

A importância do lúdico na educação enquanto estratégia de ensino e construção da aprendizagem: uma revisão integrativa de literatura

Adelcio Machado dos Santos¹, Jhon Wender Ferreira de Souza², Gleycia Letícia Rodrigues dos Santos³, Ana Luiza Barcelos Ribeiro⁴, Silvane Pereira de Oliveira⁵, Rita de Freitas Ribeiro Pessano⁶, Joana Maristela Moreira Moleda⁶, Giselle Carmo Maia⁷, Luciane Rodrigues⁸, Janete Hickmann⁹, Alysson Rafael Ribeiro de Pontes¹⁰

¹(Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil)

²(Faculdade de Educação e Tecnologia da Amazônia, Brasil)

³(Universidade Estadual do Amazonas, Brasi)

⁴(Universidade Estadual do Norte Fluminense)

⁵(Universidade Del Sol no Paraguai, Paraguai)

⁶(Rede Estadual de Ensino do Rio Grande do Sul, Brasil)

⁷(Secretaria Municipal da Educação de Palmas, Brasil)

⁸(Rede Estadual de Ensino de Mato Grosso)

⁹(Universidade Feevale, Brasil)

¹⁰Universidade Estadual de Ponta Grossa

Resumo: Muitas são as possibilidades de ensinar e aprender, dentre elas, a ludicidade se faz presente enquanto metodologia de ensino e aprendizagem no que concerne a despertar o interesse pelo conhecimento através das brincadeiras, jogos e símbolos atrativos. Neste sentido, a educação como promotora da formação cidadã, fomentando nos indivíduos, o desenvolvimento para o mundo do trabalho, para a interação social, por isso, faz-se necessário prezar por um ensino de qualidade, a fim de que seja desenvolvido o pensamento crítico, reflexivo e dialógico com a realidade. Assim sendo, este estudo teve por objetivo refletir sobre a importância da ludicidade no processo educativo. Para isso, em termos metodológicos, foi utilizada a revisão integrativa de literatura em fins de mapeamento da produção científico-acadêmica. O estudo é de caráter qualitativo baseado na análise de 12 artigos selecionados na SciELO. Os artigos foram analisados conforme seus resumos, sintetizando seus apontamentos metodológicos e resultados de pesquisa com articulações entre ludicidade, educação, ensino e aprendizagem. Os resultados e conclusões indicam a importância da ludicidade como ferramenta de ensino, planejamento de atividades, bem como, fator primordial para atrair a atenção de aprendentes na construção do conhecimento. Destaca-se que os trabalhos analisados, em sua maioria, associam a ludicidade no universo dos jogos e demais apontam para o campo das letras, corporeidade, contudo, todos expressam os mesmos valores de imersão dos estudantes para com o conhecimento.

Palavras-chave: Construção do conhecimento; Educação infantil; Jogos; Métodos.

Date of Submission: 13-03-2023

Date of Acceptance: 28-03-2023

I. Introdução

A cultura está presente na sociedade por meio dos diferentes contextos, ideias, ambientes, ritmos e outras singularidades e pluralidades que evidenciam as múltiplas facetas da sociedade. Se pararmos para pensar no processo educativo, a educação contempla diferentes níveis e etapas que abrangem diversas particularidades. O cenário escolar, portanto, é um ambiente de socialização, aprendizagem e interação social, a fim de que se constitua enquanto espaço do saber, espaço das relações sociais e culturais. E, assim como os seres humanos, as escolas possuem diferentes ritmos organizacionais, métodos distintos de planejamento, constituindo a vasta pluralidade de contextos regionais existentes em nosso Brasil (LUCAS, 2022).

