

LUDICIDADE NO ENSINO FUNDAMENTAL E O PAPEL ATIVO DO ALUNO

Cristina Rosalina Bastos de Oliveira Mendes ¹

Leticia Arruda de Souza ²

Dilson Vilalva Esquer ³

Resumo: Este trabalho tem como objetivo geral compreender de que forma a ludicidade pode contribuir para o desenvolvimento do protagonismo infantil no Ensino Fundamental, por meio de uma revisão bibliográfica. Os objetivos específicos são: investigar o conceito de ludicidade e analisar sua importância como recurso pedagógico no processo de ensino/aprendizagem; Refletir sobre o Ensino Fundamental como etapa essencial para a formação das bases cognitivas, sociais e emocionais da criança, discutindo os impactos da ausência de práticas lúdicas nesse ciclo; e analisar de que maneira o protagonismo infantil pode ser estimulado a partir da inserção de metodologias lúdicas. Parte-se da hipótese de que a ludicidade não é exclusiva da Educação Infantil e, se integrada de forma planejada ao currículo do Ensino Fundamental, pode ampliar o engajamento dos alunos, favorecer a construção de saberes significativos e contribuir para o desenvolvimento integral da criança. Adotando uma abordagem qualitativa, a qual é trabalhada por meio de narrativas e contextualizações, envolvendo a análise de conteúdo, comparação e aplicação de análises para obtenção de resultados, a coleta de dados foi realizada por meio da análise de artigos acessados em catálogos e plataformas online. Assim conclui-se que a ludicidade quando interligada ao protagonismo, contribui para a formação de crianças ativas, reflexivas, autônomas e socialmente mais engajadas. Defendemos portanto a necessidade de superarmos práticas pedagógicas padronizadas e ampliação da presença do lúdico no Ensino Fundamental, não apenas como algo complementar, e sim como uma ferramenta essencial para o desenvolvimento integral das crianças.

Palavras-chave: Ludicidade; Protagonismo; Ensino fundamental

Introdução

¹Graduanda em pedagogia na UFMS, Câmpus do Pantanal. Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). E-mail: cristina.mendes@ufms.br

² Graduanda em pedagogia na UFMS, Câmpus do Pantanal. Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). E-mail: leticia.arruda@ufms.br.

³ Doutorando do Programa de Pós Graduação em Educação Social da UFMS/CPAN. Bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES.) E-mail: dilson.esquer@ufms.br

Este trabalho tem como objetivo geral compreender de que forma a ludicidade pode contribuir para o desenvolvimento do protagonismo infantil no Ensino Fundamental, por meio de uma revisão bibliográfica. Para alcançar esse propósito partimos de alguns objetivos específicos: investigar o conceito de ludicidade e analisar sua importância como recurso pedagógico no processo de ensino/aprendizagem; Refletir sobre o Ensino Fundamental como etapa essencial para a formação das bases cognitivas, sociais e emocionais da criança, discutindo os impactos da ausência de práticas lúdicas nesse ciclo. Por fim, pretende-se analisar de que maneira o protagonismo infantil pode ser estimulado a partir da inserção de metodologias lúdicas, demonstrando como essa integração pode alavancar a qualidade do ensino/aprendizagem, tornando-os mais ativos, prazerosos e significativos.

Desde os tempos de estudante do ensino fundamental e médio, sempre tivemos uma relação introspectiva com a socialização e a imposição nas aulas. Lembramos até hoje de um professor de Geografia que disse: "É necessária sua imposição; na faculdade vão exigir isso." Essa frase ficou perambulando na mente com a seguinte indagação: se queremos ser professoras, que profissionais vamos ser?

Parte-se da hipótese de que a ludicidade não é exclusiva da Educação Infantil e, se integrada de forma planejada ao currículo do Ensino Fundamental, pode ampliar o engajamento dos alunos, favorecer a construção de saberes significativos e contribuir para o desenvolvimento integral da criança. A aspiração do presente artigo é, portanto, fomentar uma cultura escolar que valorize o lúdico como linguagem pedagógica, reconhecendo o aluno como sujeito ativo do processo de aprendizagem.

