

DOI: 10.70513/infancia-brincar-inclusao.08

Atividades lúdicas como recurso pedagógico para crianças da pré-escola

Rosangela de Fátima Santos e Santos da Cruz
Francisco das Chagas Galvão de Lima
Wisllayne Ivellyze de oliveira Dri
Karla Fernanda Wunder da Silva

Introdução

A infância é reconhecida como uma fase essencial do desenvolvimento humano, marcada por intensos processos de aprendizagem, socialização e construção de identidade. Nesse contexto, as atividades lúdicas se revelam não apenas como formas naturais de expressão infantil, mas também como importantes instrumentos pedagógicos que favorecem o desenvolvimento cognitivo, motor, emocional e social das crianças. Brincar é, para a criança, uma forma de compreender o mundo ao seu redor, experimentar papéis sociais, resolver conflitos e desenvolver a linguagem e a criatividade (Lima; Arruda, 2014; Teixeira, 2023).

Com base nas contribuições de estudiosos como Vygotsky (2007) e Kishimoto (2010), entende-se que o lúdico, ao integrar-se ao contexto educativo, amplia as possibilidades de construção do conhecimento. Na faixa etária de 4 a 5 anos, as crianças já demonstram relativa autonomia, capacidade de interação com o grupo e interesse crescente pelas experiências simbólicas, o que torna o uso pedagógico de jogos, brinquedos, dramatizações e brincadeiras ainda mais pertinente (Marques; Lelis, 2021; Macedo; Dias, 2024).

A justificativa para esta pesquisa está ancorada na necessidade de compreender de forma sistematizada como as atividades lúdicas vêm sendo abordadas na literatura acadêmica recente, e quais são suas contribuições efetivas para o processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. Em um cenário educacional ainda fortemente marcado por práticas tradicionais

e conteudistas, defender a ludicidade como estratégia pedagógica é, sobretudo, valorizar o direito da criança a aprender de maneira significativa, prazerosa e respeitosa em relação às suas características de desenvolvimento (Costa et al., 2020; Alves; Teixeira, 2022).

No entanto, observa-se que, mesmo com os avanços nas políticas públicas educacionais e nas orientações curriculares, ainda há uma lacuna significativa entre o discurso e a prática pedagógica quando se trata do uso efetivo do lúdico na sala de aula. Muitos professores demonstram dificuldades em compreender o brincar como um recurso didático válido, limitando as atividades lúdicas a momentos esporádicos ou de recompensa, em vez de integrá-las aos objetivos pedagógicos cotidianos (Duarte; Aranha, 2024; Freitas, 2023).

Essa realidade levanta a seguinte problemática: como as atividades lúdicas têm sido compreendidas, valorizadas e aplicadas como recurso pedagógico para crianças da pré-escola, de 4 a 5 e 11 meses anos, na Educação Infantil, de acordo com a produção científica recente?

O presente artigo tem como objetivo geral analisar o uso de atividades lúdicas como recurso pedagógico na Educação Infantil, voltado a crianças da pré-escola, de 4 a 5 anos e 11 meses. Especificamente, pretende-se: (a) identificar as abordagens teóricas mais frequentes sobre ludicidade; (b) mapear evidências dos efeitos das práticas lúdicas no desenvolvimento infantil; e (c) destacar experiências práticas relevantes descritas na literatura. Trata-se de uma pesquisa de natureza qualitativa, com método exploratório e abordagem bibliográfica. A seleção dos materiais foi feita com base em critérios de relevância temática, atualidade e acesso público, priorizando produções nacionais disponíveis em periódicos científicos indexados e repositórios institucionais (Duarte; Aranha, 2024; Bezerra, 2016).

Dessa forma, este estudo visa oferecer uma contribuição teórica e na etapa da Educação Infantil, especialmente para professores, pedagogos e demais profissionais da área, no sentido de fortalecer a compreensão e o uso intencional do lúdico como parte integrante do processo educativo desde os primeiros anos de vida escolar.

Abordagens teóricas sobre ludicidade na Educação Infantil

As abordagens teóricas sobre a ludicidade compreendem o brincar como uma atividade central no desenvolvimento humano, especialmente na infância. O jogo é uma forma de a criança interagir com o mundo, assimilar experiências e construir estruturas cognitivas progressivamente mais complexas (Lima; Arruda, 2014), sendo o jogo simbólico, por exemplo, é considerado essencial no desenvolvimento da linguagem, da imaginação e do pensamento lógico.