Ao refletirmos sobre contexto, acreditamos que ele pode ser visto de diversas maneiras, por suas especificidades regionais e locais, espalhadas pelo país, sendo a valorização do contexto crucial para o desenvolvimento dos processos de ensino e aprendizagem, o que irá refletir na construção do conhecimento dos

estudantes. Como o ensino tradicional, centrado em práticas obsoletas e em uma educação que hoje já é considerada ultrapassada, a ludicidade surge como estratégia de repensar a prática pedagógica ou prática docente enquanto estratégia promotora de articulação entre o sujeito e o objeto de estudo, ou seja, os conteúdos. E, conforme foi comparado contexto e aprendizagem, podemos comparar também ludicidade e relação sujeito/conteúdos.

Alguns educadores possuem dificuldades em perceber os valores da ludicidade na aprendizagem, ou até mesmo enquanto método de ensino, constituindo uma possibilidade de intervenção pedagógica que deve ser fomentada pelas universidades na busca por docentes que saibam estruturar atividades lúdicas, tanto para educação básica quanto para ensino superior (MODESTO; RUBIO, 2014). Neste ínterim, é compreensível que a educação básica depende muito mais do aparato lúdico, pois é uma etapa de estudos em nível inicial e de formação geral, enquanto que no ensino superior o público já é mais maduro, facilitando a compreensão de conceitos, que também podem ser melhor desenvolvidos sob mediação lúdica.

O conceito de ludicidade é muito completo, é visto de diferentes formas por diferentes profissionais da educação, pesquisadores e gestores. Na sociedade contemporânea, o lúdico é estudado em diferentes enfoques, sejam eles: antropológicos, sociológicos, psicopedagógicos, dentre outros (MASSA, 2015). Para tanto, a ludicidade abrange consigo um campo vasto de saberes, atingindo a pedagogia, psicologia, educação física, dentre outras áreas. Logo, o lúdico é importante para o desenvolvimento da criança, visto que, é capaz de despertar as emoções, o prazer e facilitar a aprendizagem (SILVA, 2016).

Muitos pesquisadores e professores associam o termo ludicidade como fenômeno reservado para a educação infantil e, realmente, trabalhar a ludicidade nesta etapa é crucial, entretanto, hoje já é possível estabelecer diálogos sobre a importância da ludicidade no ensino fundamental, no ensino médio e no ensino superior. Assim, muitos programas de mestrado e doutorado, hoje, investigam a influência da ludicidade na inclusão escolar, em diversas outras áreas do conhecimento, para além das competências e habilidades a serem desenvolvidas pelas crianças. Já os profissionais comprometidos e alicerçados com a sua prática pedagógica, prezando por um ensino de qualidade, reconhecem o papel da ludicidade enquanto potencial de ensino e aprendizagem e seus valores na relação entre sujeito e conhecimento, bem como, compreendem que a ludicidade pode constituir-se enquanto veículo para o desenvolvimento social, intelectual e emocional dos estudantes.

E acerca da ludicidade presente no brincar, na educação infantil, leiamos o que declara Modesto e Rubio (2014):

O brincar é um comportamento que percorre séculos e independente da cultura ou classe social, faz parte da vida do ser humano onde todos conseqüentemente se divertem, aprendem, socializam, comunicam, trocam experiências, desafiam uns aos outros e se interagem. O aspecto lúdico torna-se importante instrumento na mediação do processo de aprendizagem, principalmente das crianças, pois elas vivem num universo de encantamento, fantasia e sonhos onde o faz de conta e realidade se mistura, favorecendo o uso do pensamento, a concentração, o desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando o processo de construção do pensamento (MODESTO; RUBIO, 2014, p. 1-2).

E uma das potencialidades mais interessantes da ludicidade é o estímulo e a interação, por isso, se faz necessário destacar o que diz Barcelos e Mendes (2018):

Por meio da ludicidade, o aluno sente-se estimulado para expressar-se na oralidade, ter autonomia para exercitar seu conhecimento que é um instrumento fundamental na interação do saber. As atividades lúdicas facilitam a socialização com educadores e seus colegas de sala interagindo com mais tranquilidade, no meio social em que a criança está inserida. Esperamos que esse trabalho suscite reflexões sobre o tema e a tomada de novas atitudes dos professores que atuam no âmbito da Educação Infantil no que se refere ao uso da ludicidade como recurso metodológico para o desenvolvimento das diferentes competências da criança pequena (BARCELOS; MENDES, 2018, p. 6).