A escolha deste tema surgiu da observação e da vivência de uma problemática: a ausência de valorização e introdução de aspectos lúdicos no contexto escolar, e a falta do aluno como protagonista em suas aprendizagens especialmente no ensino fundamental I. Este trabalho se propõe a ser relevante à medida em que promove a ressignificação de práticas

didáticas engessadas, incentivando educadores a revisitar suas concepções sobre ensino e aprendizagem.

O artigo está estruturado em cinco seções principais: a introdução, que apresenta as motivações, objetivos e justificativas do estudo; a fundamentação teórica, que abordará os conceitos centrais relacionados à ludicidade e o protagonismo do aluno e a discussão dos resultados, que apresentará as reflexões decorrentes da pesquisa; a metodologia, na qual será descrito o percurso de análise bibliográfica adotado; e, por fim, as considerações finais, que sintetizam os principais achados e apontará caminhos para futuras pesquisas e práticas pedagógicas.

Fundamentando os conceitos

Ludicidade

Falar em ludicidade é muito mais do que associar o termo a jogos e brincadeiras. Quando pensamos com base nas ideias de Luckesi (2002) entendemos que a ludicidade está ligada a uma forma de viver a experiência com intensidade e presença. Ela acontece quando o sujeito se envolve de maneira completa com o que faz, unindo pensamento, emoção e ação num mesmo gesto. É um estado interno, uma atitude diante da atividade vivida.

Luckesi afirma:

[...] quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si, das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisa semelhante. Estamos, sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. (2002, p. 06)

Essa compreensão amplia o conceito tradicional de ludicidade, convidando-nos a refletir sobre a qualidade da experiência vivida e não apenas sobre a atividade em si. Ou seja, o aspecto fundamental não está necessariamente na forma ou no conteúdo da brincadeira, mas na intensidade com que o sujeito se entrega ao momento.

Maria da Conceição Oliveira Lopes (2015) amplia esse entendimento ao destacar que a ludicidade não se limita à infância, mas constitui um fenômeno essencialmente humano, presente em todas as idades, culturas e contextos sociais. Para a autora, o lúdico é uma dimensão constitutiva do ser humano, expressando-se como forma de comunicação, expressão e relação com o mundo.

Nesse sentido, a ludicidade não se restringe a uma atividade específica, como brincar ou jogar, mas representa um estado de presença, criatividade e envolvimento afetivo com a vida. Como afirma:

Assim, o conceito de ludicidade é definido como um fenômeno de natureza consequencial à espécie humana, indica uma qualidade e um estado, não apenas característicos da infância, mas partilhados por todas as faixas etárias, gêneros, línguas, culturas e sociedades. Desta afirmação deriva a consideração da natureza consequencial da ludicidade. (Lopes, 2015, p. 147)

Por isso, acreditamos que essa perspectiva reforça a importância de compreender a ludicidade como parte essencial da experiência humana. Tal como a linguagem e a comunicação, ela está presente nas relações interpessoais, nas manifestações culturais, artísticas e nas formas espontâneas de convivência.

Nesse sentido, a obra *Homo Ludens*, de Johan Huizinga (1938), traz uma importante contribuição. Para ele, o jogo é uma atividade livre, simbólica e essencial à formação da cultura. Huizinga identifica cinco características fundamentais do jogo: ele é voluntário, ocorre em um tempo e espaço próprios, segue regras, não tem finalidade utilitária e é movido pelo prazer intrínseco.

Analisando as contribuições de Vygotsky, percebe-se que a ludicidade exerce papel central no desenvolvimento infantil, tanto no aspecto cognitivo quanto no social. Assim, ele define que,

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos (Vygotsky, 1987, p. 109).