Vygotsky (2007), por sua vez, destaca o papel social e cultural do brincar. Segundo sua perspectiva, o lúdico contribui para o desenvolvimento das funções psicológicas

superiores e permite que a criança internalize normas e valores sociais por meio da interação com o outro (Teixeira, 2023). Para o autor, no brincar, a criança está sempre um passo à frente do seu desenvolvimento real, explorando novas possibilidades de aprendizagem.

Outra referência importante é a pesquisadora brasileira Kishimoto (2010), que defende a ludicidade como uma linguagem própria da infância e um direito da criança. Segundo ela, o brincar deve estar presente na escola não como um complemento, mas como um eixo estruturante da prática pedagógica (Costa et al., 2020). A autora ressalta que a brincadeira, quando bem planejada, pode promover aprendizagens significativas e contextualizadas.

A ludopedagogia surge como uma abordagem metodológica que propõe a integração do lúdico ao ensino de maneira sistemática e planejada. Essa perspectiva compreende que o professor precisa dominar tanto os conteúdos curriculares quanto as formas lúdicas de apresentá-los (Teixeira, 2023). Assim, o papel do educador se transforma de transmissor de conhecimento para mediador de experiências significativas.

Marques e Lelis (2021) afirmam que as abordagens contemporâneas sobre ludicidade valorizam o protagonismo infantil. A criança é vista como sujeito ativo da aprendizagem, capaz de expressar ideias, sentimentos e hipóteses por meio do brincar. O planejamento das experiências pedagógicas devem considerar esse protagonismo, respeitando os interesses e necessidades das crianças de 4 a 5 anos e 11 meses.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece o brincar como um dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento na Educação Infantil (Brasil, 2017). Essa diretriz valoriza a ludicidade como meio de garantir vivências integradoras e significativas, conectadas com o cotidiano infantil (Costa et al., 2020). Dessa forma, o currículo deve ser organizado com base em experiências lúdicas, que promovam a interação, a escuta, a expressão e a imaginação.

Além disso, diversos autores apontam que o brincar está ligado à afetividade, à construção da identidade e ao desenvolvimento de habilidades sociais. Para Macedo e Dias (2024), as interações lúdicas permitem que a criança se reconheça no grupo, compreenda o funcionamento das regras sociais e desenvolva valores como respeito, empatia e cooperação. Isso reforça o papel do lúdico como experiência pedagógica integral.

O ambiente também é um fator essencial nas abordagens lúdicas. Um espaço bem organizado, com materiais acessíveis e variedade de propostas, favorece a autonomia e a criatividade da criança (Bezerra, 2016). Assim, o espaço físico deve ser compreendido como um elemento ativo no processo educativo, capaz de estimular o brincar livre, exploratório e simbólico.

Contudo, para que a ludicidade seja efetivamente incorporada à prática pedagógica, é fundamental que os professores compreendam suas bases teóricas. A falta de conhecimento sobre o papel do brincar pode levar à sua desvalorização ou ao uso distorcido das atividades lúdicas, reduzidas a meros momentos de lazer ou recompensa (Santos, 2019). A formação docente continuada, nesse sentido, é indispensável.

Por fim, destaca-se que a ludicidade é um recurso pedagógico para a aprendizagem. O desafio está em superar a dicotomia entre brincar e aprender, compreendendo que ambos os processos se entrelaçam no cotidiano infantil. Quando o lúdico é reconhecido como linguagem legítima da criança, o processo educativo se torna mais rico, humanizado e respeitoso com a infância (Lima, 2024).

A importância das práticas lúdicas no desenvolvimento infantil

As práticas lúdicas exercem um papel decisivo no desenvolvimento global da criança, atuando de forma integrada nos aspectos cognitivos, sociais, emocionais e físicos. Quando o brincar é inserido de forma intencional no planejamento pedagógico, ele contribui para a construção de saberes a partir das experiências concretas da criança (Marques; Lelis, 2021). Nessa perspectiva, o brincar deixa de ser visto apenas como recreação e passa a ser compreendido como estratégia essencial de ensino-aprendizagem.

Do ponto de vista cognitivo, as atividades lúdicas promovem o desenvolvimento de habilidades como atenção, memória, percepção, raciocínio lógico e linguagem. Estudos indicam que crianças que são estimuladas por meio de jogos e brincadeiras apresentam maior concentração e capacidade de resolver problemas (Duarte; Aranha, 2024). Tais competências são fundamentais para a aprendizagem, especialmente na fase pré-escolar.