Não é possível falar ou escrever sobre ludicidade sem associar os jogos enquanto estratégia educativa que pode ser base de atividades para meninos e meninas. A emoção provocada pelos jogos e brincadeiras, o entusiasmo, até mesmo a lição de montar e guardar são capazes de oportunizar momentos significativos para a criança, momentos de aprendizagem, momentos de alegria e de muita criatividade (LUCAS, 2022).

Henrique e Costa (2020) apontam que a ludicidade está presente no bom desenvolvimento cognitivo, motor e da psicomotricidade. Os autores apontam que estimula a criatividade, o mundo da fantasia, da imaginação, exploração de habilidades, socialização, conhecimentos do corpo, do ambiente, dos colegas. Além disso, declaram que a criança passa a compreender regras, limites, saber esperar e, isso ocorre de acordo com as diferentes faixas etárias e intencionalidades pedagógicas, exigindo um planejamento rigoroso na seleção de materiais, desenvolvimento de habilidades e espaços.

De acordo com Rosa et al. (2018) a criança, ao brincar, compreende o que é ser ela mesma, passa a conhecer o seu próprio corpo e reconhecer os seus grupos sociais. Cabe ao professor ampliar os caminhos e as diferentes formas de ver o mundo, de valorizar a si e ao outro, ampliando os caminhos e potencialidades na educação infantil. Sendo assim, surge a problemática: a ludicidade pode ser significativa para os processos de ensino e aprendizagem? Assim sendo, surge a necessidade deste estudo em seu objetivo de refletir sobre a importância da ludicidade no processo educativo.

II. Metodologia

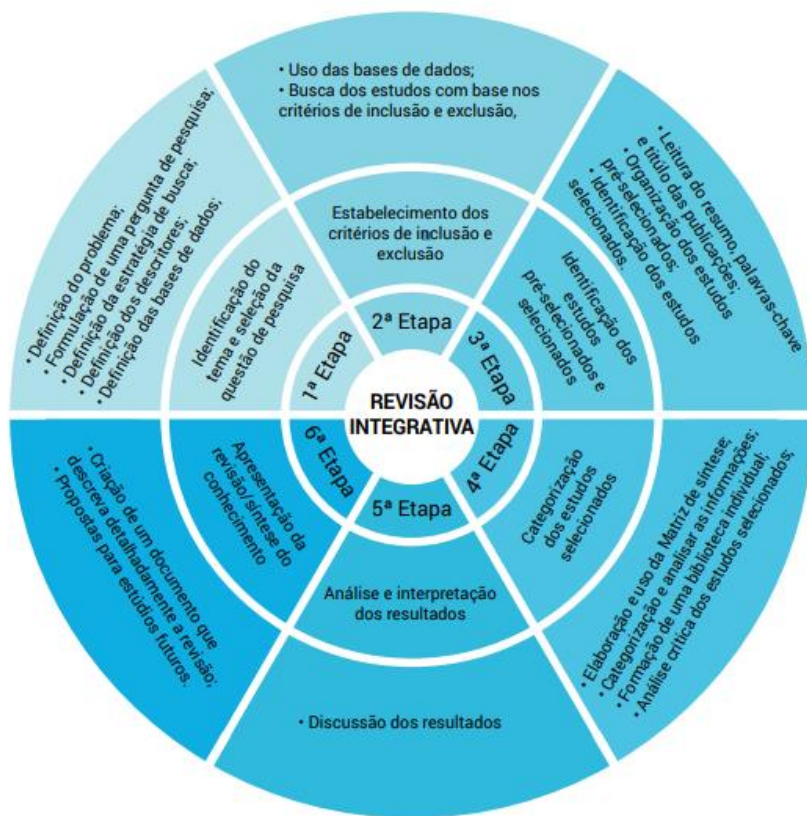
Para o desenvolvimento deste estudo, foi utilizada a revisão integrativa de literatura, pois é um método que permite a busca ampla e abrangente sobre determinado assunto. Neste caso, os artigos e livros selecionados ao longo das diversas bases de dados, permitem uma discussão acerca da abordagem lúdica na educação, especificamente em termos de desenvolvimento psicomotor e construção da aprendizagem.