Para o autor, o ato de brincar possibilita à criança o desenvolvimento de habilidades essenciais, como a socialização, a compreensão dos papéis sociais e a exploração do ambiente que a cerca. Ao brincar, a criança aprende sobre si, sobre o outro e sobre o mundo, construindo sentidos a partir das experiências vivida.

Considerando as necessidades físicas, intelectuais e sociais das crianças, as autoras Cadorin e Morandini destacam que:

[...] é necessário que trabalhem com o intelecto, com o corpo e com o social. As atividades lúdicas têm por objetivo ajudar a criança a entrar em contato com o mundo imaginário e ao mesmo tempo real, e desenvolver suas habilidades de criar e relacionar esses conhecimentos, pois só assim elas serão capazes de desenvolver uma linguagem e aprender a dominar todo tipo de informação. (2014, p. 11)

Ou seja, por meio das atividades lúdicas, a criança articula experiências reais e imaginárias, fortalecendo suas capacidades cognitivas, emocionais e sociais de maneira integrada. Essa construção, além de favorecer a aprendizagem imediata, constitui um repertório duradouro que influencia positivamente seu desenvolvimento do seu protagonismo ao longo da vida.

Protagonismo Infantil

O protagonismo infantil é essencial e fundamental para a construção da identidade do estudante como sujeito ativo no ambiente formativo: escola, família ou meios sociais. Ou seja, em seu processo de aprendizagem e em sua inserção social.

Segundo Silva (2009, p. 3), “o protagonismo é uma relação dinâmica entre formação, conhecimento, participação, responsabilização e criatividade como mecanismo de fortalecimento da perspectiva de educar para a cidadania”. Essa concepção reforça a importância de práticas pedagógicas que favoreçam a escuta ativa e o envolvimento dos alunos nas decisões que dizem respeito ao seu percurso educacional.

Diversos autores destacam a importância do ambiente escolar como fator determinante para a aprendizagem e o desenvolvimento do protagonismo estudantil. Kaufmann-Sacchetto

et al. (2011) apontam que contextos educativos ricos em oportunidades de interação, expressão e criatividade favorecem a motivação dos alunos e ampliam seu engajamento.

Nesse sentido, Kato e Kawasaki (2011, p. 37) defendem que trazer as experiências vividas pelos alunos para o ambiente educativo contribui para dar significado ao que é aprendido, cabendo ao docente mediar essa relação entre vivência e conhecimento.

Ao correlacionar ludicidade e desenvolvimento do protagonismo infantil, é possível identificar caminhos que se entrelaçam, pois ambos promovem habilidades essenciais para o desenvolvimento integral dos estudantes. A presença desses elementos no contexto escolar e no cotidiano contribui de forma significativa para o processo educacional.

O lúdico oferece aos estudantes um papel ativo e fundamental, atuando como instrumento que impulsiona e enriquece a aprendizagem. Jogos, brincadeiras e dinâmicas interativas, quando aplicados de maneira intencional, dialogam com o público e favorecem a construção do conhecimento e o desenvolvimento do protagonismo.

Piaget (1976, p. 160) destaca que o jogo, sob suas formas essenciais — de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da realidade à estrutura própria da criança, transformando-a conforme suas necessidades. Assim, os métodos ativos de educação infantil devem oferecer materiais adequados para que, ao jogar, a criança assimile realidades intelectuais que, de outra forma, permaneceriam externas à sua compreensão.

A seguir trazemos nossas análises e discussões a partir do resultado da nossa pesquisa para dialogar com nossos objetivos teóricos e encontrar consonâncias com a nossa hipótese de pesquisa e o que podemos tirar de reflexões a partir desses momentos.

Análise e Discussão de resultados

Nesta seção descreveremos os dados encontrados e que foram analisados a partir da lente dos objetivos e com isso indicando os pontos em comum que foram os achados para esta pesquisa. Vale ressaltar que o movimento de análise de trabalhos aconteceu de maneira sistemática seguindo os procedimentos que estão indicados na metodologia.

