precisa-se observar a forma como se oferecem as oportunidades de apreensão dos conhecimentos variados.

No momento da atividade do “brincar”, é possível que o orientador, no caso o professor, possa analisar a capacidade de coordenação das experiências adquiridas previamente pela criança. Durante o processo de manipulação dos objetos, vêm à tona conhecimentos prévios, bem como outros serão construídos (ALMEIDA, 2008).

Ressalta-se que o lúdico, jogos e brincadeiras, quando adotados de forma adequada, corroboram no desenvolvimento e apreensão dos saberes imprescindíveis para o crescimento intelectual, motor e cognitivo da criança, afetando positivamente sua aprendizagem. Desse modo, torna-se imperativo que o docente conheça bem as atividades que irá empregar e seus devidos objetivos para garantir a promoção de uma ação qualificada (SCHULTZ; MULLER; DOMINGUES, 2006).

O docente é o responsável por determinar o momento certo de aplicar o lúdico dentro da sala de aula. Qual jogo e/ou brincadeira melhor se enquadra nas necessidades de seus alunos, assim como os objetivos e regras das atividades.

O lúdico, a brincadeira, colabora nas relações sociais e no crescimento moral e físico da criança. É por meio do brincar que ela vai tomando conhecimento de si e do mundo que a cerca, colaborando para sua formação. Ressalta-se que essas atividades lúdicas podem ou não ser dirigidas, ou seja, aquelas que são elaboradas espontaneamente pela criança ou aplicadas por um adulto.

2.2 Atividades lúdicas como ferramentas pedagógicas de ensino

A prática do lúdico e a inserção de jogos dentro da práxis pedagógica são de suma importância no processo de aprendizagem. Contudo, os jogos, por exemplo, podem ser analisados para além dessa adoção, dentro do contexto histórico, como bem afirma Huizinga (2003), ao destacar que:

> Mesmo as atividades que visam à satisfação imediata das necessidades

> vitais, como, por exemplo, a caça, tendem a assumir nas sociedades primitivas uma forma lúdica. A vida social reveste-se de formas suprabiológicas, que lhe conferem uma dignidade superior sob a forma de jogo, e é por meio deste último que a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo (HUIZINGA, 2003, p. 37).

No decorrer da história, é possível perceber a relevância dos jogos, seja por diversão, sobrevivência, competição. A sociedade de cada época apropriou-se deles de acordo com suas concepções e necessidades, moldando regras, modalidades, estilos e o que cada competidor poderia ganhar ou perder, já que, em determinados embates – gladiadores, por exemplo –, o perdedor poderia perder a própria vida (HUIZINGA, 2003).

Os conceitos “ensinar” e “transmitir” já foram, durante muito tempo, considerados sinônimos. Sendo que o aluno era percebido como um simples receptor dos saberes que o professor repassava, enquanto, muitas vezes, o educador não estava capacitado para atender às necessidades dos educandos. O lúdico, o brincar, está intimamente ligado à criança, portanto, deve ser implementado em sala de aula como uma ferramenta no processo de educação, isto é, deve estar inserido em sala de aula como mecanismo de apoio para a aprendizagem, como ferramenta pedagógica, colaborando com o professor em sua prática escolar.

É importante destacar que, para desenvolver um trabalho lúdico e que desperte o interesse dos alunos, é imprescindível que os professores estejam atentos ao que acontece na sociedade e busquem se manter informados sobre as novidades que vão surgindo. Deve-se levar em conta que a aprendizagem não se dá apenas no espaço escolar, que ela vai além das salas de aula e inclui uma grande gama de informações e espaços. Desse modo, a prática pedagógica não deve ser compreendida apenas como reproduções de técnicas e valores, porém, como uma prática social.

É possível perceber o quanto as atividades pedagógicas que envolvem a ludicidade têm ganhado espaço na Educação Infantil e na formação moral, intelectual, afetiva, cognitiva e motora das crianças que vivenciam jogos e brincadeiras como ações adotadas para melhorar o processo de ensino-aprendizagem. A função educativa da brincadeira oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e

sua compreensão do mundo.

Contudo, abrindo um adendo sobre a importância social da criança, é preciso apontar que, durante muito tempo, ela não foi vista da forma que ocorre hoje. Muitos a percebiam como uma miniatura de adulto ou só a encaravam como relevante quando entrava na idade capaz de colaborar com atividades laborais, ou seja, o infante era visto pelas famílias mais abastardas como o futuro, enquanto as de classes mais baixas o percebiam como mão de obra.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade é potencialmente importante para o desenvolvimento da criança, pois estimula a autonomia, a criatividade, as psicomotricidades e a cognicidade. Desse modo, é preciso buscar recursos pedagógicos para a educação infantil, assim, o ato de brincar serve como instrumento para adquirir conhecimentos e saberes específicos e habilidades.

Destaca-se que as instituições de ensino não têm o costume de utilizar jogos e brincadeiras como ferramentas para o processo de construção do conhecimento e aquisição cultural. Desse modo, limita-se o uso da ludicidade como prática pedagógica, não disponibilizando espaços lúdicos e materiais para o desenvolvimento das atividades.

A ludicidade incentiva a criança às mais diversas formas de expressão, desenvolve suas ideias e desejos, além de auxiliar para que as crianças imprimam suas emoções de forma saudável e enriquecedora. Também atua nas funções motoras e psicológicas.

A brincadeira é um elemento constituinte da cultura e da sociedade, além de ser um fomentador no processo de aprendizagem e nas relações interpessoais. A aplicação do lúdico enquanto ferramenta pedagógica colabora para minimizar o efeito individualista de uma sociedade capitalista e que não prioriza as relações sociais como uma postura de enraizamento cultural e aprimoramento social.

Em uma sociedade em que os indivíduos estão cada vez mais distanciando-se afetivamente, abrir espaço para o lúdico dentro da escola é de grande relevância para incentivar atividades em grupo e o desenvolvimento de laços afetivos e emocionais; ressalta-se que o lúdico não vai solucionar os problemas vivenciados dentro do processo de aprendizagem, contudo, é uma ferramenta a mais para que

as crianças possam descobrir e interagir com o meio social e com os demais indivíduos.

REFERÊNCIAS:

ALMEIDA, P. N. de Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo, SP: Loyola, 2008.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo, SP: Perspectiva S.A., 2003. Disponível em: https://elivros.love/livro/baixar-livro-homo-ludens-johan-huizinga-em-epub-pdfmobi-ou-ler-online#DownloadePDF Acesso em: abril de 2022.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil**. 2014. Disponível em: http://www.scielo.org.ar/pdf/eb/v24n1/v24n1a07.pdf. Acesso em: abril de 2022.

SANTOS, J. S. **O lúdico na educação infantil**. 2012. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/ludico.pdf. Acesso em: abril de 2022.

SCHULTZ, S.; MULLER, C.; DOMINGUES, A. **A ludicidade e as suas contribuições na escola. Jornada e Educação**. Centro Universitário Franciscano. 2006. Disponível em: https://www.academia.edu/attachments/46507243/download_file?st=MTY1MDk4MTA5NCwxNzcuMzcuMjQxLjk%3D&s=swp-splash-paper-cover. Acesso em: abril de 2022.