Acerca da revisão integrativa em estudos na área da educação, Rodrigues, Sachinski e Martins (2022, p. 6) declaram que:

Desta maneira, é possível ressaltar, de forma a complementar as reflexões até aqui delineadas, que a revisão integrativa auxilia também o pesquisador se atualizar na área pesquisada. Ao entender melhor o seu próprio campo de estudo, oportuniza-se ao indivíduo que pesquisa ir além da sua própria zona de conforto, a qual, muitas vezes, se apresenta no cotidiano acadêmico. Ao construir novos conhecimentos, o pesquisador, especialmente o pesquisador em Educação, retoma aqueles que para ele são referências — e ele próprio pode se tornar, para futuros interessados, base para o desenvolvimento de novas perspectivas.

O amparo teórico-metodológico em Botelho, Cunha e Macedo (2011) nos permite estipular as etapas do estudo (Figura 1): (1) delimitação do problema; (2) critérios e desenvolvimento de busca; (3) identificação dos estudos; (4) categorização de estudos; (5) análise de dados; (6) síntese de resultados. Para tanto, a base de dados utilizada foi a Scientific Electronic Library Online (SciELO); dados os seguintes critérios de inclusão e exclusão: (1) termo de busca “ludicidade na educação; (2) 23 artigos encontrados e 13 selecionados para a pesquisa (inicialmente) por corresponderem com o tema; (4) excluídos os trabalhos na área da saúde; (5) inseridos os trabalhos que dialogam com educação, jogos, ludicidade e processo de ensino e aprendizagem, finalizando com os 12 artigos científicos. Para tanto, os trechos analisados nos artigos foram os seus resumos. Após sintetizar o resumo, detalhando os procedimentos metodológicos e resultados obtidos, alguns estudos foram passíveis de serem analisados em termos de discussão e considerações finais para enriquecer o diálogo integrativo e bibliográfico.

Figura 1 - Etapas da revisão integrativa



Fonte: (BOTELHO; CUNHA; MACEDO, 2011, p. 129).

Em termos de fundamentação de tal metodologia integrativa, Souza, Silva e Carvalho (2010, p. 103-104) declaram que a “revisão integrativa determina o conhecimento atual sobre uma temática específica, já que é conduzida de modo a identificar, analisar e sintetizar resultados de estudos independentes sobre o mesmo assunto [...]”. Sendo assim, a revisão integrativa é uma metodologia muito utilizada na área da saúde, mas corrobora muito na área da educação para levantamentos em estado da arte frente à temas que necessitam de uma maior atenção dos pesquisadores e programas de pós-graduação em termos de pesquisa e produção científico-acadêmica.

III. Resultados e Discussão

Rostirola, Siple e Henning (2020) pesquisaram através de uma revisão sistemática de literatura, o uso de jogos enquanto ferramenta de ensino e aprendizagem na alfabetização estatística. A busca de materiais em cunho bibliográfico ocorreu entre os anos de 2010 e 2018. As bases de dados consultadas foram Scielo e Google Acadêmico. A pesquisa culminou com um produto educacional, Caderno de atividades lúdicas: combinando, arranjando e permutando no Ciclo de Alfabetização (ROSTIROLA, 2018), apresentando módulos de jogos que problematizam análise combinatória na alfabetização. Todavia, os autores apontam que foram encontrados artigos com foco no ensino e aprendizagem, mas sem abordagem quanto ao lúdico. Os autores apontam que o lúdico é uma importante ferramenta para minimizar inquietações, ansiedades e angústias por parte dos estudantes em realizar algumas tarefas, contudo, os atraem para desenvolver a criatividade e o raciocínio lógico. Sendo assim, alguns dos trabalhos analisados na revisão apontam a importância da ludicidade, dos instrumentos de ludicidade enquanto objetos de aprendizagem, contudo não se aborda o lúdico de forma densa e efetiva.

