



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA
DEPARTAMENTO DE LINGUÍSTICA, LITERATURA E ARTES
COLEGIADO DE LETRAS, LÍNGUA INGLESA E LITERATURAS

EMILLY ANTÔNIA RODRIGUES SANTOS

**EXPLORANDO A LUDICIDADE NA ABORDAGEM DE ENSINO
SOCIOINTERACIONISTA**

Alagoinhas-BA

2025

EMILLY ANTÔNIA RODRIGUES SANTOS

**EXPLORANDO A LUDICIDADE NA ABORDAGEM DE ENSINO
SOCIOINTERACIONISTA**

Artigo apresentado ao Colegiado de Letras, Língua Inglesa e Literaturas, Departamento de Linguística e Artes, *Campus II*, da Universidade do Estado da Bahia, como requisito para obtenção do grau de licenciada.

Orientador: Prof. Dr. Adilson Da Silva Correia


EMILLY ANTÔNIA RODRIGUES SANTOS

**EXPLORANDO A LUDICIDADE NA ABORDAGEM DE ENSINO
SOCIOINTERACIONISTA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Colegiado de Letras, Língua Inglesa e Literaturas, Campus II. Da Universidade do Estado da Bahia, como requisito a obtenção do grau de licenciada.


Alagoinhas - BA, 31 de julho de 2025.

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 **ADILSON DA SILVA CORREIA**
Data: 01/08/2025 10:33:13-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Adilson da Silva Correia

Universidade do Estado da Bahia – UNEB

Documento assinado digitalmente
 **DILCINEA DOS SANTOS REIS**
Data: 01/08/2025 15:55:35-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Me. Dilcinéa dos Santos Reis

Faculdade Santo Antônio

Documento assinado digitalmente
 **AMILTON ALVES DE SOUZA**
Data: 01/08/2025 14:17:55-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Amilton Alves de Souza

UNIASSELVI

EXPLORANDO A LUDICIDADE NA ABORDAGEM DE ENSINO SOCIOINTERACIONISTA

*Emilly Antônia Rodrigues Santos¹
Adilson Da Silva Correia²*

Resumo: O presente estudo tem como objetivo analisar o papel da ludicidade no ensino de Língua Inglesa (LI), com base na abordagem sociointeracionista proposta por Vygotsky (1934 - 1998). De tal modo, parte-se da constatação de que métodos tradicionais frequentemente desestimulam os alunos, o que impulsiona a busca por práticas pedagógicas mais envolventes, como o uso do lúdico. No entanto, existe ainda a compreensão limitada sobre a ludicidade que, muitas vezes está reduzida a atividades meramente recreativas. Sob a perspectiva de autores como Luckesi (2000), entende-se que o lúdico pode promover o desenvolvimento cognitivo e social, favorecendo um aprendizado mais significativo. A pesquisa, de cunho bibliográfico e abordagem qualitativa, visa compreender como o ensino lúdico pode ser mediado por interações sociais, com foco na atuação do professor como facilitador no processo de construção do conhecimento. A análise de obras como Katayama (2009) e Heidari-Shahreza (2024), entre outras, aponta para os benefícios do brincar no contexto educacional, especialmente no ensino de línguas, reforçando a importância da ludicidade como instrumento pedagógico que estimula a criatividade, o engajamento e a aprendizagem colaborativa. Conclui-se, portanto, que a integração entre ludicidade e sociointeracionismo possibilita a criação de ambientes mais participativos e eficazes para o ensino de Inglês como segunda língua.

Palavras-chave: ludicidade; ensino de língua inglesa; sociointeracionismo; aprendizagem significativa; educação lúdica.

Abstract: This paper aims to analyze the role of playfulness in the teaching of English as a Foreign Language (EFL), based on the socio-interactionist approach proposed by Vygotsky (1998 [1934]). It starts from the observation that traditional methods often discourage students, which drives the search for more engaging pedagogical practices, such as the use of play. However, there is still a limited understanding of playfulness, often reduced to merely recreational activities. From the perspective of authors such as Luckesi (2000), it is understood that play can promote cognitive and social development, fostering more meaningful learning. The research, of bibliographic nature and qualitative approach, seeks to understand how playful teaching can be mediated by social interactions, focusing on the role of the teacher as a facilitator in the knowledge construction process. The analysis of works such as Katayama (2009), and Heidari-Shahreza (2024), among others, highlights the benefits of play in educational contexts, especially in language teaching, reinforcing the importance of playfulness as a pedagogical tool that stimulates creativity, engagement, and collaborative learning. It is concluded that the integration between playfulness and socio-interactionism enables the creation of more participatory and effective environments for teaching English as a second language.

