

**UNIVERSIDADE DE SOROCABA
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO DE ASSUNTOS ESTUDANTIS
CURSO DE PEDAGOGIA**

ANA CLARA MELLO SANCHES CORRALERO

**A RELEVÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM
DA LEITURA.**

Sorocaba/SP

2025

ANA CLARA MELLO SANCHES CORRALERO

**A RELEVÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM
DA LEITURA.**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como exigência parcial
para obtenção do Diploma de Gradu-
ação em Pedagogia, da Universidade
de Sorocaba.

Orientador: Ma. Albertina Paes Sar-
mento

Sorocaba/SP

2025

ANA CLARA MELLO SANCHES CORRALERO

**A RELEVÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM
DA LEITURA.**

Trabalho de Conclusão de Curso
aprovado como requisito parcial
para obtenção do Diploma de
Graduação em Pedagogia, da
Universidade de Sorocaba.

Aprovado em: 29/05/2025

BANCA EXAMINADORA:

Profa. Ma. Albertina Paes Sarmiento
Universidade de Sorocaba

Prof. Dr. Walter Cruz Swensson Junior
Universidade de Sorocaba

Profa. Ma. Beatriz Elaine Picini Magagna
Universidade de Sorocaba

AGRADECIMENTOS

A elaboração deste trabalho foi marcada por desafios, aprendizados e, sobretudo, por muito apoio. Por isso, agradeço imensamente a todos que, de alguma forma, contribuíram para que esta etapa fosse concluída com êxito.

Agradeço, primeiramente, a Deus, por me conceder força, saúde e sabedoria ao longo dessa caminhada.

À minha mãe, por seu amor incondicional, apoio diário e palavras de encorajamento, mesmo nos momentos mais difíceis.

Ao meu pai, minha maior inspiração profissional, exemplo de dedicação, ética e paixão pelo ensino. Seu exemplo me guiou em cada escolha acadêmica e me motivou a seguir com determinação.

Ao meu irmão, pelo companheirismo e incentivo. Sua presença foi essencial.

Aos meus professores pela dedicação que me ajudaram a crescer e me desenvolver intelectualmente, dando bases para tornar-me uma profissional dedicada e consciente. Todas as aulas contribuíram significativamente para a construção deste trabalho.

A todos que, estiveram ao meu lado ao decorrer dessa jornada: minha eterna gratidão.

RESUMO

O trabalho evidencia a importância do lúdico como ferramenta essencial no processo de ensino-aprendizagem da leitura. A pesquisa qualitativa realizada, fundamentada em uma revisão bibliográfica, revelou que as atividades lúdicas não apenas despertam o interesse das crianças pela leitura, mas também promovem um ambiente de aprendizagem mais significativo e eficaz. O lúdico, ao integrar elementos como jogos, brincadeiras e contação de histórias, estimula a criatividade, a imaginação e a participação ativa dos alunos, facilitando a internalização dos conteúdos e o desenvolvimento de habilidades linguísticas. Além disso, observa-se que o uso de práticas lúdicas contribui para o desenvolvimento integral da criança, abrangendo aspectos cognitivos, emocionais e sociais. A ludicidade proporciona um espaço onde o erro é parte do processo de aprendizagem, encorajando os alunos a explorarem, questionarem e construir conhecimento de forma autônoma. Portanto, é fundamental que educadores reconheçam e incorporem o lúdico em suas práticas pedagógicas, adaptando as atividades às necessidades e interesses dos alunos. Ao valorizar o brincar como uma estratégia educativa, promove-se uma aprendizagem mais envolvente e eficaz, que respeita o ritmo e as particularidades de cada criança, contribuindo significativamente para o seu desenvolvimento educacional e pessoal.

Palavras-chave: Lúdico; Aprendizagem; Significativa; Leitura.

RESUMEN

El trabajo resalta la importancia del juego como herramienta esencial en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura. La investigación cualitativa realizada, basada en una amplia revisión de la literatura, reveló que las actividades lúdicas no sólo despiertan el interés de los niños por la lectura, sino que también promueven un ambiente de aprendizaje más significativo y efectivo. La lúdica, al integrar elementos como el juego, el juego y la narración de cuentos, estimula la creatividad, la imaginación y la participación activa del alumnado, facilitando la internalización de contenidos y el desarrollo de habilidades lingüísticas. Además, se observa que el uso de prácticas lúdicas contribuye al desarrollo integral del niño, abarcando aspectos cognitivos, emocionales y sociales. El juego proporciona un espacio donde los errores son parte del proceso de aprendizaje, animando a los estudiantes a explorar, cuestionar y construir conocimiento de forma autónoma. Por ello, es fundamental que los educadores reconozcan e incorporen el juego en sus prácticas pedagógicas, adaptando las actividades a las necesidades e intereses del alumnado. Al valorar el juego como estrategia educativa, se promueve un aprendizaje más atractivo y efectivo, que respeta el ritmo y las particularidades de cada niño, contribuyendo significativamente a su desarrollo educativo y personal.

