

# A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

*THE IMPORTANCE OF PLAY IN CHILDREN'S DEVELOPMENT IN EARLY EARLY EDUCATION*

Aline de Jesus Ferreira<sup>10</sup>

Joana Corrêa Goulart<sup>11</sup>

**RESUMO:** A educação infantil, palco inicial da formação humana, abre caminhos para a exploração do universo lúdico na alfabetização. Este estudo apresenta o objetivo de compreender a importância da ludicidade para o trabalho pedagógico na educação infantil, com vista a potencializar o desenvolvimento das crianças e preparação para a alfabetização, centrado nas práticas que fazem a ponte entre o lúdico e o aprendizado. A problemática central investiga como garantir a essência pedagógica nas práticas lúdicas sem desvirtuá-las em meio ao universo de brincadeiras. A hipótese defende que, com planejamento pedagógico estruturado a ludicidade pode ser instrumentalizada para enriquecer as atividades na educação infantil. Para tanto discutiu-se a importância dos jogos e das brincadeiras no cotidiano pedagógico na educação infantil e analisou-se os efeitos dessas práticas no âmbito motivacional. A metodologia embasa-se em uma pesquisa bibliográfica detalhada, abrangendo uma análise de literaturas pertinentes. Os resultados esperados aspiram elucidar metodologias pedagógicas atuais, proporcionando insights sobre a integração eficaz do lúdico na educação infantil, além de fortalecer a compreensão da interseção entre ludicidade e alfabetização. Este estudo busca contribuir para uma educação infantil mais engajadora, criativa e significativa, instigando a reflexão sobre práticas pedagógicas contemporâneas.

**Palavras Chave:** Educação Infantil. Alfabetização. Ludicidade.

**ABSTRACT:** Early childhood education, the initial stage of human formation, opens paths for exploring the playful universe in literacy. This study aims to understand the importance of playfulness for pedagogical work in early childhood education, with a view to enhancing children's development and preparation for literacy, focusing on practices that bridge the gap between playfulness and learning. The central problem investigates how to guarantee the pedagogical essence in playful practices without distorting them in the midst of the universe of games. The hypothesis argues that, with structured pedagogical planning, playfulness can be used to enrich activities in early childhood education. To this end, the importance of games and games in daily pedagogical education in early childhood education was discussed and the effects of these practices in the motivational sphere were analyzed. The methodology is based on a detailed bibliographical research, covering an analysis of relevant literature. The expected results aim to elucidate current pedagogical methodologies, providing insights into the effective integration of play in early childhood education, in addition to strengthening the understanding of the intersection between playfulness and literacy. This study seeks to contribute to a more engaging, creative and meaningful early childhood education, instigating reflection on contemporary pedagogical practices.

**Key-words:** Early Childhood Education. Literacy. Playfulness

<sup>10</sup> Acadêmica do Curso de pedagogia, da universidade estadual de Goiás (alinedejesusferreira564@gmail.com).

<sup>11</sup> (Orientadora) Pós-doutorado em Educação na PUC Goiás. Doutora em Educação Escolar pela UNESP-Araraquara. Mestre em Educação pela PUC-Goiás. Docente efetiva UEG (joana@ueg.br).

  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  


## INTRODUÇÃO

A educação infantil, reconhecida historicamente como alicerce na formação do ser humano, apresenta peculiaridades que merecem investigação aprofundada. Uma delas é o trabalho lúdico e seu impacto direto na alfabetização. Brincadeiras, muitas vezes vistas como mero entretenimento, são, na realidade, ferramentas ricas que transcendem a recreação. Elas se tornam pontes entre o mundo real e o imaginário, criando um ambiente propício para o desenvolvimento motor, cognitivo e socioemocional das crianças. Este cenário, intrínseco à educação infantil, provoca reflexões sobre como o lúdico pode influenciar, especificamente, o processo de alfabetização, servindo como oportunidades para desvendar os mistérios da linguagem escrita.

Justifica-se a realização deste estudo diante da demanda crescente por inovações pedagógicas na educação infantil. Em uma era de constantes transformações tecnológicas e sociais é fundamental entender e aplicar metodologias que, além de eficientes, sejam significativas para as crianças. Reconhecer o potencial das práticas lúdicas no processo de alfabetização é um passo vital para a formação de indivíduos críticos, autônomos e, acima de tudo, apaixonados pelo universo do conhecimento.

A relevância das práticas lúdicas vai além da diversão. Estas práticas possuem potencial para mudar a maneira como encara-se a educação e a aprendizagem durante a educação infantil. Assim, surge a necessidade de desvelar de que forma esse universo lúdico pode ser instrumentalizado para auxiliar no desenvolvimento da capacidade cognitiva das crianças. Neste contexto, busca-se explorar a influência das práticas lúdicas durante a educação infantil.

Esta pesquisa tem como objetivo geral compreender a importância da ludicidade para o trabalho pedagógico na educação infantil. Para uma investigação estruturada e que aborde as multifacetadas dimensões do tema, determina-se os objetivos específicos: discutir a importância dos jogos e das brincadeiras no cotidiano pedagógico na educação infantil; e analisar os efeitos dessas práticas no âmbito motivacional.

Ao adentrar nesse universo, um questionamento se torna inevitável: Será que, em meio a infinidade de brincadeiras, corre-se o risco de desviar da essência pedagógica? Como é possível garantir que as práticas lúdicas, por mais atrativas que sejam, mantenham sua finalidade educativa e não se desvirtuem, tornando-se momentos vazios de significado no contexto escolar?



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG

Em resposta a essa problemática, a hipótese deste trabalho se constrói sobre o pilar de que a prática lúdica, quando alinhada a um planejamento pedagógico estruturado, pode ser potencializadora do desenvolvimento da criança. Acredita-se que as atividades lúdicas podem e devem ser intencionalmente planejadas, com objetivos claros, e que, assim, podem contribuir de forma significativa para o futuro na alfabetização, mantendo sempre a chama da curiosidade e do prazer pelo aprendizado. Para discorrer sobre o tema apresenta-se uma discussão sobre jogos brinquedos e brincadeiras e uma abordagem sobre a importância da utilização do lúdico nas atividades pedagógicas para trabalhar na educação infantil.