Keywords: Playfulness. english language teaching. socio-interactionism. meaningful learning. playful education.

¹ Graduanda em Letras Língua Inglesa e Literaturas. E-mail: antoniaemilly4@gmail.com

² Professor graduado em Licenciatura Plena em Letras Vernáculas com Inglês pela Universidade Católica do Salvador (1992), doutorado em Linguística pela Universidade Federal do Espírito Santo (2023). graduação em Direito pela Universidade Federal da Bahia (2016), mestrado em Letras e Linguística pela Universidade Federal da Bahia (2010). E-mail: acorreia@uneb.br

INTRODUÇÃO

O ensino contemporâneo enfrenta constantes desafios no que se refere à promoção de práticas pedagógicas significativas, especialmente diante da crescente diversidade de perfis de aprendizagem nas salas de aula. Nesse cenário, destaca-se a necessidade de métodos que estimulem o engajamento e a participação ativa dos alunos no processo educativo. Diante disso, exige-se uma abordagem pedagógica flexível e adaptativa. Sendo assim, a ludicidade pode ser apresentada como uma solução viável. Mais do que um simples entretenimento, o lúdico pode ser compreendido como uma dimensão da atividade humana que envolve imaginação, criatividade, prazer e espontaneidade. A ludicidade representa uma estratégia que possibilita a construção de saberes por meio da interação e da experimentação, principalmente quando está aliada a abordagens pedagógicas voltadas para o desenvolvimento integral do educando.

A crescente valorização da ludicidade se justifica pelas transformações na forma como se compreende o processo de ensino-aprendizagem. Sendo assim, crianças e adolescentes aprendem melhor quando estão emocionalmente envolvidos com o conteúdo, sendo o jogo e as atividades lúdicas elementos facilitadores desse engajamento. Sob essa ótica:

“O brincar não pode ser visto como uma atividade de distração [...], mas sim, como uma ferramenta importante para o processo educativo da escola. As brincadeiras e os jogos contribuem para o desenvolvimento, o crescimento e a coordenação motora da criança.” (Almeida; Silva, 2025, p. 7).

O desafio, portanto, está em superar a visão limitada que associa o lúdico apenas à recreação, reconhecendo-o como um recurso pedagógico com grande potencial formativo.

Contudo, ainda há lacunas na compreensão da ludicidade como ferramenta pedagógica, o que exige que o professor seja encorajado a promovê-la, despertando o interesse da criança e motivando sua aprendizagem (Almeida; Silva, 2025, p. 7). Diante disso, torna-se evidente a necessidade de formação contínua dos educadores, que deve incluir não apenas a teoria, mas também a prática do desenvolvimento e da realização de atividades lúdicas que promovam um ambiente de aprendizagem dinâmico. Essa lacuna muitas vezes é intensificada pela formação docente insuficiente, que dificulta a articulação entre teoria e prática no uso do lúdico.

Tal problemática torna-se ainda mais evidente diante da predominância de métodos centrados na memorização e na transmissão de conteúdos, que pouco dialogam com os interesses e as necessidades dos estudantes. Como destacam Oliveira e Branco (2023, p. 19), “o trabalho com a linguagem oral, apesar de estar contemplado através de atividades, requer do

professor um planejamento da ação pedagógica que permita estruturar atividades sistemáticas sobre os gêneros orais”. Diante disso, é fundamental analisar como a ludicidade, inserida numa perspectiva sociointeracionista, pode favorecer um ensino mais dinâmico e centrado na mediação entre professor, aluno e conhecimento (Freitas; Salvi, 2022).

A realização deste estudo adquire valor pedagógico quando integrada ao referencial teórico de Lev Vygotsky, cuja abordagem sociointeracionista compreende o aprendizado como um processo social e culturalmente mediado. Nesse sentido, “observa-se que o desenvolvimento está ligado à relação da criança com o meio social em que vive e com os hábitos e os costumes que permeiam na sua cultura.” (Almeida; Silva, 2025, p. 10). Ao reconhecer que a interação entre os sujeitos é essencial para o desenvolvimento cognitivo, a proposta vygotskiana amplia as possibilidades de atuação docente, ao passo que reforça o papel do professor como facilitador da aprendizagem.