Palabras clave: Lúdico; Aprendizaje; Significativo; Lectura.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	7
2	O LÚDICO	9
2.1	Jogos e brincadeiras nas escolas.	11
2.2	O lúdico na aprendizagem	12
3	O LÚDICO NO PROCESSO DE LEITURA.....	14
3.1	O lúdico para estimular a leitura	14
4	EXPERIÊNCIA VIVENCIADA	16
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	17
6	REFERÊNCIAS.....	18

1 INTRODUÇÃO

Esse presente trabalho aborda o tema das relevâncias do uso do lúdico no processo de ensino-aprendizagem da leitura. Segundo Santos (1997, p. 20):

O brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça as habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se a sociedade e constrói o seu próprio conhecimento.

A pesquisa aborda a utilização dessa estratégia ao implementar no processo de ensino-aprendizagem das matérias escolares, principalmente da leitura. É uma abordagem muito interessante, pois o lúdico é uma forma prazerosa e espontânea de aprender, o trabalho também apresenta algumas práticas de como implementar o lúdico no ensino em sala de aula. A abordagem do lúdico no ensino, principalmente para as crianças, tem grande relevância. Para Piaget (1988), o jogo é uma ferramenta de extrema importância no desenvolvimento infantil, essa estratégia estimula a percepção, a inteligência e a curiosidade natural da criança para experimentar o mundo em que pertence.

Sendo relevante para a formação das crianças, é de grande valia a discussão e implementação dessa abordagem, pois as crianças aprendem brincando e, assim o ensino torna-se mais significativo, conseqüentemente elas aprendem de maneira espontânea e prazerosa e muitas das vezes sem nem perceber.

A discussão sobre a utilização do lúdico em sala de aula busca alcançar um número cada vez maior de profissionais que ainda desconhecem a relevância da ludicidade no processo de aprendizagem.

Para desenvolver o conteúdo desse trabalho está sendo utilizado o seguinte problema de pesquisa, de que forma o uso do lúdico desperta o interesse e a motivação nas crianças no processo de aprendizagem?

Para responder ao problema de pesquisa, estabelece-se como objetivo inicial reconhecer a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem. A partir desse objetivo central, definem-se os seguintes objetivos específicos:

investigar de que maneira o lúdico pode contribuir para o desenvolvimento da leitura; analisar como jogos e brincadeiras estimulam o interesse pela aprendizagem; e apresentar estratégias eficazes para a implementação do lúdico em sala de aula.

Esse trabalho é desenvolvido numa pesquisa qualitativa com abordagem bibliográfica e exploratória, o trabalho também é composto por uma experiência vivenciada. Com a intenção de pesquisar a relevância da utilização do lúdico no processo de ensino-aprendizagem da leitura e foram selecionados livros, pesquisas, teorias e obras de pesquisadores como Jean Piaget, Rubem Alves e entre outros teóricos.

2 O LÚDICO

Difícil achar uma definição precisa para o conceito de Lúdico, pois precisamos entender em qual contexto se pretende definir, mas vamos considerar que “Lúdico” é um adjetivo masculino com origem do latim ludos que remete a jogos e divertimento segundo o dicionário.

A atividade lúdica é aquela que dá plenitude e, por isso, prazer ao ser humano, seja como exercício, seja como jogo simbólico, seja como jogo de regras. Os jogos apresentam múltiplas possibilidades de interação consigo mesmo e com os outros. (LUCKESI, 1998, p. 29).

Portanto, o lúdico não é uma simples brincadeira ele tem o poder de desenvolver a parte emocional e cognitiva da criança ao conseguir compreender e assimilar regras e estratégias do jogo, também ampliando a imaginação e a criatividade ao criar cenários e situações de faz de conta.