Este estudo será ancorado em uma metodologia de pesquisa bibliográfica, que permitirá um exame sistemático da literatura existente sobre a ludicidade na educação infantil e seu impacto no desenvolvimento da alfabetização. A pesquisa bibliográfica é essencial para compilar e analisar as teorias, metodologias e descobertas anteriores que estão intrinsecamente ligadas ao tema em discussão, como expõe Brizola e Fantin (2016). Para isso, serão selecionados e analisados artigos científicos, livros, teses, dissertações e relatórios de organizações educacionais relevantes.

A revisão da literatura será conduzida em bases de dados reconhecidas, como Scielo, Google Scholar, entre outras, utilizando palavras-chave pertinentes ao estudo, como "educação infantil", "ludicidade", "jogo" e "brincadeira". Esse levantamento bibliográfico ajudará a construir uma base teórica proporcionando um entendimento dos principais conceitos, teorias e práticas relacionadas ao universo lúdico na educação infantil.

A estruturação da análise foi organizada de modo a garantir uma exploração mais detalhada das práticas lúdicas na educação infantil. A partir dos objetivos específicos foram propostos os itens que guiaram a investigação por meio dos diversos materiais coletados.

## **1 O JOGO, BRINQUEDOS E AS BRINCADEIRAS**

Os jogos e brincadeiras desempenham um papel importante no desenvolvimento cognitivo das crianças, especialmente na etapa da educação infantil. Estas atividades não são apenas formas de entretenimento, mas ferramentas essenciais que estimulam o cérebro em crescimento de maneiras complexas e variadas. Por exemplo, os jogos que envolvem regras e estratégias exigem que as crianças pensem de forma crítica e resolvam problemas, habilidades que são diretamente aplicáveis a contextos acadêmicos e de vida real. A prática constante de desafiar suas mentes enquanto jogam ajuda no desenvolvimento de funções executivas,



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG

incluindo controle de impulso, flexibilidade cognitiva e memória de trabalho (Cotonhoto; Rossetti; Missawa, 2019).

Além disso, muitos jogos requerem o uso de habilidades matemáticas básicas, como contar e reconhecer padrões, que são fundamentais para o desenvolvimento acadêmico inicial. Jogos com um componente numérico, como quebra-cabeças e jogos de tabuleiro, permitem que as crianças pratiquem essas habilidades de maneira lúdica e envolvente, o que pode reduzir a ansiedade associada ao aprendizado de novos conceitos matemáticos em um ambiente mais formal. Esta abordagem integrada, que mistura aprendizagem e jogo, é evidência do poder dos contextos lúdicos em fortalecer o raciocínio lógico e a capacidade analítica desde cedo na vida educacional de uma criança (Kishimoto, 2017).

Os jogos também enriquecem o desenvolvimento cognitivo ao melhorar as habilidades de atenção e concentração. Jogos que exigem um foco prolongado para alcançar um objetivo ou completar uma tarefa ensinam as crianças a aumentarem sua atenção por períodos mais extensos. Isso é particularmente útil na sala de aula, onde as crianças precisam manter a concentração durante as lições. A habilidade de alternar a atenção de forma eficaz entre tarefas é outra competência cognitiva aprimorada por jogos que envolvem múltiplos estímulos ou que requerem que os jogadores mudem de tática em resposta a novas informações, um reflexo do tipo de pensamento adaptativo necessário em muitas situações da vida (Kishimoto, 2017).

A capacidade de memória das crianças também é beneficiada pelos jogos. Jogos de memória e quebra-cabeças, por exemplo, requerem que os participantes se lembrem de informações específicas e as apliquem de forma estratégica para resolver o jogo. Este exercício contínuo de lembrar e aplicar informações não só melhora a memória de curto prazo, mas também contribui para a formação de memórias de longo prazo e para o desenvolvimento da capacidade de aprendizado autônomo. Dessa forma, os jogos não são apenas um meio de entretenimento, mas uma forma de desenvolver habilidades de pensamento mais sofisticadas, preparando as crianças para desafios mais complexos à medida que avançam em sua educação (Macedo; Dias, 2024).

O papel dos jogos e brincadeiras na educação infantil se estende significativamente ao desenvolvimento socioemocional das crianças, uma área importante para a formação de indivíduos bem ajustados e capazes de interações sociais saudáveis. Por meio do brincar, as crianças aprendem a navegar numa complexa rede de interações sociais, desenvolvendo habilidades como empatia, cooperação e a gestão de conflitos. Essas habilidades são cultivadas em ambientes lúdicos, onde as crianças são encorajadas a assumir perspectivas múltiplas e a



entender melhor os sentimentos dos outros. Por exemplo, jogos de grupo que exigem que os participantes trabalhem juntos para alcançar um objetivo comum oferecem oportunidades naturais para a prática de negociação e o compartilhamento de recursos, aspectos fundamentais para o desenvolvimento de relações interpessoais saudáveis (Batista, 2023).



O ambiente proporcionado pelos jogos e brincadeiras permite que as crianças experimentem e expressem suas emoções em um contexto seguro e estruturado, onde podem aprender a lidar com a frustração e a decepção de maneira construtiva. Durante o jogo, as crianças muitas vezes enfrentam desafios que simulam obstáculos da vida real, como perder um jogo ou resolver um problema complexo em um quebra-cabeça. A habilidade de perseverar diante desses desafios, regulando suas próprias emoções, é vital para o desenvolvimento da resiliência. Além disso, as regras implícitas e explícitas presentes nos jogos ensinam as crianças sobre limites e a importância de seguir diretrizes, preparando-as para entender e respeitar as normas sociais e legais fora do contexto lúdico (Silva *et al.*, 2024).



O engajamento em brincadeiras também promove a autonomia, muito importante no desenvolvimento infantil. Ao tomar decisões durante um jogo, seja escolhendo qual caminho seguir em um jogo de tabuleiro ou criando regras para um jogo de faz de conta, as crianças exercem sua independência e fortalecem sua confiança. Silva; Pimentel (2021) explicam que a prática de tomar decisões em um ambiente de baixo risco permite que elas testem suas capacidades e assumam riscos calculados, habilidades essenciais para o desenvolvimento da autoestima e para a gestão eficaz de sua vida escolar e pessoal mais adiante.