Este artigo analisa a aplicação da ludicidade no ensino de língua inglesa sob a perspectiva sociointeracionista, destacando seu potencial para promover aprendizagens significativas. Pretende-se compreender como o professor pode atuar como mediador nesse processo, promovendo interações que estimulem o desenvolvimento linguístico, cognitivo e social dos alunos, por meio de práticas lúdicas contextualizadas e reflexivas.

Nesse contexto, formula-se a seguinte questão de pesquisa: como a ludicidade, aliada à abordagem sociointeracionista de Vygotsky, pode contribuir para a promoção de aprendizagens significativas no ensino da língua inglesa? Parte-se da hipótese de que a integração da ludicidade ao ensino de inglês, mediada por uma perspectiva sociointeracionista, estimula o engajamento, a criatividade e a interação social dos alunos, favorecendo, assim, uma aprendizagem mais significativa. Além disso, considera-se que a eficácia dessa integração depende da mediação intencional do professor e de sua formação adequada para planejar práticas lúdicas coerentes com os objetivos pedagógicos.

METODOLOGIA

Nesta presente pesquisa, adota-se uma abordagem qualitativa, com foco na revisão bibliográfica, buscando analisar criticamente o uso da ludicidade no ensino da língua inglesa sob a perspectiva sociointeracionista, especialmente à luz dos pressupostos teóricos de Vygotsky e autores contemporâneos que discutem o lúdico como recurso pedagógico.

Para a busca e seleção dos materiais, foram utilizadas as bases de dados *Google Acadêmico*, *SciELO*, *Archive.org*, Repositórios Institucionais e bibliotecas virtuais (como

SciELO Livros), por meio de palavras-chave combinadas, como: ludicidade, sociointeracionismo, ensino de inglês, Vygotsky, aprendizagem significativa, metodologias ativas, jogos educativos, entre outras. A busca ocorreu entre os meses de março e maio de 2025. Para a seleção final, foram priorizados trabalhos publicados nos últimos cinco anos, a fim de garantir a atualização teórica da discussão, mas também foram incluídas obras clássicas e fundantes, como os trabalhos de Vygotsky, Lieberman e Luckesi, por sua relevância para a fundamentação do tema.

Foram coletados artigos científicos, capítulos de livros, teses, dissertações e textos de divulgação acadêmica que abordassem diretamente os eixos de investigação definidos no projeto: ludicidade como prática pedagógica, mediação docente, aprendizagem significativa e interação social no processo de ensino de línguas.

Após a coleta, os textos foram lidos na íntegra, fichados e resumidos de acordo com critérios definidos previamente: identificação da abordagem teórica, foco pedagógico, nível de ensino abordado, papel do professor e da ludicidade no processo de aprendizagem.

Com base nesses critérios, os materiais foram organizados em duas tabelas classificatórias, que facilitaram a análise dos conteúdos e a identificação de convergências, lacunas e divergências entre os autores. Além disso, também ofereceram uma síntese visual dos conceitos centrais que fundamentam esta pesquisa, que apresenta um quadro com os aportes das referências para a articulação entre ludicidade e sociointeracionismo. As tabelas são denominadas: Tabela 1 – Organização dos materiais analisados na revisão bibliográfica; e Tabela 2 – Aportes das Referências para a Articulação entre Ludicidade e Sociointeracionismo. Essas tabelas poderão ser encontradas na seção dos resultados e discussão.

Esse recurso complementa a análise ao destacar a articulação entre teoria e prática no contexto do ensino de língua inglesa mediado pela ludicidade.

A análise dos dados partiu de uma leitura crítica, com base nos princípios da interpretação compreensiva, o que permitiu entender como a ludicidade é concebida e aplicada em contextos de ensino da língua inglesa, especialmente quando relacionada aos fundamentos do sociointeracionismo. Ao longo do processo, foi priorizado não apenas descrever as ideias dos autores, mas também interpretá-las à luz do problema de pesquisa, destacando suas contribuições para práticas mais significativas e engajadoras em sala de aula.

Por fim, os dados foram organizados de modo temático, divididos por eixos centrais de análise que estruturam as sessões de discussão: 1- fundamentos teóricos da ludicidade, 2- a perspectiva sociointeracionista de aprendizagem, 3- o papel do professor e do aluno, 4-

estratégias lúdicas no ensino de inglês. Essa organização permitiu articular teoria e prática de forma coerente com os objetivos do estudo.