Estudos apontam que o lúdico faz parte do mundo da imaginação e dos sonhos, ou seja, é um lugar onde não precisa ser racional a imaginação e a espontaneidade são os principais requisitos, trazendo leveza e criatividade.

O lúdico não deve ser encarado apenas como um meio para alcançar objetivos, mas sim como um fim em si mesmo. Ao adotar essa estratégia, é importante não a tratar como uma ferramenta para atingir resultados específicos, como desenvolver a escrita, aprender números, decorar a tabuada ou concluir uma atividade. O valor do processo lúdico está na própria brincadeira e na diversão proporcionada pelo jogo, que por si só, já é extremamente enriquecedor. Seguindo esse pensamento Kishimoto (2007, p. 23), aponta que o ato de brincar:

É uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário.

Levando em consideração o que foi dito anteriormente por Kishimoto (2007), se o lúdico é utilizado somente como recurso para chegar a um resultado final sem ter a intenção de divertir, encantar e ser trabalhado de forma

espontânea, a prática deixa de ser realmente lúdica e torna-se sem sentido, deixando de ser uma atividade significativa e prazerosa.

Para Piaget (1988), as brincadeiras e os jogos são demonstrações lúdicas que estão ligadas ao desenvolvimento cognitivo. Ele considerava que o lúdico é uma parte importante do desenvolvimento infantil, desde os primeiros meses de vida, sendo uma importante ferramenta para o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e psicológico.

Jean Piaget defendeu a Teoria do Desenvolvimento Cognitivo, que aponta que o pensamento infantil passa por quatro estágios. O teórico acreditava que o lúdico é essencial no desenvolvimento desses estágios.

A teoria aponta que o desenvolvimento cognitivo é construtivo, ou seja, o indivíduo aprende a partir da ação sobre o meio, portanto a criança absorve informações do meio que está inserido e aprende com elas. Os pensamentos infantis passam por estágios com mudanças qualitativas na forma de pensar e entender o mundo, sendo assim, a criança vai crescendo adquirindo informações que vão se transformando de acordo com as suas visões de mundo.

Esses estágios não têm início e fim estabelecidos previamente, pois seu desenvolvimento pode variar conforme aspectos biológicos, sociais e educacionais que influenciam cada pessoa individualmente.

Tais estágios são definidos por Piaget como: o sensório-motor (do nascimento até cerca de 2 anos), quando o bebê começa a explorar o mundo por meio dos sentidos e ações; o pré-operacional (dos 2 aos 7 anos), em que a criança desenvolve a linguagem e o pensamento simbólico, mas ainda é egocêntrica; o estágio das operações concretas (dos 7 aos 11 anos), período em que a criança é capaz de pensar de forma lógica sobre situações concretas; e, por fim, o estágio das operações formais (a partir dos 12 anos), quando o pensamento abstrato e a capacidade de raciocinar de forma mais complexa se desenvolvem.

Essa teoria enfatiza a necessidade de considerar o estágio de desenvolvimento em que cada criança se encontra, valorizando seu tempo individual de aprendizagem e a forma como ela constrói o conhecimento.

2.1 Jogos e brincadeiras nas escolas.

Atualmente, em razão da sobrecarga das atividades extraescolares e da falta de segurança, muitas crianças já não brincam nem jogam como antes. Nesse contexto, as escolas acabam priorizando a transmissão de conteúdos e, muitas vezes, não conseguem implementar práticas lúdicas que favoreçam o desenvolvimento cognitivo, motor, social e emocional das crianças.

Uma estratégia frequentemente utilizada é o uso de jogos no computador e videogames. No entanto, isso tem levado muitas crianças a perderem a habilidade de brincar de maneira mais espontânea e criativa. Como consequência, há uma limitação no desenvolvimento da fantasia, da criatividade, da interação e da convivência social com os colegas. Isso pode gerar dificuldades no convívio com outras crianças, e na capacidade de compreender a realidade e os pontos de vista distintos do próprio.

Conforme Madureira (2024, p. 127) “A interação com colegas em um ambiente lúdico ensina a importância da colaboração, comunicação e trabalho em equipe, competências essenciais para a vida adulta”. Por meio de jogos e brincadeiras, os alunos aprendem a se expressar, ouvir o outro, respeitar regras e tomar decisões em grupo. Essas experiências contribuem diretamente para o desenvolvimento da empatia, da cooperação e da responsabilidade, valores que ultrapassam o espaço escolar e são essenciais ao longo da vida. Por conta das grandes demandas de conteúdos o lúdico acaba ficando em segundo plano nos anos iniciais do ensino fundamental.