Os jogos e brincadeiras oferecem às crianças a oportunidade de construir uma identidade social positiva. Elas podem explorar diferentes papéis e identidades em um contexto de jogo, o que é essencial para o desenvolvimento de uma compreensão de si mesmas como parte de uma comunidade. Ao interagir com outros em um papel imaginativo ou colaborativo, as crianças aprendem a valorizar a diversidade e a importância de cada papel dentro de um grupo, reconhecendo tanto suas próprias contribuições quanto as dos outros. Este reconhecimento mútuo entre pares é fundamental para o cultivo de uma sociedade inclusiva e empática, começando já no ambiente escolar (Junior; Maia; Ivenicki, 2018).



A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil também se reflete no aumento significativo de motivação e engajamento entre as crianças. Este aspecto é necessário, pois um aluno motivado é mais propenso a se envolver ativamente com o processo de aprendizagem e a perseguir o conhecimento de forma autônoma e entusiástica. Jogos educativos, em particular, têm a capacidade de transformar o conteúdo curricular que poderia

ser percebido como monótono ou desafiador em uma atividade divertida e envolvente, encorajando assim a participação ativa e o interesse contínuo dos estudantes (Tolomei, 2017).

Além de aumentar o engajamento, os jogos e brincadeiras introduzem um elemento de competição saudável e de recompensa imediata, que são poderosos incentivos para crianças. Por exemplo, ao completar um desafio dentro de um jogo, a criança é frequentemente recompensada de alguma forma, seja através de pontos, níveis ou reconhecimento verbal, o que pode fortalecer sua determinação para atingir metas similares no ambiente acadêmico. Esta abordagem lúdica ao aprendizado é particularmente eficaz em manter crianças interessadas e motivadas, mesmo em tarefas que requerem esforço prolongado ou repetição, como é o caso da alfabetização ou do desenvolvimento de habilidades matemáticas (De Negri et al., 2018).

Outro ponto relevante é que os jogos podem ajudar a personalizar a experiência de aprendizagem. Em um ambiente de jogo, as crianças podem progredir no seu próprio ritmo, explorando áreas que lhes interessam mais profundamente ou dedicando mais tempo a conceitos que encontram desafiadores. Esta personalização é difícil de alcançar em métodos de ensino mais tradicionais, que muitas vezes seguem um ritmo uniforme e um caminho de aprendizagem fixo. Portanto, ao permitir que as crianças sigam itinerários de aprendizagem adaptados às suas necessidades individuais, os jogos não só aumentam a motivação, mas também melhoram a eficácia do processo educativo (Oliveira e Queiróz, 2024).

Ve-se também que os jogos e brincadeiras promovem uma aprendizagem significativa ao incorporar contextos reais ou imaginativos que permitem às crianças fazerem conexões entre o que aprendem e como isso pode ser aplicado na vida real ou em outras situações lúdicas. Este tipo de aprendizagem situada estimula não apenas a retenção de informações, mas também a capacidade de aplicar o conhecimento em diversos contextos, uma habilidade essencial na resolução de problemas cotidianos e no desenvolvimento de um pensamento crítico robusto. Barbosa et al. (2017) afirmam que ao integrar jogos e brincadeiras ao currículo educacional, os professores proporcionam uma base sólida para um desenvolvimento integral e motivador, preparando as crianças para o sucesso acadêmico e para a vida.

O desenvolvimento da linguagem é uma das facetas importantes na educação infantil, e os jogos e brincadeiras desempenham um papel central nesse processo. Ao participarem de atividades lúdicas que envolvem comunicação verbal, as crianças são incentivadas a desenvolver suas habilidades linguísticas de maneira natural e envolvente. Este tipo de interação não só enriquece o vocabulário, mas também melhora outras habilidades linguísticas

essenciais, como a capacidade de narrar eventos, descrever experiências ou expressar pensamentos e sentimentos de forma clara e coerente (Kishimoto, 2017).

Os jogos de faz de conta são particularmente eficazes para promover o desenvolvimento da linguagem. Neles, as crianças assumem diversos papéis e criam histórias em conjunto, o que exige o uso extensivo da linguagem para negociar, planejar e executar suas ideias no jogo. Esta prática contínua de usar a linguagem em contextos significativos ajuda a solidificar estruturas gramaticais e enriquecer o léxico das crianças. Além disso, ao imitarem adultos ou outras crianças em contextos imaginários, elas experimentam com diferentes formas de fala, o que contribui para uma compreensão mais ampla de como a linguagem pode ser usada para diferentes propósitos (Santos; Carvalho; 2022).

Além de melhorar as habilidades de fala, os jogos e brincadeiras que envolvem leitura de regras, sinais ou até mesmo livros integrados nas atividades lúdicas podem ajudar no desenvolvimento da alfabetização inicial. Para Barbosa et al. (2017) a exposição a materiais escritos em um contexto de jogo torna o processo de aprendizagem da leitura menos intimidador e mais atraente para as crianças, que muitas vezes estão mais dispostas a engajar-se com textos que são parte de uma atividade divertida do que com exercícios de leitura mais formais e estruturados.

Jogos que incluem elementos de escuta ativa também são essenciais para desenvolver habilidades auditivas críticas para a aprendizagem da linguagem. Atividades como cantigas de roda, jogos de rima e brincadeiras que envolvem seguir instruções orais ajudam as crianças a melhorarem a capacidade de processar informações auditivas e responder de maneira apropriada. Essas habilidades são fundamentais não apenas para a comunicação eficaz, mas também para o sucesso acadêmico em todas as áreas de estudo, à medida que a capacidade de ouvir e compreender instruções é uma parte integral do ambiente escolar (Rabassi; Calsa, 2017).