LUDICIDADE COMO EXPERIÊNCIA SIGNIFICATIVA NO ENSINO

A ludicidade, enquanto conceito aplicado ao campo educacional, ultrapassa os limites do mero entretenimento e passa a ser compreendida como uma vivência integral que mobiliza dimensões cognitivas, afetivas e sociais do sujeito em aprendizagem, conforme nos ensina a citação abaixo.

Tenho tido a tendência em definir a atividade lúdica como aquela que propicia a ‘plenitude da experiência’. Comumente se pensa que uma atividade lúdica é uma atividade divertida. Poderá sê-la ou não. O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivência em seus atos. (Luckesi, s.d., p. 4)

No contexto da educação contemporânea, esse conceito tem ganhado espaço por se mostrar eficaz na construção de ambientes mais atrativos e interativos, especialmente quando se busca alternativas metodológicas ao ensino tradicional, centrado na memorização e na passividade discente. Sendo assim, a ludicidade, quando bem aplicada, possibilita o envolvimento ativo do aluno no processo de construção do conhecimento, aproximando os conteúdos escolares de sua realidade social e cultural. De acordo com essa perspectiva, Moreira (2012, p. 2) explica que “aprendizagem significativa é aquela em que ideias expressas simbolicamente interagem de maneira substantiva e não-arbitrária com aquilo que o aprendiz já sabe.”

Do ponto de vista teórico, autores como Luckesi (2000) e Oliveira (2025) defendem que a ludicidade deve ser compreendida como uma experiência de plenitude, na qual o aprendiz se sente emocionalmente envolvido, cognitivamente desafiado e socialmente conectado. Trata-se de um estado no qual o conhecimento é construído em meio ao prazer, à espontaneidade e ao senso de liberdade, o que favorece o despertar da curiosidade e da autonomia. Corroborando essa visão, a obra de Lieberman (1977) destaca que a ludicidade está associada a comportamentos criativos, espontâneos e imaginativos, que contribuem para a aprendizagem por meio da experimentação e da vivência simbólica do mundo. Ao integrar tais características às atividades pedagógicas, o educador amplia as possibilidades de mediação e favorece o desenvolvimento de competências cognitivas mais complexas.

Apesar do consenso teórico sobre os benefícios da ludicidade, ainda existem divergências quanto à sua aplicação prática no ambiente escolar. Enquanto alguns autores a consideram essencial e central na proposta pedagógica, outros a tratam como um recurso complementar, muitas vezes limitado à educação infantil. Freitas e Salvi (2022) apontam que, embora o lúdico seja reconhecido como eficaz em fases iniciais do ensino, ele ainda enfrenta resistência para ser inserido de forma sistemática nos anos finais do ensino fundamental e no ensino médio, principalmente por parte de educadores que associam o brincar à imaturidade.

Neste estudo, compreende-se que o lúdico ultrapassa a concepção de simples brincadeira, pois representa uma forma dinâmica de ensinar, propor desafios e instigar o pensamento criativo a partir de novos olhares pedagógicos. Mesmo sendo possível compreendê-lo como um recurso complementar, defende-se aqui que, quando utilizado de forma estratégica, ele amplia significativamente as possibilidades de ensino-aprendizagem.

Essa resistência reflete uma visão tradicional e reducionista da educação, que compromete o uso pleno da ludicidade como estratégia pedagógica. Ademais, alguns críticos argumentam que, sem um planejamento intencional, atividades lúdicas podem se tornar dispersivas e desarticuladas dos objetivos curriculares, tornando-se improdutivas do ponto de vista educacional (Freitas; Salvi, 2022).

Nesse sentido, compreende-se que o desafio não está na ludicidade em si, mas no modo como ela é implementada. Quando planejadas com intencionalidade, as práticas lúdicas estimulam a participação ativa dos estudantes e oferecem um espaço seguro para a expressão subjetiva, especialmente para aqueles que não se reconhecem nas metodologias tecnicistas e excludentes. Alunos que desejam pertencer, serem ouvidos e vistos, encontram no lúdico um caminho possível para a construção de vínculos significativos com o conhecimento.

Ainda que existam tais limitações, o entendimento contemporâneo aponta para a necessidade de reconfigurar o papel do lúdico como eixo estruturante das práticas pedagógicas, de modo que ela seja compreendida como um componente central e não periférico da educação. Para além das brincadeiras livres, o lúdico pode e deve ser incorporado a práticas intencionalmente planejadas, integrando-se aos conteúdos curriculares de forma estratégica.