Então, é imprescindível o uso de diversas metodologias no ensino para que o ser humano se desenvolva no seu processo cognitivo e afetivo, possibilitando o desenvolvimento das habilidades e propiciando seu crescimento e amplitude dos conhecimentos.

Uma atividade lúdica é uma atividade de entretenimento, que dá prazer e diverte as pessoas envolvidas. O conceito de atividades lúdicas está relacionado com o ludismo, ou seja, atividades relacionadas com jogos e com o ato de brincar, segundo Santos (1997, p. 20).

O lúdico cria um universo singular, regido por suas próprias regras e por uma lógica própria. Ele se conecta à fantasia, à criatividade e ao fortalecimento

das relações interpessoais por meio das brincadeiras. Os conteúdos lúdicos desempenham um papel essencial na aprendizagem, pois transmitem às crianças a percepção de que aprender pode ser uma experiência prazerosa e divertida. Quando incorporadas ao ambiente escolar, as práticas lúdicas estimulam a imaginação, favorecem a criatividade e contribuem de forma significativa para o desenvolvimento intelectual, motor, social e emocional dos alunos.

2.2 O lúdico na aprendizagem

O uso do lúdico no processo de aprendizagem não é algo novo. Há bastante tempo educadores têm procurado estratégias e recursos que tornem as aulas mais envolventes e contribuam para um melhor desempenho dos alunos.

Um texto ou discurso lúdico é uma produção cultural que é capaz de divertir o leitor ou ouvinte. É essencial para chamar a atenção e para instigar o público alvo.

Aragão (2007, p. 62) diz que “o lúdico exerce um fascínio muito grande, uma vez que é inerente ao ser humano. E o que é melhor, sua parte alegre reporta-se aos momentos em que ele está feliz.”, quando a criança aprende brincando o aprendizado é significativo, eficaz, prazeroso e divertido, pois a criança não sente o peso de somente o estudo e absorção de conteúdo, a criança aprende brincando e na maioria das vezes elas nem percebem que estão estudando o que deixa o processo mais leve e eficaz.

O lúdico constitui uma estratégia pedagógica que utiliza brincadeiras para despertar o interesse pela leitura e pela escrita. Além de favorecer o aprendizado, contribui para o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. Trata-se de uma ferramenta valiosa tanto para as crianças quanto para os professores, pois fundamenta o planejamento da leitura e da escrita em sala de aula, propondo uma metodologia inovadora que recorre a recursos como música, jogos, vídeos, dança, contação e criação de histórias.

Essas atividades despertam nas crianças o desejo de participar das aulas, tornando-as mais dinâmicas e envolventes. Um aspecto essencial para

potencializar essa curiosidade é a postura do professor, que deve encantar e motivar os alunos.

Cabe ao educador transformar a sala de aula em um ambiente acolhedor e sereno, no qual os estudantes se sintam seguros e à vontade. Nesse espaço, o professor deve ser reconhecido como uma figura inspiradora, capaz de despertar nos alunos o prazer e a motivação para aprender.

O professor deve ser capaz de integrar o lúdico às práticas de sala de aula, tornando o processo de ensino mais significativo e prazeroso. Essa abordagem é um recurso valioso para alcançar alunos que enfrentam dificuldades de aprendizagem ou questões comportamentais, pois, por meio das brincadeiras, é possível despertar novas emoções, estimular conhecimentos e fortalecer a interação entre estudante e educador.

Em seus estudos Huizinga (1996) aponta que a natureza do jogo é despertar interesse e capacidade de divertir com a intensidade que o jogo e o brincar impulsionam. Para o autor, o jogo tem como suas principais características ser algo voluntário, ou seja, é realizado pela vontade própria, sem ter a obrigação. Outra característica do jogo é indicar uma fuga da realidade deixando o indivíduo livre para imaginar e mergulhar no mundo do faz de conta, os jogos têm suas regras e objetivos próprios e também devem apresentar uma ordem e um tempo limite determinado.

Ainda abordando seus estudos, Huizinga (1996) mesmo não declarando como características ele aponta a importância da tensão despertada pelo acaso e incerteza. Em um jogo deve-se saber do seu desfecho somente no final, podendo ter reviravoltas que estimulam o prazer e a espontaneidade.