Ao integrar jogos e brincadeiras no ensino da linguagem na educação infantil não apenas facilita o desenvolvimento de habilidades linguísticas complexas, mas também cria um ambiente de aprendizado mais alegre e dinâmico. As crianças aprendem melhor e com mais eficácia quando estão engajadas e entretidas, e os jogos proporcionam exatamente esse tipo de envolvimento ativo e prazeroso. Com isso, os educadores podem aproveitar o potencial dos contextos lúdicos para promover um aprendizado linguístico robusto, preparando as crianças para desafios comunicativos mais complexos no futuro (Cabral; Félix; Soares, 2017).

Os jogos e brincadeiras têm um papel essencial na educação holística das crianças, pois permitem que a aprendizagem alcance todas as dimensões do ser humano. Esta abordagem



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG

integrada apoia o desenvolvimento físico, mental, social e emocional das crianças de uma forma que poucas atividades isoladas conseguem. Por meio dos jogos, as crianças não apenas aprendem conteúdos acadêmicos, mas também desenvolvem habilidades vitais que são essenciais para o sucesso em todas as fases da vida (Magalhães *et al.*, 2022).

No desenvolvimento físico, os jogos que envolvem atividade física ajudam a melhorar a coordenação motora, a força e a flexibilidade das crianças. Atividades como pular corda, jogar bola ou participar de gincanas exigem que elas usem o corpo de maneira coordenada e ritmada, o que é importante para o desenvolvimento físico saudável. Basei; Bendrath; Cereja, (2018) afirmam que os jogos ao ar livre incentivam as crianças a interagirem com o ambiente, explorando e aprendendo sobre o mundo ao seu redor de maneira ativa, o que é essencial para a construção de uma relação saudável com o espaço físico e o incentivo a um estilo de vida ativo desde cedo.

Mentalmente, os jogos desafiam o cérebro das crianças a pensar de maneira nova e criativa. Jogos de quebra-cabeça, por exemplo, incentivam a resolução de problemas e o pensamento lógico, enquanto jogos de tabuleiro que envolvem estratégia podem melhorar as habilidades de planejamento e de tomada de decisão. Para Antunes (2017) essas atividades estimulam a mente a se adaptar e a encontrar novas soluções, habilidades estas que são transferíveis para o aprendizado acadêmico e a resolução de problemas cotidianos.

No aspecto social, os jogos em grupo promovem a colaboração e a comunicação entre pares. Ao jogar e trabalhar juntos para alcançar objetivos comuns, as crianças aprendem a negociar, compartilhar e celebrar conquistas com os outros. Essas experiências de grupo são fundamentais para o desenvolvimento de habilidades interpessoais e para a compreensão do valor da cooperação e da solidariedade. Além disso, o ambiente lúdico oferece um espaço seguro para que as crianças experimentem diferentes dinâmicas sociais, aprendendo a lidar com vitórias e derrotas de maneira saudável e respeitosa (Antunes, 2017).

Emocionalmente, os jogos ajudam as crianças a expressarem e gerenciarem as emoções. Brincadeiras que simulam diferentes cenários da vida real permitem que as crianças explorem suas próprias reações emocionais em um contexto controlado, onde podem aprender a identificar e verbalizar o que sentem. Esta exploração é vital para o desenvolvimento da inteligência emocional, permitindo que as crianças desenvolvam maior empatia por si mesmas e pelos outros, além de habilidades para lidar com frustrações e emoções negativas de maneira construtiva (Vieira; Moreira; Lima, 2023).



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG

As brincadeiras conforme orientação da Base Nacional Comum Curricular é uma das principais atividades na educação infantil, fazendo com que a criança desenvolva sua autonomia e identidade (Brasil, 2017). A brincadeira desenvolve a imaginação da criança por meio da comunicação, que é feita por meio de gestos e sons. Além disso, contidas no RCNEI, a brincadeira faz com que a criança desenvolva a sua atenção e memória, além de ter uma imensa contribuição para a sua socialização, visto que por meio das brincadeiras elas não interagem utilizando-se de regras e papéis sociais definidos (Brasil, 1998).

O faz de conta – que criança tem que fingir ser pai, mãe, tio, professora, bombeiro - tem grande importância para o desenvolvimento psíquico da criança, tal brincadeira recria as situações habituais do dia a dia, logo coloca a criança em uma situação que a faz refletir sobre as relações interpessoais (Brasil, 1998; Dallabona e Mendes, 2004).

Quando a criança brinca de faz de conta, ela passa a ter que trabalhar a imaginação e representação de uma forma criteriosa, isto acontece porque não se pode ser um objeto inanimado e conversar, por exemplo. O brincar de faz de conta então é uma atividade que é executada pelas crianças que fazem com que elas desenvolvam sua imaginação e percepção da realidade (Brasil, 1998).

[...] faz de conta, as crianças enriquecem sua identidade, porque podem experimentar outras formas de ser e pensar, ampliando suas concepções sobre as coisas e pessoas ao desempenhar vários papéis sociais ou personagens. Na brincadeira, vivenciam concretamente a elaboração e negociação de regras de convivência, assim como a elaboração de um sistema de representação dos diversos sentimentos, das emoções e das construções humanas (Brasil, 1998, p. 25).

As crianças tornam-se mais espontâneas, sentem-se mais libertas, trabalham melhor a coordenação e a desinibição, tal como possuem um melhor trabalho em grupo quando são oferecidas dinâmicas de recreação, que ainda ajudam no desenvolvimento da comunicação. Já as cantigas de roda fazem com que as crianças tenham uma capacidade maior de serem criativas, de conhecerem e valorizarem a cultura, assim como expressar-se melhor via oral (Ribeiro, 2002).

Brincar não é apenas uma distração para as crianças, o brincar tem inúmeros benefícios, que as tornam mais independentes e melhora a sensibilidade visual e auditiva, ao mesmo tempo que diminui a agressividade e promove a inteligência emocional. Logo, o lúdico ajuda no desenvolvimento infantil de maneira sadia e harmoniosa, e faz com que a criança tenha

um desenvolvimento melhor e tenha uma melhor adaptação social no futuro (Moyles, 2002; Ribeiro, 2002).