O levantamento bibliográfico foi realizado no Portal de periódicos da CAPES. Nossa pesquisa foi realizada do dia 25 de agosto de 2025 a 8 de setembro de 2025 utilizando as palavras-chave “ludicidade” e “ensino fundamental”, sendo encontrados 234 resultados. Para refinar a busca, aplicaram-se filtros, selecionando apenas publicações em acesso aberto, do tipo artigo científico, apenas produções nacionais, no idioma português, vinculadas à área de Ciências Humanas, e publicadas no período de 2020 a 2025, o que resultou em 86 artigos.

Para selecionar os artigos compatíveis foram adotados critérios de inclusão e exclusão. O critério de inclusão considerou os trabalhos que seus resumos e palavras-chave apresentavam uma relação com os objetivos de nossa pesquisa, contribuindo assim para a resposta de nossa problemática. Ou seja, os artigos que tinham em seu esboço a questão da ludicidade, do protagonismo e da modalidade do Ensino Fundamental.

Os artigos que, após a leitura dos resumos e palavras-chave, não apresentaram relação com os objetivos da pesquisa foram excluídos, seja por tratarem de outros temas ou por não se encaixarem nos critérios estabelecidos. Ao final dessa etapa, permaneceram apenas cinco artigos que estavam diretamente ligados à proposta do estudo, sendo lidos e analisados para então retirar as informações que achamos pertinentes. Essas informações apresentamos a seguir.

No artigo 1 escrito por Delma Köhler Chaves e Roselaine Ripa (2022), intitulado O Papel do educador nos anos iniciais do ensino fundamental: discutindo a ludicidade no processo de ensino-aprendizagem tendo como palavras-chaves: Papel do Educador; Educação Lúdica; Ensino-Aprendizagem; Anos Iniciais do Ensino Fundamental; e BNCC. Discute o papel do educador e a importância da ludicidade nos anos iniciais. As autoras destacam que a transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental muitas vezes rompe com as práticas lúdicas, prejudicando a aprendizagem.

O artigo 2 de Jean Ranyere e Neyfsom Carlos Fernandes Matias (2023), intitulado, A Relação com o Saber nas Atividades Lúdicas Escolares e tendo como palavras-chaves:

Relação com o saber; Ludicidade; Brincar; e Escola. Analisa a percepção de crianças do 5º ano sobre brincadeiras escolares. O estudo mostra que os alunos reconhecem no brincar um recurso que facilita a aprendizagem e fortalece vínculos sociais, embora também haja conflitos quando o jogo perde sua dimensão lúdica e passa a ser visto apenas como tarefa.

O artigo 3 de Elisângela Aparecida Rosa Vidal et al. (2023), intitulado O uso dos jogos como ferramenta didática no processo de ensino e aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental e tendo como palavras-chaves: Anos Iniciais; Práticas pedagógicas; Ludicidade; e Jogo. Aborda o uso dos jogos como ferramenta didática. Os autores apontam que eles favorecem criatividade, espontaneidade e expressão, além de promoverem o desenvolvimento integral das crianças, ressaltando o papel do professor como mediador.

O artigo 4 de Rafaela Sousa Guimarães e Lúcia Garcia Ferreira (2022), intitulado Práticas pedagógicas e Ludicidade: uma conexão com a sala de aula e tendo como palavras-chaves: Formação docente; Práticas lúdicas; e Ludicidade. Este estudo teve como foco e objetivo apresentar as práticas pedagógicas desenvolvidas por 4 professores dos anos iniciais do ensino fundamental, por meio de jogos, brincadeiras e outros artefatos, no processo de ensinar e aprender os conteúdos de forma significativa.

O artigo 5 de Virgínia Dornelles Baum e Marlene Rozek (2021), intitulado Aprendizagem escolar e ação pedagógica diante das dificuldades na escolarização de crianças de anos iniciais e tendo como palavras-chave chaves: Aprendizagem; Psicopedagogia; Ludicidade; e Escolarização.