Garcia (2022) enfatiza que a ludicidade, quando aliada a metodologias ativas e mediadas por um docente preparado, favorece a aprendizagem significativa, pois respeita os tempos e os ritmos individuais, estimula a participação e contribui para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais.

Em razão disso, entende-se que o lúdico não se resume a dinâmicas isoladas ou momentos de descontração, mas pode ser traduzido em abordagens de ensino que valorizem a

experimentação, a autonomia e a socialização. Sua força está em incentivar os alunos a explorarem, interagirem e construir sentidos, respeitando seus ritmos e realidades.

Essa compreensão dialoga diretamente com os princípios do sociointeracionismo, perspectiva teórica que também orienta este estudo. Ambas as abordagens reconhecem o papel ativo do sujeito na construção do conhecimento, e priorizam a socialização, o diálogo e a vivência positiva em sala de aula. O sociointeracionismo, por ser mais amplamente aceito, pode inclusive funcionar como uma ponte que legitima a incorporação da ludicidade como eixo estruturante da prática pedagógica. Entende-se, portanto, que a integração entre essas abordagens favorece a formação de alunos críticos, participativos, autônomos e, sobretudo, felizes.

TEORIA SOCIOINTERACIONISTA E O PAPEL DAS INTERAÇÕES NA APRENDIZAGEM

A teoria sociointeracionista, formulada por Lev Vygotsky, no início do século XX, compreende o processo de aprendizagem como um fenômeno essencialmente social e mediado pela linguagem. Nesse sentido, “A teoria socio-histórico-cultural, também conhecida como histórico-cultural ou sociointeracionista, objetiva [...] compreender a relação do indivíduo com o seu ambiente físico e social.” (Barbosa et al., 2025, p. 5). Assim, o desenvolvimento cognitivo não ocorre de forma isolada no sujeito, mas a partir das interações que ele estabelece com o meio, especialmente com outros indivíduos mais experientes, como professores, pais e colegas.

Dessa forma, a proposta de Vygotsky sustenta que o conhecimento é produzido em contextos colaborativos, onde o aluno participa ativamente de sua aprendizagem, apoiado por interações sociais que promovem avanços em seu desenvolvimento.

Essa concepção ganha especial relevância no ensino de idiomas, em que a comunicação, a cooperação e o uso da linguagem são elementos centrais para o processo de aprendizagem. A ênfase dada a comunicação e cooperação é crucial, pois o ensino de língua inglesa exige um ambiente onde os alunos se sentem à vontade para praticar e interagir. Conseqüentemente, a sala de aula se torna um espaço privilegiado, onde a mediação do professor é essencial para facilitar a internalização de conceitos (Santos; Pereira, 2022).

Teoricamente, Vygotsky introduziu o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), definida como a distância entre o nível de desenvolvimento real da criança e aquilo que ela pode alcançar com o auxílio de um mediador, o que representa a importância do apoio social na aprendizagem, o que é especialmente relevante quando aplicado a ludicidade. Segundo

Katayama (2009, p. 19, tradução nossa³): “A pesquisa sociocultural sobre aprendizado de segunda língua aplicada a teoria de Vygotsky demonstra como a manipulação lúdica de uma segunda língua atua como mediadora no desenvolvimento linguístico do aprendiz.” A citação reforça a relevância da ludicidade como facilitadora na aprendizagem de uma nova língua, ao mesmo tempo em que incentiva a interação social. Em contextos de aprendizagem lúdica, essa mediação se dá por meio de jogos, brincadeiras e atividades interativas, que despertam a curiosidade e a iniciativa do aluno, oferecendo condições favoráveis para seu crescimento intelectual e social.

Apesar da ampla aceitação do sociointeracionismo como base pedagógica nas últimas décadas, ainda há divergências quanto à forma de sua aplicação prática. Alguns estudiosos ressaltam que, embora o modelo valorize a interação e a colaboração, muitas escolas ainda operam sob lógicas pedagógicas conteudistas e autoritárias, que dificultam a criação de ambientes interativos.

Outros autores, como Garcia (2022), apontam que o sociointeracionismo pode ser mal interpretado como uma simples delegação de responsabilidades ao aluno, sem o devido planejamento das intervenções pedagógicas. Essa crítica é relevante, pois destaca a necessidade de planejar cuidadosamente a integração da ludicidade no currículo. Outra limitação apontada refere-se à dificuldade de mensuração objetiva dos avanços obtidos dentro da Zona de Desenvolvimento Proximal, especialmente em sistemas educacionais marcados por avaliações padronizadas e pouco flexíveis.