As atividades lúdicas também favorecem o desenvolvimento da linguagem oral e escrita. Por meio de cantigas, dramatizações, jogos de palavras e contação de histórias, a criança amplia seu vocabulário, compreende estruturas linguísticas e expressa ideias com mais clareza (Silva; Joaquim; Luís, 2025). Esse estímulo é especialmente relevante na faixa etária de 4 a 5 anos e 11 meses, quando a linguagem se consolida como instrumento de pensamento e comunicação.

No aspecto emocional, o brincar contribui para que a criança elabore sentimentos, enfrente medos e vivencie situações simbólicas que ajudam na formação da autoestima. Durante o faz-de-conta, por exemplo, a criança simula conflitos e ensaia estratégias para lidar com eles, desenvolvendo inteligência emocional e resiliência (Ignacio; Almeida; Silva, 2021.). O lúdico, nesse sentido, atua como mediador do bem-estar psicológico e emocional.

As relações sociais também são aprimoradas no contexto do brincar. Jogos em grupo, brincadeiras cooperativas e atividades de revezamento ajudam a criança a compreender regras, esperar sua vez e respeitar o outro. Segundo Moreira e Maciel (2023), o brincar coletivo favorece o sentimento de pertencimento e a construção de vínculos, sendo fundamental para a socialização e para o desenvolvimento de competências interpessoais.

Outro fator relevante está relacionado ao desenvolvimento motor. As brincadeiras que envolvem movimento, como correr, pular, montar ou desenhar, estimulam a coordenação

motora ampla e fina. Isso tem reflexos diretos na autonomia da criança e na sua prontidão para atividades como a escrita (Macedo; Dias, 2024). O corpo, portanto, é um canal de aprendizagem que deve ser valorizado nas propostas pedagógicas.

O uso da brinquedoteca como ambiente pedagógico tem se destacado na literatura como prática eficaz. Ela oferece um espaço lúdico estruturado que estimula múltiplas formas de aprender. De acordo com Marafon e Cirino (2025), a brinquedoteca, quando planejada com intencionalidade educativa, favorece a aprendizagem ativa, a criatividade e o protagonismo infantil.

Além dos espaços físicos tradicionais, estudos mais recentes têm demonstrado os benefícios do brincar mediado pela tecnologia. Rosa *et al.*, (2025) e Torres *et al.*, (2021) apontam que plataformas interativas podem enriquecer as práticas lúdicas, desde que utilizadas de maneira crítica e orientada pelo professor. Esses recursos ampliam o repertório cultural e comunicativo da criança.

As práticas lúdicas também contribuem para a inclusão de crianças com deficiência. Segundo Santos (2019), o brincar pode ser adaptado para diferentes perfis de aprendizagem, promovendo acessibilidade, participação e equidade. Dessa forma, o lúdico se configura como uma ferramenta de ensino sensível à diversidade e promotora da inclusão.

Por fim, os benefícios do brincar são potencializados quando há intencionalidade pedagógica e respeito às necessidades da criança. O professor que compreende a importância da ludicidade planeja experiências significativas, promove a escuta ativa e estabelece vínculos afetivos com os alunos (Bezerra, 2016). Assim, o brincar torna-se um elo entre o desenvolvimento infantil e o processo educativo de qualidade.

Experiências práticas e desafios no desenvolvimento lúdico

A literatura destaca diversas experiências bem-sucedidas na aplicação de experiências lúdicas na Educação Infantil, demonstrando que é possível integrar o brincar ao planejamento pedagógico de forma estruturada e eficaz. Em estudo conduzido por Ignacio, Santos (2021), o uso da brinquedoteca em hospitais demonstrou que, mesmo em ambientes adversos, o brincar pode contribuir para a manutenção da aprendizagem e do bem-estar emocional da criança.

Em ambientes escolares convencionais, experiências como as descritas por Alves e Teixeira (2022) mostram que o uso de dramatizações, jogos simbólicos e oficinas criativas estimula a participação ativa dos alunos. Nesses contextos, o lúdico não se limita a momentos recreativos, mas se apresenta como um recurso metodológico que contribui para a construção de saberes de maneira prazerosa e significativa.

O sucesso dessas práticas está diretamente relacionado ao envolvimento do professor no planejamento das propostas. Segundo Teixeira (2023), esta precisa atuar como mediador das experiências lúdicas, organizando ambientes que favoreçam a curiosidade, o questionamento e a interação. Quando há intencionalidade pedagógica, o brincar deixa de ser aleatório e passa a ser um instrumento efetivo de aprendizagem.