Nesse cenário, o professor assume papel estratégico, sendo responsável por planejar e incorporar experiências lúdicas de maneira intencional, garantindo que o brincar contribua efetivamente para a aprendizagem integral. Em consonância Ranyere e Matias (2023) enfatizam a importância de considerar a percepção das próprias crianças, evidenciando que o brincar é uma experiência subjetiva, cultural e relacional, na qual os alunos não apenas reproduzem conhecimentos, mas os re-interpretam e produzem novos sentidos.

A leitura e análise dos artigos escolhidos ajudaram a responder aos objetivos específicos desta pesquisa de maneira bastante clara, pois garantiu que encontrássemos indícios que colaboraram para a construção desse movimento intelectual.

No primeiro objetivo específico, que buscava investigar o conceito de ludicidade e compreender sua importância no processo de ensino-aprendizagem, foi possível perceber, a partir dos trabalhos de Chaves e Ripa (2022) e também de Vidal et al. (2023), que brincar e jogar não podem ser vistos como simples momentos de descontração. Pelo contrário, fazem parte do próprio ato de aprender.

O segundo objetivo específico era refletir sobre o Ensino Fundamental como uma etapa essencial para a formação integral do estudante e discutir os impactos da ausência de práticas lúdicas nesse ciclo. Nesse ponto, o artigo de Chaves e Ripa (2022) foi indicativo, pois mostrou como a entrada no Ensino Fundamental muitas vezes provoca uma quebra nas experiências lúdicas, já que as atividades de alfabetização e escrita passam a ocupar todo o espaço.

Já no terceiro objetivo específico, que era analisar como o protagonismo infantil pode ser estimulado pela ludicidade, o estudo de Ranyere e Matias (2023) trouxe reflexões importantes. Os autores destacam que brincar é também uma experiência social e cultural, na qual a criança se expressa, cria novos sentidos e se reconhece como sujeito ativo do seu processo de aprendizagem.

O que podemos indicar então é que as temáticas que decidimos abordar estavam contempladas no material que encontramos. As evidências puderam nos ajudar a ter um parâmetro sobre a hipótese que buscamos resolver e assim encontramos pontos que vão ao encontro do que pensávamos inicialmente.

A seguir apresentamos os caminhos metodológicos utilizados na nossa pesquisa e na construção deste escrito.

Metodologia

A presente pesquisa foi de natureza bibliográfica, partindo de pesquisas com base em teorias e conceitos já estabelecidos, buscando compreender fenômenos específicos dentro desse contexto. De acordo com Gil (1994), a pesquisa bibliográfica apresenta-se como uma metodologia de pesquisa que subsidia teoricamente todas as demais metodologias investigativas, que exigem estudos exploratórios ou descritivos uma vez que permite uma ampla visão da problemática que permeia e conduz a investigação possibilitando também a construção literária de um quadro conceitual que envolve o objeto pesquisado.

Para Oliveira, Miranda e Saad (2020)

Na perspectiva da abordagem qualitativa se insere as chamadas revisões sistemáticas de investigações qualitativas já realizadas. São exemplos destas revisões sistemáticas, o “estado da arte”, o “estado do conhecimento” e a “metassíntese qualitativa”. Essas formas de realizar a pesquisa são consideradas como estudos de natureza bibliográfica (p. 148).

Adotando uma abordagem qualitativa, a qual é trabalhada por meio de narrativas e contextualizações, envolvendo a análise de conteúdo, comparação e aplicação de análises para obtenção de resultados, a coleta de dados foi realizada por meio da análise de artigos acessados em catálogos e plataformas online.

A coleta de dados seguiu três etapas: inicialmente foi feita uma busca nas plataformas de trabalhos acadêmicos buscando artigos para realização de um levantamento do que já foi produzido sobre o assunto.