3 O LÚDICO NO PROCESSO DE LEITURA

No processo de alfabetização, é fundamental utilizar diferentes atividades lúdicas para que as crianças, ao se aproximarem da leitura e da escrita, desenvolvam interesse e entusiasmo pelo aprendizado.

Para Rubem Alves (1994), o ato de ler deve ser comparado a uma brincadeira, concebido como uma atividade prazerosa e significativa. O autor defende a ideia de que o livro é um brinquedo feito de letras, capaz de transportar o leitor para um mundo além da realidade. Nesse espaço, quem lê pode sonhar, refletir e imaginar-se em uma realidade paralela, inserido no universo literário, exercitando tanto a criatividade quanto a imaginação.

Uma boa atividade lúdica para introduzir a leitura para os alunos é antes mesmo de inserir o livro na perspectiva das crianças é trazer citações referentes ao livro, fazer uma contação de histórias que tenha uma sequência, de modo que instigue os alunos e prenda sua atenção e trazer elementos referentes ao livro lido para outras práticas em sala de aula, com o objetivo de engajar os alunos com os próximos capítulos da leitura.

A leitura é transformadora, portando não deve ser algo implementado à força, mas sim, visto como um hábito prazeroso. O prazer pela leitura quando é implementada desde a infância traz muitos benefícios para o desenvolvimento na fase adulta. Pessoas com o hábito de ler conseguem concentrar-se melhor, são mais criativas, desenvolvem autonomia e curiosidade e estimulam a capacidade de construir opiniões e refletir sobre pontos de vistas variados.

Por meio de jogos e brincadeiras, os educadores conseguem trabalhar diversos conteúdos, possibilitando que as crianças desenvolvam suas habilidades cognitivas e adquiram o conhecimento escolar de forma envolvente, participativa e significativa.

3.1 O lúdico para estimular a leitura

Algumas atividades lúdicas interessantes de serem introduzidas em sala de aula são: criando um cenário, diário das férias e teatro das obras literárias.

Para a realização da atividade “Criando um cenário”, são necessários materiais simples, como livros de histórias infantis, folhas de papel em branco e lápis de cor. Inicialmente, o professor organiza as crianças em círculo e realiza a leitura de algumas histórias curtas, utilizando diferentes entonações e expressões faciais para manter o interesse e a atenção da turma.

Após a leitura, cada criança escolhe a história de que mais gostou. Em seguida, recebe uma folha de papel e materiais de desenho para representar, por meio de ilustrações, a parte da narrativa que mais lhe chamou a atenção. Ao final, cada criança apresenta seu desenho ao grupo, e os colegas tentam identificar o trecho da história representado.

A atividade “Diário de férias” consiste em estimular a escrita e a imaginação das crianças. Para desenvolvê-la, a professora entrega um caderninho a cada aluno, contendo uma breve descrição da proposta. Durante as férias do meio do ano, as crianças levam o caderno para casa e registram suas experiências vividas nesse período, mas sempre na perspectiva de um personagem literário escolhido por elas. Por exemplo: “A Cinderela foi passear no parque”. Além dos relatos, podem escrever, desenhar, pintar, colar fotos ou lembranças das férias.

No retorno às aulas, os cadernos são entregues à professora, que realiza a leitura dos textos sem revelar a autoria, mantendo apenas a perspectiva dos personagens. Os colegas, então, devem adivinhar de quem é o diário. Essa atividade favorece o desenvolvimento da escrita, da imaginação, da observação de diferentes pontos de vista e da criatividade. A proposta do “Teatro de obras literárias” tem como objetivo ampliar o repertório cultural das crianças, incentivando o contato com diversos tipos de leitura, autores e gêneros literários. Para sua realização, os alunos se organizam em grupos, escolhem uma obra literária, estudam seu conteúdo e selecionam um trecho para encenar e apresentar à turma.

4 EXPERIÊNCIA VIVENCIADA

Seguindo a linha da relevância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem da leitura, durante a realização dos meus estágios obrigatórios, tive a oportunidade de vivenciar de perto a implementação do lúdico no processo de leitura, uma dessas experiências foi com o relato de viagem “Férias na Antártica”, um relato de viagem escrito por Laura, Tamara e Marininha, as irmãs Klink. As crianças do 3º ano estavam iniciando o estudo do gênero textual “relato de viagem”. Antes de revelar a leitura proposta, as professoras solicitaram que cada aluno trouxesse para a escola uma peça de roupa de frio.