Entretanto, a implementação do lúdico ainda enfrenta desafios significativos nas instituições de educação. Um dos principais obstáculos é a resistência de alguns profissionais que não reconhecem o brincar como estratégia pedagógica válida. Segundo Santos (2019), muitos professores ainda percebem as brincadeiras como “tempo perdido”, o que limita sua aplicação no cotidiano escolar.

Outro fator que dificulta o uso das práticas lúdicas é a formação docente, pois de acordo com Bezerra (2016), a formação inicial dos professores nem sempre contempla conteúdos relacionados à ludicidade e à sua aplicabilidade no contexto educacional. Isso leva à insegurança na hora de planejar e executar atividades lúdicas com intencionalidade pedagógica.

A infraestrutura escolar também pode ser um limitador. Calixto (2023) aponta que a falta de espaços adequados, materiais didáticos e apoio institucional compromete a qualidade das atividades lúdicas. Muitas escolas carecem de ambientes organizados para o brincar, o que dificulta a promoção de experiências significativas voltadas ao desenvolvimento integral das crianças.

Por outro lado, algumas escolas têm investido na estruturação de brinquedotecas como espaço complementar à sala de aula. Marafon e Cirino (2025) destacam que esses ambientes favorecem a aprendizagem por meio da livre escolha, da experimentação e do contato com diferentes materiais. Quando bem organizados, esses espaços promovem a autonomia, a cooperação e o respeito às regras.

A integração da tecnologia às práticas lúdicas também vem sendo explorada em algumas experiências inovadoras. Rosa *et al.*, (2025) descrevem o uso de pisos interativos e jogos digitais como estratégia para unir movimento, estímulo cognitivo e aprendizagem colaborativa. Esses recursos, quando usados com critério pedagógico, ampliam as possibilidades expressivas da criança.

Apesar dos avanços, ainda é necessário aprofundar o debate sobre a legitimidade do brincar na escola. Marques e Lelis (2021) defendem que a ludicidade deve ser incorporada ao currículo como linguagem de aprendizagem, e não apenas como atividade secundária. Para isso, é fundamental que o brincar seja reconhecido por gestores, professores e comunidade escolar como um direito da criança e uma prática educativa essencial.

Superar esses desafios exige uma mudança de paradigma na Educação Infantil. Conforme Carvalho e Alves (2022), é preciso romper com a dicotomia entre ensino e ludicidade, entendendo que a aprendizagem ocorre de forma mais eficaz quando se respeita a natureza brincante da criança. Ao valorizar o brincar como elemento central do processo educativo, promovemos uma educação mais humanizada, inclusiva e significativa.

Resultados e discussão

A revisão da literatura permitiu identificar que a ludicidade exerce papel fundamental no processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças na pré-escola. Diversos autores (Costa *et al.*, 2020; Teixeira, 2023; Marques; Lelis, 2021) concordam que o brincar é mais do que uma atividade prazerosa, é uma ferramenta pedagógica potente que favorece o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social.

Os estudos analisados evidenciam que práticas lúdicas planejadas com intencionalidade pedagógica possibilitam a construção de aprendizagens significativas. Atividades como dramatizações, jogos simbólicos, cantigas e brincadeiras dirigidas não apenas despertam o interesse dos alunos, mas também contribuem para a fixação de conteúdos e desenvolvimento de habilidades (Macedo; Dias, 2024.; Duarte; Aranha, 2024).

Entretanto, também foi possível observar desafios na implementação dessas práticas. Parte da literatura aponta para a resistência de professores e instituições em valorizar o brincar como estratégia educativa (Santos, 2019; Bezerra, 2016). Esse cenário é agravado por formações docentes deficitárias e por uma cultura escolar ainda muito centrada na transmissão de conteúdo de forma tradicional e na escolarização precoce.

Um ponto recorrente entre os autores é a necessidade de ambientes adequados e recursos materiais que favoreçam o brincar. Experiências bem-sucedidas relatadas por Marafon e Cirino (2025) e Calixto (2023) mostram que brinquedotecas bem estruturadas, aliadas a professores preparados, elevam a qualidade das interações e das aprendizagens.

A presença da tecnologia como recurso lúdico moderno também apareceu nos estudos mais atuais (Rosa *et al.*, 2025; Torres *et al.*, 2021). Plataformas digitais, jogos interativos e pisos sensoriais têm sido utilizados para potencializar o envolvimento das crianças, desde que mediados criticamente por educadores atentos à função pedagógica desses recursos.