Avanço e Lima (2020) trazem uma abordagem interessante e inovadora, pois investigaram a relação entre jogos e educação na contemporaneidade. O método parte de uma revisão bibliográfica, apresentando um panorama de concepções atuais entre jogo e educação. O estudo revelou que os materiais apontam certa discrepância entre o papel do jogo e sua função formativa, tal como, apontam que esse contraste insurge novas possibilidades de discussão teórica frente às técnicas mais apuradas na relação entre ludicidade e formação.

Morais, Albuquerque e Brandão (2016) discutem acerca do ensino e aprendizagem da linguagem escrita envolvendo meninos e meninas de 5 anos. Durante um ano letivo, acompanharam duas turmas da última etapa da educação infantil. As crianças apresentaram progressos marcantes, pois puderam explorar narrativas de ficção, jogos fonológicos, cantigas rimadas e textos de tradição oral. Os autores declaram que é importante preservar a

ludicidade nesta etapa tão importante da educação básica, permitindo um convívio significativo e reflexivo com a escrita.

A escola como cenário do estudo propiciou o compartilhamento de experiências sobre o jogo entre os alunos também em sala de aula, o que motivou outros adolescentes a acessar o dispositivo. Por tratar-se de uma pesquisa na qual os adolescentes, no ambiente escolar, foram convidados e estimulados a participar de um jogo, cujo acesso é restrito e acontece por convite - o que não acontece com a maioria dos jogos utilizados por eles - os resultados apresentam limitações, pois ainda não se sabe ainda como seria a experiência a partir do acesso espontâneo, em ambientes não controlados e desvinculados de instituições educacionais. Como desdobramento dessa primeira fase de aplicação do *Papo Reto*, espera-se que a sua utilização com maior número de adolescentes possa gerar novos resultados que contribuam com outros processos investigativos e interventivos concernentes à abordagem da sexualidade na adolescência (OLIVEIRA et al., 2016, p. 2391).

Veloso e Paiva (2021) discutiram os processos de ancoragem e objetivação das representações sociais de leitura literária a partir da produção de professoras da rede pública de ensino. Os dados que compõem a pesquisa foram coletados por meio de 94 professoras e, analisados de forma qualitativa à guisa da teoria das representações sociais. Os resultados apontaram que as professoras ancoram a leitura literária na ludicidade do texto e utilizam desta possibilidade para educar crianças. E ainda declaram que:

Ao pensar a leitura pela lógica das professoras, percebemos que o núcleo figurativo de suas representações se encontra repleto de palavras e sentidos, que definem o que elas pensam e sentem, esperam e praticam, projetam e idealizam. Livro, leitor, leitura, aprendizagem, conhecimento, ludicidade e trabalho são expressões que integram suas elaborações cognitivas, por um movimento em que o prazer de ler se encontra imbricado nas práticas utilitárias de leitura literária, em que o livro é objeto central (VELOSO; PAIVA, 2021, p. 7).

Costa e Almeida (2021) centraram-se em analisar as contribuições da associação entre ludicidade e abordagem Ciências, Tecnologia e Sociedade (CTS) para o ensino de ciências na educação infantil. Foi realizada uma intervenção pedagógica com uma turma de Jardim II, na cidade de Belém, estado do Pará. A intervenção ocorreu com abordagem qualitativa frente ao tema ambiente escolar, compondo atividades lúdicas. Os resultados apontam que surgiram princípios CTS no que diz respeito a problematização de questões sociais aplicadas ao contexto das crianças, participação em assuntos que permeiam o cotidiano das mesmas, tal como, a construção de valores relacionados ao meio ambiente. As autoras apontam que a intervenção possibilitou a implementação de um ensino interdisciplinar, dialógico e contextualizado e a ludicidade se constituiu enquanto elemento basilar na interação CTS. Sendo assim, concluem apontando que a abordagem contribuiu para a formação científica das crianças, desenvolvimento da cidadania e criticidade em uma etapa tão importante e fundamental para o desenvolvimento humano. E quanto ao ensino de ciências:

Nesse sentido, as atividades lúdicas em uma abordagem CTS favoreceram o ensino de ciências às crianças em vários aspectos, tais como: compreensão ampla sobre o ambiente escolar para além da sala de aula; atendimento das especificidades da Educação Infantil, que têm como norte as interações e brincadeiras; a oportunidade de uma aprendizagem voltada para a formação cidadã; permissão para que os direitos de desenvolvimento e aprendizagem das crianças - conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se - fossem garantidos e potencializados com as vivências (COSTA; ALMEIDA, 2021, p. 14).

Em meio a um mundo globalizado nos moldes do sistema capitalista e neoliberal, faz-se necessário mais do que nunca que a educação venha intervir para a valorização do meio ambiente, articulando os seus princípios de conservação ambiental a partir dos valores pessoais, iniciando desde a educação infantil. Para tanto, Alcântara e Bezerra (2016) utilizaram de gibis para relacionar a educação alimentar na conexão entre lúdico, escola e saúde. Um fator interessante desde os primeiros versos do estudo é que ele nos atrai para a leitura por articular leitura (gibis/história em quadrinhos), ludicidade, educação alimentar, constituindo uma séria de conexões que são importantes para o viés pedagógico. A investigação ocorreu através do livro *Almanaque Maluquinho: Julieta no*

mondo da culinária", reconhecendo o papel das histórias em quadrinhos para sensibilizar o público infantil na educação alimentar e demais áreas pertinentes. O método utilizado para interpretação foi a análise de discurso que ocorreu em três dimensões: contexto narrativo (papel dos personagens); quadrinhos (elementos imagéticos) e receitas (educação alimentar). Os resultados apontam o livro enquanto possibilidade sensibilizadora infantil para com a importância de uma alimentação saudável, pois os símbolos imagéticos e lúdicos atraem o público infantil para o desenvolvimento de tais valores. E em termos conclusivos:

Além do formato quadrinístico, chamou a atenção no livro o modo como o autor trabalha o comer e o prazer, abordando assuntos importantes, como consumismo e desperdício, além de mostrar que a cozinha pode também ser o espaço da criança e que esta pode não apenas ajudar, mas também preparar pratos deliciosos e saudáveis. Não encontramos nos diálogos 'não faça isso', 'não coma aquilo'; o livro não pretende ser um tutorial, porém uma fonte para divertimento (ALCÂNTARA; BEZERRA, 2016, p. 901).

Mineiro e D'Ávila (2019) avaliaram as compreensões de pós-graduandos em educação sobre a ludicidade. O método buscou levantar os conceitos de lúdico na perspectiva dos discentes e a relação do lúdico com a educação. O estudo foi caracterizado enquanto estudo de caso qualitativo, pois centrou-se em discursos e perspectivas. E em termos de resultado, os autores afirmam:

A dimensão da ludicidade na educação que se viu referida nas falas se instala no campo pedagógico (especificamente no processo de ensino e aprendizagem) e só apareceu em metade das postagens, referindo-se ao processo de ensino e aprendizagem. Os discentes compreenderam que o ensino em meio lúdico encara o educando como ser integral (razão e emoção), demandando uma prática docente sensível. Depreende-se que eles veem a ludicidade como contribuição para a relação de ensino e aprendizagem, exigindo uma necessária formação docente. Compreendem a ludicidade como contribuição para aprendizagem, sem, contudo, informar como se dá efetivamente essa contribuição (MINEIRO; D'ÁVILA, 2019, p. 19).