Vendo que o lúdico desenvolve tantas atividades, tem-se que o maior ganho de tal atividade é dignidade humana, isto é, o indivíduo se torna cidadão. Para Ribeiro (2002) a sociedade e a realidade impõem que o ser humano tenha habilidades para ter uma boa integração social, é necessário conhecer, compreender e construir pensamentos bem estruturados de forma que tenham a capacidade de resolver os mais diversos problemas. Assim sendo, o lúdico, ao oferecer à criança a capacidade de ser autônomo faz com que esta venha a ser um cidadão.

## 2 A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

Não se tem um grande aproveitamento dos brinquedos que ficam expostos nas salas de aula, mas que não são acessíveis às crianças, sobretudo aos que estão fora de vista na maior parte do tempo. Muitos são os profissionais que não possuem o conhecimento do emprego da ludicidade na educação, sendo assim estes não reposicionam os objetos ao alcance das crianças e, conseqüentemente, não observam os efeitos que eles podem provocar nelas (Machado, 2003).

Um brinquedo que não é usado para brincadeiras com as crianças perde a sua ludicidade, não sendo usado para interação e imaginação por parte das crianças. O educador tem que fazer com que as crianças tenham o máximo de contato possível com os brinquedos, trabalhando também com o ambiente, fazendo com que estes se tornem mais agradáveis, atrativos, prazerosos, e proporcionando ludicidade e diversas brincadeiras sociais (Macedo, 2024).

Apesar de se ter diversas situações nas quais as instituições de educação infantil oferecem ações pedagógicas complexas para o desenvolvimento da criança, a brincadeira continua sendo como uma das principais atividades a ser executada pela criança. Mas tem-se que a maioria dos planos pedagógicos das escolas contam com cada vez menos horários de brincadeiras para as crianças (Machado, 2003; Macedo 2024).

Com o crescimento as crianças perdem os seus horários de brincar, sendo substituído pela aula em sala de aula. Isso tem impacto na vida social da criança visto que as qualidades aqui já citadas que as crianças passam a ter precisam ser trabalhadas a todo momento, a memória e a imaginação não continuam a desenvolver sozinhas. Mesmo que se tenha o horário de recreio para que as crianças possam se divertir, a utilização do lúdico acaba por se perder, na medida em que o livre arbítrio passa a ser do aluno (Brasil, 1998).



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG

Integrar os conhecimentos que precisam ser adquiridos pelas crianças nas brincadeiras, fazem com que estas tenham uma absorção melhor do que está sendo ensinado. Logo seria necessário que as instituições de educação infantil contassem com espaços de brincadeiras livres, aquelas que o professor não interfere, e as crianças tem um maior desenvolvimento da sua criatividade; e as brincadeiras dirigidas, que as crianças possuem metas e objetivos a serem alcançados, tais são estabelecidos pelo professor que se faz de mediador de toda a brincadeira (Kishimoto, 2017).

Visando explorar teorias psicológicas e pedagógicas que discutem a importância do lúdico no desenvolvimento cognitivo e social das crianças, incluindo autores clássicos e contemporâneos, a teoria diz que, para as crianças o brincar é uma importante forma de experiência.

Seymour Papert (1993) com seu construcionismo lúdico, Paulo Freire (2028) com o brincar como tomada das rédeas da liberdade, John Dewey (2023) e sua proposta de se ter aluno protagonista do brincar no processo ensino aprendizagem, Maria Montessori (2014) para o brincar que autoeduca, expande a ciência e a consciência num ambiente preparado para as atividades. Freinet (2005) que estabelece um brincar que atenda aos interesses e prazeres fundamentais das crianças. Carl Rogers (2017) com o papel do educador facilitador da ludicidade conduzida pela criança. E mesmo na era tecnológica, esse brincar encontra apoio nas pesquisas de Manuel Castells (2003), Pierre Lévy (1998) e Michel Reznick (2015). Este último propondo o uso de tecnologias e atividades eletrônicas para envolver principalmente crianças nas suas experiências criativas. Estes são alguns dos teóricos, dentre muitos outros, que enfatizam esta abordagem na educação.

Freud (1990) e Piaget (1970/72/67) estudaram o brincar, embora o considerassem nada mais do que uma das muitas expressões do comportamento infantil, com função essencialmente instrumental. Piaget (1962) vê o brincar como um comportamento de assimilação, que, portanto, não implica a mudança dos padrões e estruturas mentais de um sujeito no que diz respeito a dados externos. Esta definição, no entanto, exclui basicamente todas aquelas situações de jogo caracterizadas pela resolução de problemas, que exigem que o sujeito altere (ou, pelo menos, ajuste) as suas estruturas mentais. Ou seja, se o brincar for considerado apenas em termos de assimilação, corre-se o risco de negar a importante função que desempenha numa perspectiva de desenvolvimento cognitivo, no sentido de que permite às crianças explorar diversas alternativas para estabelecer uma relação com a realidade (Guilherme, 2022).



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG

De acordo com as teorias do desenvolvimento cognitivo (Piaget, 1962; Vigotsky, 1987), o brincar caracteriza-se essencialmente como um processo cognitivo que é ativado de forma voluntária: supostamente contribui para o desenvolvimento de faculdades importantes como o pensamento criativo, a atitude à inovação e à flexibilidade, bem como às competências de resolução de problemas e à adaptação eficaz ao ambiente.

Horn e Barbosa (2021) descrevem o brincar como a reprodução de padrões comportamentais que supostamente constituem modelos de ação, Estes últimos, porém, estão separados do ambiente onde normalmente acontecem, das motivações e intenções que geralmente os guiam.

Macedo e Dias (2024) falam do brincar em termos evolutivos, subjacente à sua finalidade adaptativa: supostamente emerge de forma espontânea da ativação repetida de instintos e exercícios, dos quais se diferencia pela sua agradabilidade intrínseca: “quando um ato é realizado unicamente por causa do prazer que proporciona, há jogo” (Magalhães et al., 2022, p. 135). Da mesma forma, Stuart Hall (Hall, 2006) apresentam a especificidade do brincar em termos evolutivos: desta forma as crianças podem aprender e exercer as funções básicas que a espécie humana desenvolveu no decurso da filogenia (teoria da recapitulação).