No que se refere à inclusão, os autores reforçam que a ludicidade pode, e deve ser adaptada para atender às especificidades das crianças com deficiência. O brincar, por ser flexível e integrador, favorece o pertencimento e a participação de todos (Santos, 2019; Silva *et al.*, 2025), reafirmando seu valor como prática democrática e inclusiva.

A análise dos dados também revelou que o brincar está diretamente ligado ao bem-estar emocional e à autoestima infantil. Quando se sentem acolhidas e respeitadas em seu direito de brincar, as crianças demonstram maior disposição para aprender, socializar e desenvolver autonomia (Ignacio; Almeida; Silva, 2021; Bezerra 2016).

Portanto, a partir dos objetivos específicos propostos, compreender a ludicidade sob bases teóricas, analisar seus benefícios no desenvolvimento infantil e refletir sobre sua aplicação prática, constatou-se que o brincar precisa ser mais valorizado como ferramenta essencial do trabalho pedagógico na Educação Infantil.

Por fim, embora a literatura seja rica em experiências e argumentos que defendem o brincar como eixo central da educação infantil, ainda são necessários mais investimentos em políticas públicas, formação continuada e mudanças nas concepções pedagógicas dos profissionais da área. A superação desses entraves é condição indispensável para uma educação mais sensível, humanizada e eficiente.

Considerações finais

A presente revisão de literatura teve como objetivo principal investigar a importância das atividades lúdicas como recurso pedagógico no processo de ensino-aprendizagem de crianças com idades entre 4 e 5 anos. A partir da análise de vinte estudos nacionais e internacionais, foi possível compreender a ludicidade não apenas como um elemento complementar, mas como parte essencial da prática educativa na Educação Infantil.

Os objetivos específicos permitiram identificar abordagens teóricas consistentes sobre o papel do brincar no desenvolvimento infantil, bem como destacar os inúmeros benefícios que as atividades lúdicas proporcionam em termos cognitivos, motores, afetivos e sociais. Ficou evidente que o brincar, quando planejado de forma intencional e fundamentada, contribui significativamente para a aprendizagem significativa e o desenvolvimento integral da criança.

Além disso, os dados evidenciaram que, embora existam práticas eficazes e experiências bem-sucedidas com o uso do lúdico na escola, ainda há desafios que dificultam sua implementação. Entre eles, destacam-se a falta de formação dos professores com esse foco, a resistência de algumas instituições e a escassez de espaços e materiais apropriados. Tais obstáculos reforçam a necessidade de políticas educacionais que valorizem o brincar como direito e ferramenta pedagógica.

Com base na literatura revisada, conclui-se que as atividades lúdicas devem ocupar lugar de destaque no planejamento pedagógico da Educação Infantil, contribuindo não apenas para o desenvolvimento de competências escolares, mas também para a formação de sujeitos autônomos, criativos, sensíveis e socialmente engajados. O lúdico, portanto, não é oposto ao ensino, mas uma de suas formas mais potentes.

Recomenda-se que novos estudos explorem as práticas lúdicas no contexto da inclusão, da diversidade cultural e do uso de tecnologias, buscando ampliar o repertório de estratégias possíveis de serem desenvolvidas no cotidiano escolar. Também se destaca a importância da formação continuada dos professores como elemento chave para a consolidação de uma pedagogia lúdica crítica, sensível e transformadora.

Assim, espera-se que este trabalho possa contribuir com reflexões significativas para professores, gestores e pesquisadores comprometidos com uma Educação Infantil emancipadora, humanizada e em sintonia com as crianças.

Referências

ALVES, Mariana Silva Alves; TEIXEIRA, Verônica Rejane Lima. A importância da ludicidade no processo de alfabetização e letramento nos anos iniciais do Ensino Fundamental. **Id on Line Rev. Psic.**, v. 16, n. 63, p. 596-610, out. 2022.

BEZERRA, F. M. **A importância do lúdico na Educação Infantil para criança de 04 a 05 anos**. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/41857>. Acesso em: 10 set. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 01 set. 2025.

CALIXTO, A. M. S. Brinquedoteca: um espaço lúdico para as crianças dentro das creches e CMEI de Serrinha-BA. **Caderno Multidisciplinar**, v. 3, n. 2, 2023. Disponível em: <https://revista.lapprudes.net/CM/article/view/1196>. Acesso em: 10 set. 2025.