Pereira (2017) investigou o princípio da prática na aprendizagem de literacia à luz da perspectiva dos alunos. Destaca-se que o estudo foi resultado de uma investigação a partir de uma iniciativa governamental em Portugal, que teve por objetivo melhorar os níveis de aprendizagem em literacia. A análise dos resultados em cunho qualitativo expressa a representação positiva para com a prática que situou a aprendizagem em literacia. Dentre o principal contexto que corroborou para o desenvolvimento da aprendizagem, destaca-se o lúdico, o colaborativo, o ativo, tal como, as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC). Os resultados embasados nas perspectivas dos alunos refletem a importância da ludicidade para construção da aprendizagem em literacia, nas séries iniciais do ensino fundamental.

Oliveira et al. (2016) analisaram limites e possibilidades de um jogo online para construção do conhecimento em saúde dos adolescentes no campo afetivo-sexual e reprodutivo. Em termos metodológicos, foi utilizada a técnica de análise de conteúdo a partir de diálogos gravados e transcritos com 23 adolescentes entre 15 e 18 anos em uma escola de ensino médio em São Paulo. Os resultados apontam as potencialidades do jogo *Papo Reto* para discussões de gênero, saúde do adolescente, relações afetivas e sexualidade. Por fim, os autores sugeriram o incremento de elementos promotores da ludicidade na ferramenta para uma maior experiência educativa.

O estudo de Santos et al. (2016) teve por objetivo compreender a relação que os alunos estabelecem com os saberes aprendidos na educação física escolar e suas implicações para constituição da especificidade desse componente curricular. A metodologia foi múltipla, tendo como coleta de dados: desenhos, entrevistas e grupos focais. O público alvo foram 30 alunos do 6º ano e 25 do 9º ano que estudam em uma escola de ensino fundamental da Prefeitura Municipal de Vitória. Os dados apontam que os alunos associam o conhecimento construído/aprendizagem com a ludicidade e o prazer, visto que se trata de uma disciplina que agrega práticas corporais/movimento.

Silva (2015) relacionou os princípios e fundamentos da pedagogia de Waldorf com aspectos que permeiam a educação e ludicidade. O estudo aponta que a referida pedagogia se apresenta como modelo efetivo de educação lúdica e está atrelada com paradigmas educacionais da educação contemporânea. "O paradigma educacional emergente, consoante com o movimento científico da contemporaneidade, tem sinalizado a importância de se pensar e, sobretudo, se fazer uma educação voltada para o desenvolvimento integral dos