Em seguida uma leitura seletiva e crítica dos materiais, para identificar os textos mais relevantes e compatíveis com a devida pesquisa, buscando compreender e analisar os conceitos, teorias e discussões presentes nos textos. A fim de serem trabalhados, compreendidos e refletidos para sanar o problema inicial da pesquisa.

As fontes para coleta de dados incluem catálogos e dados on-line. A pesquisa utilizou o Portal de periódicos da CAPES. Durante o processo de elaboração do trabalho final, novas

referências bibliográficas e fontes relevantes foram incorporadas para a construção da pesquisa.

Na etapa final, os textos selecionados foram analisados em profundidade. Foram extraídos e transcritos os trechos mais relevantes, relacionando-os diretamente com a questão central da pesquisa. Permitindo organizar as ideias, comparar diferentes pontos de vista e integrar as informações coletadas ao desenvolvimento teórico da pesquisa. Como parte dos instrumentos de pesquisa, foram utilizados também tabulações analíticas dos textos selecionados.

Considerações Finais

A presente pesquisa buscou compreender como a ludicidade pode contribuir para o desenvolvimento do protagonismo no Ensino Fundamental, diante disso, podemos concluir que a ludicidade não é e não deve ser considerada exclusivamente da Educação Infantil e associada à jogos e momentos de recreação, pois ela perpassa a todas as etapas da vida.

Sob a análise dos textos podemos constatar que quando aplicadas com intencionalidade as atividades lúdicas desenvolvem um papel essencial no desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e cultural permitindo então que o estudante se reconheça como um sujeito ativo neste processo.

Assim conclui-se que a ludicidade quando interligada ao protagonismo, contribui para a formação de crianças ativas, reflexivas, autônomas e socialmente mais engajadas. Defendemos portanto a necessidade de superarmos práticas pedagógicas padronizadas e ampliação da presença do lúdico no Ensino Fundamental, não apenas como algo complementar, e sim como uma ferramenta essencial para o desenvolvimento integral das crianças.

Por fim, recomenda-se que futuras pesquisas possam explorar a aplicação prática dessas estratégias em sala de aula, investigando de que forma, diferentes metodologias lúdicas, impactam o protagonismo, o ensino e a aprendizagem dos alunos. Só assim será

possível consolidar uma cultura escolar que valorize a infância em sua plenitude e reconheça o aluno como protagonista de sua própria trajetória formativa.

Referências

BAUM, Virginia Dornelles; ROZEK, Marlene. **Aprendizagem escolar e ação pedagógica diante das dificuldades na escolarização de crianças de anos iniciais.** Cadernos do Aplicação, Porto Alegre, v. 34, n. 2, 2021. DOI: 10.22456/2595-4377.111226. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/CadernosdoAplicacao/article/view/111226/64960> Acesso em: 9 set. 2025.

CADORIN, Caroline Tonin; MORANDINI, Luciana Pandolfi. **Olhar psicopedagógico na prática da ludicidade.** Revista de Educação do IDEAU, Passo Fundo, v. 9, n. 20, p. 1-13, jul./dez. 2014. Disponível em: https://www.bage.ideau.com.br/wp-content/files_mf/e6b33fb5864a3bcd949e7b43f3074d9b228_1.pdf Acesso em 28 jul. 2025.

CHAVES, Delma Köhler; RIPA, Roselaine. **O papel do educador dos anos iniciais do ensino fundamental: discutindo a ludicidade no processo de ensino-aprendizagem.** RECIMA21, v. 3, n. 11, 13 nov. 2022. Disponível em: <https://recima21.com.br/recima21/article/view/2287/1648> Acesso em: 26 ago. 2025.

DE OLIVEIRA, Guilherme Saramago; MIRANDA, Maria Irene; DOS SANTOS SAAD, Núbia. **Metassíntese: uma modalidade de pesquisa qualitativa.** Cadernos FUCAMP, v. 19, n. 42, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2299> Acesso em: 22 nov. 2024.