Diante dessas limitações, observa-se a necessidade de preparar o professor para o papel de mediador e organizador do espaço social da aprendizagem. Como apontam Freitas e Salvi (2022), o êxito da abordagem sociointeracionista depende diretamente da formação docente, da intencionalidade didática e da capacidade do educador de reconhecer os momentos adequados para intervir. Tais intervenções precisam respeitar a individualidade dos alunos, ao mesmo tempo em que promovem a cooperação entre pares, criando oportunidades para o desenvolvimento mútuo. Essa abordagem colaborativa mostra-se essencial para o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais, as quais são de suma importância para o desempenho. A utilização de atividades lúdicas, nesse contexto, potencializa as interações sociais, facilitando a construção de sentido nos conteúdos escolares e ampliando o engajamento dos discentes no processo de aprendizagem.

³ “*Sociocultural research on second language learning applies Vygotsky’s theory and illustrates how playful manipulation of a second language mediates the learner’s language development*”.

A aplicação da teoria de Vygotsky ao ensino da língua inglesa por meio da ludicidade oferece, portanto, um caminho promissor para reconfigurar a prática pedagógica. Como afirmam Almeida e Silva (2025, p. 14), “compreende-se que o lúdico, enquanto ferramenta pedagógica, influencia no processo de ensino-aprendizagem da criança ao ser usado de forma correta pelo professor.” A mediação do professor, aliada ao uso de recursos lúdicos e interativos, contribui para criar um ambiente de aprendizagem cooperativo, dinâmico e significativo.

Como destaca Barbosa (2025), mesmo em contextos de ensino técnico e científico, a utilização de métodos pautados no sociointeracionismo demonstrou resultados positivos ao estimular o envolvimento afetivo, cognitivo e social dos estudantes. Essa versatilidade da ludicidade mostra que ela pode ser aplicada em diversas áreas do conhecimento, não se limitando apenas ao ensino de línguas.

LUDICIDADE COMO MEDIADORA DA APRENDIZAGEM NA ABORDAGEM SOCIOINTERACIONISTA

A ludicidade, quando integrada ao processo de ensino-aprendizagem sob a ótica sociointeracionista, adquire o papel de mediadora do desenvolvimento intelectual, social e linguístico dos educandos. A ludicidade não é apenas entretenimento, mas um recurso pedagógico que facilita a internalização de conhecimentos em múltiplas dimensões. Nesse sentido, o lúdico atua como elo entre o conteúdo formal e o universo simbólico do aluno, favorecendo uma aprendizagem ativa e significativa (Luckesi, 2000).

A escolha de focar na língua inglesa é pertinente, pois a disciplina enfrenta desafios de engajamento, e a ludicidade pode ser uma solução eficaz. Segundo Luckesi (2000), a aprendizagem ocorre nas trocas sociais e é promovida por instrumentos culturais, entre os quais se destaca a linguagem. A brincadeira, nesse cenário, constitui uma ferramenta potente que cria condições para o desenvolvimento na ZDP, pois permite à criança agir de maneira mais complexa do que seria capaz de forma espontânea. Ao brincar, o aluno simula situações que exigem raciocínio, tomada de decisão e comunicação, mediados pelo outro (Fontes, 1991).

Nesse mesmo sentido, autores como Katayama (2009) e Heidari-Shahreza (2024) apontam que o espaço lúdico favorece o engajamento e a cooperação entre os participantes, ampliando as oportunidades de desenvolvimento por meio da linguagem e da ação compartilhada. Nas aulas de língua inglesa, por exemplo, o uso de dramatizações, jogos e músicas pode se concretizar por meio de atividades como simulações de diálogos em situações

reais (ex: pedir informações, fazer compras), jogos de memória com vocabulário temático, bingo de verbos, canções com lacunas a serem preenchidas (*'fill in the blanks'*) e dramatizações de pequenas histórias ou cenas cotidianas.