Ao longo da semana, a professora foi mencionando trechos do livro de maneira espontânea, sem revelar que estavam sendo retirados da obra. Em determinado momento, os estudantes vestiram a peça de roupa de frio que haviam levado e foram conduzidos até o auditório da escola. Ao chegarem, encontraram um ambiente propositalmente gelado. No palco, havia um barco de papelão com os livros escondidos atrás dele, e as crianças foram recebidas por uma personagem que interpretava “Marininha”, uma das autoras do relato de viagem.

A “Marininha” iniciou a narração do primeiro capítulo da obra como se estivesse compartilhando sua própria experiência vivida. As crianças demonstraram atenção cuidadosa e grande entusiasmo diante do relato. Paralelamente, no telão, foi exibido um vídeo com pinguins e outros animais que habitam a Antártica, enriquecendo ainda mais o momento.

Durante a experiência as crianças fizeram perguntas relacionadas a prática vivenciada, após esse momento foi lido com eles o primeiro capítulo, os estudantes conseguiram associar a leitura com o relato contado pela “Marininha”. A leitura foi feita aos poucos coletivamente na sala de aula, em outros ambientes e, também ao ar livre. A cada capítulo finalizado a professora fazia um questionamento para dar introdução ao próximo capítulo e explorar a criatividade, imaginação e alinhar suas ideias referente ao que já foi lido. As crianças fizeram grande proveito da leitura e certamente a experiência lúdica que foi dada início ao projeto de leitura teve um papel muito importante para transformar essa leitura significativa e prazerosa.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho apresenta grande importância para os estudos dos educadores, levando em consideração as pesquisas abordadas no decorrer do texto, quando o ensino é prazeroso e significativo a aprendizagem ocorre de forma mais espontânea, leve e eficaz. O lúdico tem um papel fundamental na educação ao trazer essa leveza para a aprendizagem.

A abordagem aponta a relevância do lúdico que muitas das vezes acaba ficando em segundo plano no ensino, principalmente para a leitura que é um processo difícil ainda mais quando as famílias não têm o hábito de ler.

Ao decorrer do trabalho foi apontado que os alunos aprendem brincando e se divertindo, o lúdico proporciona essa aprendizagem leve e que explora e criatividade imaginação.

Através de práticas como jogos, brincadeiras, dinâmicas interativas e atividades criativas, busca-se demonstrar como essas metodologias podem contribuir não apenas para a aquisição de habilidades específicas, como a leitura, mas também para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e cultural das crianças.

O lúdico é uma proposta extremamente relevante para despertar o interesse e a motivação das crianças pelo aprendizado. Por meio do brincar, criar e imaginar, essa abordagem estimula o envolvimento nos estudos de forma natural e prazerosa. Quando aprendem brincando, as crianças vivenciam o processo de maneira leve e eficaz, muitas vezes sem perceber que estão estudando.

Para futuras pesquisas, é possível aprofundar a análise da importância do lúdico em diferentes áreas do conhecimento, como matemática, ciências e história. Também se mostra pertinente investigar sua aplicação em distintos contextos culturais e em variadas faixas etárias, a fim de verificar se a proposta mantém o mesmo impacto e relevância além da infância.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Rubem. **A alegria de ensinar**. Indaiatuba: Ars Poética Editora, 1994.
- ARAGÃO, Janaina de Souza. **Metodologia e Conteúdos Básicos de Comunicação e Artes**. Indaial: Ed ASSELVI, 2007.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 7.^a ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida e PINAZZA, Mônica Apezatto. **Pedagogia (s) da infância: dialogando com o passado construindo o futuro**. Porto Alegre: Artmed, 2007.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. **Desenvolvimento dos Estados de Consciência e Ludicidade**. Cadernos de pesquisa, do núcleo de FAGED/UFBA, vol2, n.21, p. 19- 30, 1988.
- MADUREIRA, A. **Lúdico e aprendizagem: uma aliança motivadora para vencer obstáculos**. Revista Educação em Contexto, v. 3, n. 1, p. 125–133, 2024 ISSN 2764-8982 versão online. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.11942198>. Disponível em: <file:///C:/Users/anacl/Downloads/v3-n1-ensaio-1.pdf>. Acesso em: 09. Abr. 2025.
- PIAGET, J. **A Formação da Simbologia na Criança**, Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- SANTOS, S. M. P. dos (Org.). **O Lúdico na Formação do Educador**. Petrópolis: Editora Vozes, 1997.