Voltando às origens do pensamento psicológico, menciona-se a interpretação dada por Spencer (2000) em termos de excedente de energia: uma criança tem um excesso de energia que precisa ser expresso através da brincadeira. Na era moderna, a par da abordagem de ajustamento cognitivo, foram desenvolvidas várias teorias sobre o brincar, que hoje também é considerado numa perspectiva psicodinâmica (Freud, 1990; Erikson, 1985): neste aspecto, supostamente fornece o cenário apropriado para expressar e elaborar experiências subconscientes, caracterizadas por desejos, fantasias, bem como por medos, angústias, traumas sofridos.

Para as crianças brincar é uma oportunidade importante para adquirir um conhecimento mais profundo do seu mundo interior, por um lado, e da realidade externa, por outro, reconhecendo gradualmente a existência de ambas as realidades.

Outros autores (Waelder, 1923; Peller, 1954; citados por Santos e Carvalho (2022) sublinharam a sua função catártica, que supostamente permite ajustar as questões do superego às pressões ambientais e às questões relacionadas com o controle dos esfíncteres, moldando e elaborando as experiências subconscientes da criança. A gratificação intrínseca do brincar, nesse sentido, permitiria o exercício de novas funções e habilidades, tanto cognitivas quanto

motoras. Ao mesmo tempo, espera-se que uma atividade intrinsecamente gratificante contribua de forma eficiente para a autoestima individual.

Outras inúmeras abordagens centram-se em particular na exploração que supostamente modula o estado de excitação ao confrontar as crianças com situações sempre novas e que estimulam o seu desejo de descobrir.

Ao brincar e à exploração foram posteriormente atribuídas diversas especificidades, com o objetivo – num caso – de sublinhar a criatividade da criança e – no outro – de realçar o conhecimento de uma realidade objetiva. De acordo com a perspectiva social e sociocultural (Vigotsky, 1987; Mead, 1934; Bateson 1955), o brincar tem um papel essencial no processo de socialização porque permite que as crianças aprendam sobre papéis e padrões no contexto das diversas formas de interação com seu grupo de pares.

Nos últimos anos, a prevalência de comportamentos de jogo solitário está normalmente correlacionada positivamente com um comportamento mais imaturo e impulsivo do ponto de vista social Coplan e Rubin (1998) citado por Vieira et al. (2023), bem como com uma capacidade reduzida de ajustar emoções e desempenho na escola. É, portanto, difícil definir o brincar de forma unívoca: as teorias tradicionais (desenvolvidas especialmente no século XIX) e as abordagens modernas (séc. XX) contribuíram certamente para apresentar, a partir de diferentes perspectivas, as funções mentais específicas associadas ao brincar, e o importante papel que brincar tem no desenvolvimento da criança. No entanto, gradualmente tornou-se necessário tentar alcançar uma definição unívoca deste conceito, especialmente no que diz respeito à metodologia, permitindo assim a comparação dos estudos sobre o tema. Nas últimas décadas, chegou-se essencialmente a um acordo relativamente a algumas características que tornam os comportamentos de jogo únicos. Em primeiro lugar, alguns estudos explicaram a sua motivação que é maioritariamente intrínseca, ou seja, que se encontra na própria ação.

As crianças brincam porque lhes dá prazer, porque gostam de estar ativas e espontaneamente envolvidas, criando situações sempre novas e inesperadas. Além disso, brincar caracteriza-se por ser uma atividade essencialmente ajustada por cada criança, de forma a compreender a realidade e, ao mesmo tempo, transcendê-la (Cotonhoto et al., 2019). Neste sentido, o brincar está associado à exploração ativa porque permite à criança conhecer, mas também manusear e representar, de acordo com a sua vontade, os vários objetos que a rodeiam, superando os obstáculos colocados pela realidade objetiva.

### 3 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA A ALFABETIZAÇÃO:

A análise de como as atividades lúdicas contribuem especificamente para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita em crianças da educação infantil se evidencia em pesquisas conectando brincadeira e alfabetização. Neste sentido, a investigação sobre a ligação entre brincadeira e alfabetização começou com o trabalho pioneiro de Wolfgang em 1974 e floresceu na década de 1980, continuou durante a década de 1990 e depois caiu na década de 2000 (Schneider et al., 2022).

As primeiras pesquisas nas décadas de 1980 e 1990 concentraram-se no uso da brincadeira como uma intervenção para aumentar o comportamento de alfabetização ou melhorar as habilidades de alfabetização. Os pesquisadores também usaram observações para examinar a sobreposição de comportamentos lúdicos e de alfabetização. Por isso, examina-se aqui, as diversas categorias de competências de leitura emergentes que foram exploradas nas pesquisas.

Em relação à competência narrativa e compreensão de histórias, Dos Santos e Correa (2021) afirma que, quando as crianças se envolvem em brincadeiras sociodramáticas, elas usam elementos da estrutura da história, como um cenário (consultório médico), papéis de personagens (médico, paciente) e episódios da trama (o paciente está doente e precisa de uma receita de remédio).

Esta estrutura partilhada foi confirmada na análise de Kasai et al. (2022) sobre brincadeiras de faz de conta e gramática de histórias, que encontrou paralelos entre brincadeiras de faz de conta e histórias em 76% dos episódios de brincadeira estudados. O mapeamento de elementos lúdicos nas características de design da alfabetização torna possível a conexão de aprendizagem e muitos estudos apoiam a ligação entre brincadeira e competência narrativa.

Buriola (2024), num estudo seminal sobre o papel das intervenções lúdicas na alfabetização, estudou crianças do jardim de infância até a segunda série e descobriu que a brincadeira temática de fantasia era um facilitador eficaz de todas as medidas de compreensão, especialmente para crianças do jardim de infância.

Fernandes e Azevedo (2024) descobriram que envolver as crianças em experiências lúdicas de fantasia temática, nas quais encenavam histórias durante a brincadeira, facilitava a sua capacidade de recordar uma história, mesmo uma que não tenha sido encenada. A hipótese deles era que as crianças pequenas adquiriam conhecimento metalinguístico de “histórias” por meio de brincadeiras temáticas de fantasia.