- [4]. BOTELHO, L. L. R.; CUNHA, C. C. de A.; MACEDO, M. O método da revisão integrativa nos estudos organizacionais. **Gestão e Sociedade**, Belo Horizonte, v.5, n. 11, p. 121-136 · maio-ago., 2011.
- [5]. COSTA, E. G.; ALMEIDA, A. C. P. C. Ensino de ciências na educação infantil: uma proposta lúdica na abordagem ciência, tecnologia e sociedade (CTS). **Ciência & Educação** (Bauru), v. 27, n. Ciênc. educ. (Bauru), 2021 27, p. e21043, 2021.
- [6]. DE SOUZA MASSA, M. Ludicidade: da Etimologia da Palavra à Complexidade do Conceito. **APRENDER - Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação**, [S. l.], v. 2, n. 15, 2017.
- [7]. HENRIQUE, M. B.; COSTA, M. B. A importância da ludicidade na construção do conhecimento: uma abordagem crítica reflexiva sobre as contribuições desta ferramenta para o processo de ensino-aprendizagem. In: **Anais [...]**. VII Congresso Nacional de Educação - VI CONEDU, 2020.
- [8]. LUCAS, T. M. da S. Ludicidade no processo ensino-aprendizagem: motivação para alunos e professores. **Revista Educação Pública**, v. 21, n. 8, 2021.
- [9]. MESSEDER, H. DA S.; MORADILLO, E. F. O jogo no ensino de química e a mobilização da atenção e da emoção na apropriação do conteúdo científico: aportes da psicologia histórico-cultural. **Ciência & Educação** (Bauru), v. 23, n. Ciênc. educ. (Bauru), 2017 23(2), p. 523–540, abr. 2017.
- [10]. MINEIRO, M.; D'ÁVILA, C. Ludicidade: compreensões conceituais de pós-graduandos em educação. **Educação e Pesquisa**, v. 45, p. e208494, 2019.
- [11]. MODESTO, M. C.; RUBIO, J. A. S. A Importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 5, n. 1, p. 1-16, 2014.
- [12]. MORAIS, A. G.; ALBUQUERQUE, E. B. C. DE .; BRANDÃO, A. C. P. A.. Refletindo sobre a língua escrita e sobre sua notação no final da educação infantil. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, v. 97, n. 247, p. 519–533, set. 2016.
- [13]. OLIVEIRA, R. N. G. et al. Limites e possibilidades de um jogo online para a construção de conhecimento de adolescentes sobre a sexualidade. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 21, n. 8, p. 2383–2392, ago. 2016.
- [14]. PEREIRA, Í. S. P.. O princípio de prática situada na aprendizagem da literacia: a perspectiva dos alunos. **Educação e Pesquisa**, v. 43, n. 2, p. 393-410, abr. 2017.
- [15]. RODRIGUES, A. S. P.; SACHINSKI, G. P.; MARTINS, P. L. O. Contribuições da revisão integrativa para a pesquisa qualitativa em Educação. **Linhas Críticas**, [S. l.], v. 28, p. e40627, 2022.
- [16]. ROSA, J. W. R. et al. **A ludicidade e sua influência no processo ensino aprendizagem na educação infantil**. Publicação da Faculdade Capixaba da Serra- Multivix, 2018. Disponível em: <https://multivix.edu.br/wp-content/uploads/2018/06/artigo-a-ludicidade-e-sua-influencia-no-processo-de-ensino-aprendizagem-na-educacao-infantil.pdf>. Acesso em: 23 mar. 2023.
- [17]. ROSTIROLA, S. C. M. **Caderno de Atividades Lúdicas**: combinando, arranjando e permutando no Ciclo de Alfabetização. 2018. 85p. Produto educacional. (Mestrado em Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias) CCT – UDESC, Joinville, SC, 2018a. Disponível em: <http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/431025> Acesso em 25 fev. 2023.
- [18]. ROSTIROLA, S. C. M.; SIPLE, I. Z.; HENNING, E. Aspectos Lúdicos na Alfabetização Estatística: uma revisão sistemática de literatura. **Bolema: Boletim de Educação Matemática**, v. 36, n. Bolema, 2022 36(72), p. 92–115, jan. 2022.
- [19]. SANTOS, W. et al. A relação dos alunos com os saberes nas aulas de educação física. **Journal of Physical Education**, v. 27, 2016.
- [20]. SILVA, D. A. DE A. E. Educação e ludicidade: um diálogo com a Pedagogia Waldorf. **Educar em Revista**, n. 56, p. 101–113, abr., 2015.
- [21]. SILVA, D. F. **Ludicidade no processo de aprendizagem: uma análise sob a visão dos educadores infantis**. Trabalho de Conclusão de Curso - Bacharelado em Psicopedagogia. Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2016, 31p.
- [22]. SOUZA, M. T.; SILVA, M. D.; CARVALHO, R. Revisão integrativa: o que é e como fazer. **Einstein** (São Paulo), São Paulo, v. 8, n. 1, p. 102-106, mar. 2010.
- [23]. VELOSO, G. M.; PAIVA, A. Representações sociais de leitura: o texto literário em sua função lúdica e educativa. **Revista Brasileira de Educação**, v. 26, n. Rev. Bras. Educ., 2021 26, p. e260023, 2021.

Adelcio Machado dos Santos, et. al. “A importância do lúdico na educação enquanto estratégia de ensino e construção da aprendizagem: uma revisão integrativa de literatura.” *IOSR Journal of Humanities and Social Science (IOSR-JHSS)*, 28(3), 2023, pp. 17-24.