Essas práticas promovem a experimentação linguística em um ambiente emocionalmente seguro, estimulam a escuta ativa, a pronúncia, e favorecem o desenvolvimento da autonomia comunicativa dos alunos, tornando o processo mais colaborativo, criativo e motivador. De fato, “as análises apontaram para o papel da brincadeira como mola impulsionadora para o desenvolvimento da fala, comprovou também a função relevante da contação de histórias nesse processo.” (Oliveira; Branco, 2023, p. 18). Essa citação reforça a ideia da ludicidade como um motor para o desenvolvimento da linguagem, o que é relevante no ensino da língua inglesa

Santos e Pereira (2022) ressaltam que o lúdico, ao ser utilizado de forma crítica e consciente, permite a criação de ambientes de aprendizagem que respeitam as singularidades dos alunos e promovem a cooperação. Dessa forma, essas críticas reforçam a necessidade de formação docente que prepare o professor para atuar como mediador sensível e criativo das experiências de aprendizagem. Em consonância a isso, Almeida e Silva (2025) enfatizam que o brincar precisa ser resgatado como elemento essencial da pedagogia, e não apenas como uma estratégia periférica.

Ao ser abordada dentro da perspectiva de Vygotsky, a ludicidade assume uma função transformadora, sendo concebida como catalisadora de desenvolvimento e aprendizagem. Logo, a ludicidade, no ensino de língua inglesa, revela-se como uma prática eficaz e socialmente mediada, que transforma os estudantes em protagonistas de sua aprendizagem.

CRIATIVIDADE, EMOÇÃO E ENGAJAMENTO NO ENSINO POR MEIO DO LÚDICO

A relação entre criatividade, emoção e engajamento no processo de ensino-aprendizagem tem sido amplamente discutida na literatura pedagógica contemporânea, especialmente quando vinculada ao uso do lúdico. Com isso em mente, “O jogo educacional oferece a oportunidade de os alunos praticarem habilidades [...] de maneira segura e eficaz. [...] Promove uma experiência de aprendizagem mais dinâmica, motivadora e memorável.” (Barbosa et al., 2025, p. 3). A citação destaca a importância do jogo educacional, que não apenas facilita a prática de habilidades, mas também faz com que a experiência de aprendizagem se torne algo mais envolvente e memorável. Isso é especialmente relevante em

um mundo onde a atenção dos alunos é frequentemente desafiada por diversas distrações. A ludicidade, enquanto experiência que integra pensamento e emoção, permite que os estudantes explorem o conteúdo de maneira criativa e colaborativa (Lieberman, 1977).

No escopo deste trabalho, que analisa a aplicação da ludicidade no ensino de língua inglesa com base na abordagem sociointeracionista, a articulação entre emoção e cognição é um elemento central. Atividades lúdicas estimulam o interesse e a participação ativa do estudante, favorecendo uma aprendizagem significativa, apoiada por mecanismos como atenção, memória e motivação. Conforme destacam Silva e Teixeira (2023), a afetividade desempenha um papel estruturante no processo educativo, sendo mediadora entre a experiência sensível e a construção racional do conhecimento.

Sob o ponto de vista teórico, a ludicidade também se associa ao desenvolvimento da criatividade, compreendida como a capacidade de imaginar, construir e transformar ideias em soluções originais. Conforme Luckesi, (s.d., p. 25), o ambiente lúdico promove uma experiência plena, em que o estudante se torna criador e recriador da própria aprendizagem, livre de julgamentos e aberto à experimentação, o que favorece a vivência de estados como o *flow*⁴ (Silva; Fragelli, 2025). Assim sendo, a criatividade se torna essencial para o desenvolvimento da autonomia intelectual e do pensamento crítico no aprendizado de uma segunda língua.

Embora o lúdico seja amplamente reconhecido, alguns educadores demonstram dificuldade em abandonar o controle rígido das aulas, o que impede a criação de espaços mais livres e criativos. Além disso, há uma carência de políticas públicas e de formação docente que incentivem a inserção efetiva da criatividade e do componente afetivo no planejamento pedagógico, o que dificulta a consolidação de práticas mais inovadoras e humanizadas.

Essas limitações indicam a necessidade de maior valorização das dimensões subjetivas da aprendizagem, que incluem a emoção, a expressividade e a ludicidade. No ensino de línguas, essas evidências se tornam ainda mais relevantes, considerando que o uso da linguagem exige constante mobilização emocional, disposição para o diálogo e abertura à experimentação. Assim, a criatividade possibilita o uso da língua em situações simuladas e interativas, promovendo maior retenção e fluência.

Compreendendo a ludicidade como componente mobilizador da criatividade e da emoção, o presente estudo busca justamente destacar sua importância como estratégia pedagógica no ensino da língua inglesa, alternativa às metodologias tecnicistas.