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG

Da Silva et al. (2024) examinaram o papel da brincadeira dramática, descobrindo que ela ajudou crianças de 4 anos a demonstrar mais competência narrativa do que crianças que simplesmente contavam histórias, e ajudou o jardim de infância e a primeira série de crianças com recordação imediata de uma narrativa.

Um viés que une ludicidade e brincadeira, é o desenvolvimento de vocabulário e linguagem e este inclui o uso e a compreensão da semântica, sintaxe, fonologia, morfologia e pragmática pelas crianças, é importante porque é a base para todas as habilidades de alfabetização e está relacionado à capacidade de leitura nas séries elementares (Batista, 2023). Para este autor, isto é especialmente importante porque metade das crianças em salas de aula pré-escolares apoiadas publicamente demonstram fracas competências linguísticas orais. Esse pesquisador postula que um fator influente durante a brincadeira é o uso de linguagem descontextualizada, ou a linguagem usada para descrever o que não está no entorno imediato.

Leite e De Fátima Costa (2021) colocou crianças de 5 a 8 anos em grupos em três condições: brincadeira dramática, discussão ou desenho. Ele examinou os tipos de conversa usados nos grupos e descobriu que as crianças no contexto da brincadeira dramática usavam uma linguagem mais explícita. Negociando diferentes papéis e transformações simbólicas durante a brincadeira, elas ganharam prática na codificação de significado por meio da linguagem.

Exemplificando, Oliveira et al. (2023) observaram crianças em idade pré-escolar durante uma variedade de atividades e descobriram que o tempo que passavam conversando com os colegas enquanto faziam de conta estava positivamente associado ao tamanho do seu vocabulário dois anos depois, no jardim de infância. Os tratamentos lúdicos sociodramáticos melhoraram o funcionamento da linguagem das crianças do jardim de infância, incluindo o número total de palavras utilizadas, o número de palavras específicas e de conteúdo, e a duração média da expressão e a complexidade gramatical (Levy et al., Wolfgang, e Koorland,1992; Schneider et al., 2022).

Discute-se teoricamente sobre metodologias pedagógicas que incorporam jogos e brincadeiras no cotidiano escolar e como elas podem ser aplicadas para facilitar a aprendizagem. Evidências empíricas mostram que um currículo de alfabetização baseado em brincadeiras ajuda a desenvolver as competências necessárias para a aprendizagem da alfabetização, como a autorregulação (Souza, 2020). As experiências lúdicas também afetaram positivamente a comunicação e a negociação com os pares, a imaginação, a fantasia e a



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG

criatividade nesse estudo. Essas habilidades auxiliares são importantes para construir a compreensão social necessária para uma compreensão de leitura bem-sucedida.

Evidências empíricas mostram que um currículo de alfabetização baseado em brincadeiras ajuda a desenvolver as competências necessárias para a aprendizagem da alfabetização, como a autorregulação e as experiências lúdicas também afetaram positivamente a comunicação e a negociação com os pares, a imaginação, a fantasia e a criatividade (Batista, 2023).

Essas habilidades auxiliares são importantes para construir a compreensão social necessária para uma compreensão de leitura bem-sucedida. Evidências empíricas mostram que um currículo de alfabetização baseado em brincadeiras ajuda a desenvolver as competências necessárias para a aprendizagem da alfabetização, como a autorregulação (Silva et al., 2024). As experiências lúdicas também afetaram positivamente a comunicação e a negociação com os pares, a imaginação, a fantasia e a criatividade (Oliveira et al., 2023). Essas habilidades auxiliares são importantes para construir a compreensão social necessária para uma compreensão de leitura bem-sucedida.

Evidências empíricas mostram que um currículo de alfabetização baseado em brincadeiras ajuda a desenvolver as competências necessárias para a aprendizagem da alfabetização, como a autorregulação (Souza, 2020). As experiências lúdicas também afetaram positivamente a comunicação e a negociação com os pares, a imaginação, a fantasia e a criatividade (Santos, 2021). Essas habilidades auxiliares são importantes para construir a compreensão social necessária para uma compreensão de leitura bem-sucedida (Fernandes; Azevedo, 2024).

Para avaliar como a inclusão de elementos lúdicos em atividades de alfabetização pode aumentar o engajamento e a motivação das crianças é importante ressaltar que as pedagogias de aprendizagem lúdica se alinham naturalmente com as características que a pesquisa na ciência da aprendizagem sugere que ajudam os humanos a aprender. A aprendizagem lúdica alavanca o poder do pensamento e aprendizagem ativos (mentes ligadas), envolventes (não distrativos), significativos, socialmente interativos e iterativos (Guilherme, 2022) de maneiras poderosas que levam ao aumento da aprendizagem. Já a brincadeira livre permite que as crianças explorem e se expressem — para serem os capitães de seu próprio navio. Embora a brincadeira livre seja importante, se um professor tem uma meta de aprendizagem, a brincadeira guiada e os jogos são o caminho para resultados bem-sucedidos para as crianças (Leite e Costa, 2021).



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG

A aprendizagem lúdica na forma de brincadeira guiada, na qual o professor desenvolve a aprendizagem como parte de um contexto divertido, como um boletim meteorológico, mantém a agência da criança, mas adiciona um componente intencional à brincadeira que ajuda as crianças a aprender mais com a experiência. Macedo e Dias (2024) explicam que o desenvolvimento de habilidades durante a brincadeira livre em comparação à brincadeira guiada, elas crianças aprenderam mais e demonstraram habilidades na brincadeira guiada do que na brincadeira livre.

Para Magalhães et al. (2022), uma simples inserção de um design que as crianças podem tentar copiar transforma uma situação de brincadeira em uma situação madura com aprendizado espacial, por exemplo. Brincar é uma maneira particularmente eficaz de envolver as crianças com aprendizado específico quando há uma meta de aprendizado.

Discute-se quais tipos de jogos e brincadeiras mostraram-se mais efetivos para a alfabetização, com base na revisão bibliográfica realizada. Em primeiro lugar, pode-se dizer que são aquelas que capacitem os alunos a orientar sua própria aprendizagem. Para isto, há que se conhecer os interesses das crianças, os pontos fortes e o que elas podem contribuir para a classe. Quanto mais se entender os alunos, mais se poderá fazer conexões significativas entre suas vidas e o currículo.