CARVALHO, M. E. S.; ALVES, F. I. B. M. Ludicidade na Educação Infantil: contribuições da brinquedoteca para a construção social na infância. **Revista Id Online**, v. 5, n. 2, 2022. Disponível em: <https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/3611>. Acesso em: 10 set. 2025.

COSTA, M. C. A. et al. O lúdico na Educação Infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Núcleo do Conhecimento**, v. 2, n. 4, 2020. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/jogar-brincar>. Acesso em: 10 set. 2025.

DUARTE, D. A.; ARANHA, R. S. L. O uso de jogos e atividades lúdicas como recurso didático para o ensino-aprendizagem. **Revista Scientia**, v. 9, n. 2, 2024. Disponível em: <https://periodicos.uea.edu.br/index.php/rsp/article/view/3543>. Acesso em: 10 set. 2025.

FREITAS, Suyanne Araújo. **O lúdico no processo de ensino e aprendizagem: práticas nos anos iniciais do Ensino Fundamental**. UFPB/CE. João Pessoa, 2023.

IGNACIO, T. G.; ALMEIDA, O.; SILVA, M. B. Brinquedotecas hospitalares: espaços de ludicidade e aprendizagem para crianças da Educação Infantil. **Revista Educação em Rede**, v. 1, n. 2, 2021. Disponível em: <https://revista.unina.edu.br/index.php/re/article/view/24>. Acesso em: 10 set. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. *In: Anais do I Seminário Nacional: Currículo em Movimento – perspectivas atuais*. Belo Horizonte, novembro de 2010. Disponível em: <https://legado.moodle.ufsc.br/mod/resource/view.php?id=497687&forceview=1>. Acesso em: 20 dez. 2025.

LIMA, V. F.; ARRUDA, R. A. Jogos e brincadeiras na educação infantil de 4 a 5 anos. **Revista de Educação Pública do Mato Grosso**, v. 23, n. 50, 2014. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/rep/article/view/9419>. Acesso em: 10 set. 2025.

MACEDO, R.; DIAS, M. A. T. Atividades pedagógicas para Educação Infantil: jogos e brincadeiras. **Revista Multidisciplinar**, v. 4, n. 2, 2024. Disponível em: <https://revista.unipacto.com.br/index.php/multidisciplinar/article/view/2174>. Acesso em: 10 set. 2025.

MARAFON, D.; CIRINO, E. C. B. A brinquedoteca na formação de professores: um espaço lúdico para o desenvolvimento pedagógico. **Revista Multidisciplinar**, v. 4, n. 2, 2025. Disponível em: <https://revista.unipacto.com.br/index.php/multidisciplinar/article/view/3751>. Acesso em: 10 set. 2025.

MARQUES, R.; LELIS, D. A. J. Lúdico como recurso didático-pedagógico e metodológico no desenvolvimento da criança e na Educação Infantil. **Recima21**, v. 5, n. 1, 2021. Disponível em: <https://recima21.com.br/index.php/recima21/article/view/1288>. Acesso em: 10 set. 2025.

MOREIRA, Cassio Rodrigues; MACIEL, Cilene Maria Lima Antunes. A compreensão docente da ludicidade como uma ferramenta para alfabetização e letramento. **REAMEC – Rede Amazônica de Educação em Ciências e Matemática**, Cuiabá, v. 11, n. 1, e23082, jan./dez. 2023.

ROSA, E. B. da *et al.* InteractiveEdu: An open-source Interactive Floor for Exergame as a Learning Platform. **arXiv**, 2025. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2503.15523>. Acesso em: 10 set. 2025.

SANTOS, D. A. **Jogos, brincadeiras e atividades lúdicas aplicados a crianças com necessidades educacionais especiais: revisão de literatura**. Universidade Federal de Rondônia, 2019. Disponível em: <https://ri.unir.br/jspui/handle/123456789/3405>. Acesso em: 10 set. 2025.

SANTOS, G. K. S. Ludopedagogia: contribuições na Educação Infantil. **Revista REASE**, v. 2, n. 5, 2021. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/1224>. Acesso em: 10 set. 2025.

TEIXEIRA, L. C. C. A ludopedagogia e suas contribuições para o trabalho pedagógico na Educação Infantil. **Revista Primeira Evolução**, v. 3, n. 1, 2023. Disponível em: <https://primeiraevolucao.com.br/index.php/R1E/article/view/457>. Acesso em: 10 set. 2025.

TORRES, P. E. et al. Systematic review of physical-digital play technology and its impact on young children. **arXiv**, 2021. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2105.10731>. Acesso em: 10 set. 2025.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.