FRANCO, Maria Amélia Rosário Santoro. **Prática Pedagógica e Docência: um olhar a partir da epistemologia do conceito.** Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos, Brasília, v. 97, n. 247, p. 534-551, set./dez. 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S2176-6681/288236353> Acesso em: 25 Set. 2025

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 6. ed. Editora Atlas SA, 2008.

GUIMARÃES, Rafaela Souza; FERREIRA, Lucia Gracia. **Práticas pedagógicas e Ludicidade: uma conexão com a sala de aula.** Revista Exitus, [S. l.], v. 12, n. 1, p. e022073, 2022. DOI: 10.24065/2237-9460.2022v12n1ID1860. Disponível em:

<https://portaldeperiodicos.ufopa.edu.br/index.php/revistaexitus/article/view/1860/1287>

Acesso em: 04 set. 2025

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens.** São Paulo: Perspectiva, 2000. Disponível:

http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf Acesso em: 07 jun. 2025.

KATO, Danilo Seithi; KAWASAKI, Clarice Sumi. **As concepções de contextualização do ensino em documentos curriculares oficiais e de professores de ciências.** Ciência & Educação, [s. l.], v. 17, n. 1, p. 35-50, 2011. Disponível em:

<https://doi.org/10.1590/S1516-73132011000100003> Acesso em: 20 ago. 2025

KAUFMANN-SACCHETTO, Karen. et al. **O ambiente lúdico como fator motivacional na aprendizagem escolar.** Cadernos de Pós-Graduação em Distúrbios do Desenvolvimento, São Paulo, v. 11, n. 1, p. 28-36, 2011.

LOPES, Maria da Conceição Oliveira. **Design de ludicidade: uma entrevista com**

Conceição Lopes. *Aprender – Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação*, n. 15, 2015.

Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/aprender/article/view/2468>

Acesso em: 22 jun. 2025.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna.** *Ludicidade: o que é mesmo isso*, p. 22-60, 2002. Disponível em:

https://portal.unemat.br/media/files/ludicidade_e_atividades_ludicas%281%29.pdf

Acesso em 14 jul. 2025.

PIAGET, Jean. *Psicologia e Pedagogia.* Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

RANYERE, Jean; MATIAS, Neyfsom Carlos Fernandes. **A Relação com o Saber nas Atividades Lúdicas Escolares.** *Psicologia: Ciência e Profissão*, v. 43, p. e252545, 2023.

Disponível:

<https://www.scielo.br/j/pcp/a/bFV4Q6cZKzTJLhhmyBP3PYp/?format=pdf&lang=pt> Acesso em 28 ago. 2025.

ROSA VIDAL, Elisângela Aparecida Rosa Vidal; OLIVEIRA, Arao Davi; COSTA, Erika Karla Barros da; OLIVEIRA, Vanessa Janaína Viana de. **O uso dos jogos como ferramenta didática no processo de ensino e aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental.**

Cadernos Cajuína, [S. l.], v. 8, n. 1, p. e238107, 2023. DOI: 10.52641/cadcajv8i1.70.
Disponível em: <https://v3.cadernoscajuina.pro.br/index.php/revista/article/view/70/72>
Acesso em: 03 jun. 2025.

SILVA, Thais. Gama. **Protagonismo na adolescência: a escola como espaço e lugar de desenvolvimento humano**. 2009. 142 f. Dissertação (Mestrado em Educação) –Programa de Pós Graduação em Educação, Universidade Federal do Paraná, Curitiba,2009.

VOLKWEISS, Anelise; MENDES DE LIMA, Vanessa; RAMOS, Maurivan Güntzel; FERRARO, José Luís Schifino. **Protagonismo e participação do estudante: desafios e possibilidades**. Educação Por Escrito, [S. l.], v. 10, n.1,p. e29112, 2019. DOI: 10.15448/2179-8435.2019.1.29112. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/porescrito/article/view/29112/19433>. Acesso em: 30 jul. 2025.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.