Compartilhar responsabilidades de tomada de decisões, como organizar a reunião matinal, a programação ou o espaço da sala de aula ajuda as crianças a sentirem-se donas de seu aprendizado. Outro modo de obter efetividade, é dar tempo para que os alunos reflitam sobre as coisas novas que aprenderam ou descobriram. A brincadeira deve ser usada com um propósito e ajudar com objetivos de aprendizagem bem elaborados.

Faz-se necessário “Criar uma cultura de aprendizagem colaborativa em conjunto” (Magalhães et al. 2022, p. 69), construindo relacionamentos por meio de brincadeiras e procurando maneiras para que os alunos se conectem uns com os outros. Isto é construção de conhecimento juntos por meio de conversas propositais.

Incentivar uma cultura de *feedback* na turma, onde as crianças podem ouvir diferentes perspectivas sobre seus trabalhos escolares, inclusive de colegas também se coloca necessário. Pede-se as crianças para falar sobre a atividade dos colegas com normas de grupo bem estabelecidas para quaisquer comentários, como “Seja gentil, seja específico e seja prestativo”. Há que se incentivar a tomada de riscos e a experimentação, liderando as crianças em investigações abertas sem “respostas corretas” para ajudá-las a se sentirem mais confortáveis com o desconhecido. Da mesma forma, o professor pode modelar o aprendizado que quer ver



desenvolva a sua atenção e memória, além de ter uma grande contribuição para a socialização, visto que por meio das brincadeiras elas não interagem utilizando-se de regras e papéis sociais definidos.

Os efeitos dessas práticas no âmbito motivacional, o que levou ao fato de que os jogos incentivam o pensamento crítico e a resolução de problemas, desenvolvem habilidades socioemocionais, melhora a capacidade de memória, fornece um ambiente seguro para falhas, oferece flexibilidade, melhora a motivação e o engajamento, suporta diferentes estilos de aprendizagem contribuindo para a alfabetização.

A sociedade, a realidade, impõe que o indivíduo precisa possuir várias habilidades para ter uma boa integração social. É necessário conhecer, compreender e construir pensamentos bem estruturados de forma que tenham a capacidade de resolver os mais diversos problemas. Assim sendo, o lúdico, ao oferecer a criança a capacidade de ser autônoma faz com que esta torne-se um cidadão consciente.

Por fim, pode-se afirmar que as atividades lúdicas aumentam o engajamento e interesse das crianças. A literatura e as pesquisas empíricas mostram que os jogos e brincadeiras projetados com escolha, colaboração e *feedback*, mantêm as crianças envolvidas durante as aulas e motivadas para alcançar um objetivo final. São, assim, uma ótima maneira de envolver e motivar as crianças e aprimorar a prática pedagógica.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil: Falar e dizer; olhar e ver; escutar e ouvir.** Editora Vozes Limitada, 2017.

BARBOSA, Raquel Firmino Magalhães; MARTINS, Rodrigo Lema Del Rio; DA SILVA MELLO, André. Brincadeiras lúdico-agressivas: tensões e possibilidades no cotidiano na educação infantil. **Movimento**, v. 23, n. 1, p. 159-170, 2017.

BASEI, Andréia Paula; BENDRATH, Eduard Angelo; CEREJA, Caroline. Contratempos na trajetória da educação física na educação infantil. **Revista Eletrônica Pesquiseduca**, v. 10, n. 20, p. 152-166, 2018.

BATISTA, Cátia Alexandra Lima. **Interação e gestão de conflitos interpares na educação de infância: expressar sentidos, vivências e aprendizagens de crianças e adultos.** 2023. Tese de Doutorado.

BATESON, Gregory. A theory of play and fantasy. **Psychiatric research reports**, 1955.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial Curricular Nacional para a educação infantil.** Ministério da Educação: Brasília, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC** Versão Final. Brasília, DF, 2017.

BRIZOLA, Jairo; FANTIN, Nádia. Revisão da literatura e revisão sistemática da literatura. **Revista de Educação do Vale do Arinos-RELVA**, v. 3, n. 2, 2016.

BURIOLA, Camila Maria. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL. **Revista Brasileira de Educação Física, Saúde e Desempenho-REBESDE**, v. 5, n. 2, 2024.

CABRAL, Ana Carla; FÉLIX, Chrisley SOARES. Organização dos espaços na educação infantil: o lúdico como facilitador de práticas significativas. **Paidéia**, 2017.

CASTELLS, Manuel. A Galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade. Trad. Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003. 244 p.

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Cláudia Broetto; MISSAWA, Daniela Dadalto Ambrozine. A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica. **Construção psicopedagógica**, v. 27, n. 28, p. 37-47, 2019.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**, v. 1, n. 4, p. 107-112, 2004.

de Janeiro: José Olympio, 1973]

DE NEGRI, Emanuela et al. **Apoio Visuo-espacial em Geometria**. Universidade de Gênova, 2018.

DEWEY, John. **Experiência e educação**. Editora vozes, 2023.

ERIKSON, Erik H. El ciclo vital completado. In: **El ciclo vital completado**. 1985. p. 141-141.

DOS SANTOS, Marco Aurélio Gonçalves Nóbrega; CORREA, Elisabeth Ângela Mamede. Revisão integrativa da literatura: O brincar livre na educação infantil. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 7, n. 9, p. 945-964, 2021.

FERNANDES, Elisvana Vieira; DE AZEVEDO, Gilson Xavier. A IMPORTÂNCIA DA ALFABETIZAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL PARA O PLENO DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL DA CRIANÇA. **REEDUC-Revista de Estudos em Educação (2675-4681)**, v. 10, n. 1, p. 292-306, 2024.

FREINET, Célestin. **Técnicas Freinet de la escuela moderna**. Siglo xxi, 2005.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da libertação em Paulo Freire**. Editora Paz e Terra, 2018.

FREUD, S. (1990). Três ensaios sobre a teoria da sexualidade. In: *Obras psicológicas completas*. Rio de Janeiro, Imago, v. 7 [19051].