⁴ O termo *flow*, traduzido como fluxo, foi cunhado por Mihaly Csikszentmihalyi para descrever um estado de imersão total e engajamento profundo em uma atividade, no qual há equilíbrio entre desafio e habilidade, resultando em prazer e concentração intensos (Csikszentmihalyi, 1990).

A mediação lúdica permite integrar os aspectos afetivos e racionais da aprendizagem, favorecendo um ensino mais dinâmico, criativo e centrado no aluno. Como reforçam Almeida e Silva (2025), o ato de brincar, quando planejado com intencionalidade pedagógica, não apenas entretém, mas também ensina, transforma e desenvolve capacidades fundamentais para o aprendizado linguístico e para a formação integral do sujeito. Essa visão holística da educação é essencial para formar indivíduos completos, que não apenas dominam conteúdos acadêmicos, mas também são capazes de pensar criticamente e agir de forma criativa em suas vidas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa percorreu diferentes etapas, iniciando-se com a fundamentação do conceito de ludicidade como elemento pedagógico, seguido do aprofundamento nos pressupostos teóricos do sociointeracionismo de Vygotsky e, por fim, a análise da intersecção entre esses dois campos dentro do ambiente educacional.

Na primeira seção teórica, que abordou a ludicidade como experiência significativa no ensino, identificou-se que autores como Luckesi (2000) e Oliveira (2025) compreendem o lúdico como uma vivência educativa plena, que favorece a construção do conhecimento ao integrar emoção, ação e reflexão. Estudos mais recentes, como o de Almeida e Silva (2025), reforçam esse entendimento ao destacar que atividades lúdicas são capazes de estimular o raciocínio e o pensamento crítico, especialmente quando articuladas aos conteúdos curriculares. Em contrapartida, essa abordagem foi comparada à visão mais tradicional, que restringe o lúdico à educação infantil ou à ideia de “tempo livre”, evidenciando uma limitação ainda presente em muitos ambientes escolares.

Para organizar os dados encontrados na revisão, foi elaborada a “Tabela 1 – Organização dos materiais analisados na revisão bibliográfica”, que sintetiza as principais referências utilizadas, com a seguinte estrutura:

Referência	Tipo de documento	Enfoque teórico	Aplicabilidade pedagógica	Ano	Relevância para o TCC
ALMEIDA; SILVA (2025)	Monografia	Ludicidade na Educação Infantil	Lúdico como facilitador da aprendizagem	2025	Alta – contextualização da ludicidade

BARBOSA et al. (2025)	Artigo científico	Vygotsky e serious games	Mediação e engajamento por jogos digitais	2025	Média – base teórica sólida, contexto específico
COSTA; SANTOS (2023)	Artigo científico	Teoria sociointeracionista	Interações e brincadeiras na EI	2023	Alta – reforça o direito ao brincar e o papel do professor
FREITAS; SALVI (2022)	Artigo científico	Vygotsky e metodologias ativas	Lúdico como necessidade vital no processo de aprendizagem	2022	Alta – crítica às práticas tradicionais, foco na autonomia
GARCIA (Org., 2022)	Livro (organização)	Novas Demandas educacionais	Contextualização contemporânea da educação	2022	Média – traz reflexões complementares ao tema
HEIDARI-SHAHREZA (2024)	Artigo científico	<i>Playful learning</i> e socioconstrutivismo	Motivação intrínseca no ensino de línguas	2024	Alta – Pode aproximar a ludicidade ao ensino de inglês
KATAYAMA (2009)	Artigo internacional	Abordagem sociocultural de Vygotsky	Compreender como as interações podem ser mediadas pelo lúdico na sala de aula	2009	Alta – base conceitual para ludicidade como interação
LIEBERMAN (1977)	Livro	Ludicidade, imaginação e criatividade	Desenvolvimento afetivo, social e cognitivo	1977	Alta – obra clássica, base sobre o brincar

LUCKESI (2000)	Livro e artigo	Ludicidade como experiência integral	Integração entre cognição, emoção e sociabilidade	2000	Alta –referência central para a concepção de ludicidade
MOREIRA (2012)	Aula publicada	Aprendizagem significativa	Mediação e ativação de conhecimentos prévios	2012	Alta – sustenta a Importância Da Aprendizagem ativa
SILVA; FRAGELLI (2024)	Artigo científico	Construtivismo, <i>Flow</i> e Autodeterminação	Metodologias ativas e gamificação	2024	Alta – complementa o debate sobre engajamento lúdico
SANTOS; PEREIRA (2022)	Artigo científico	Sociointeracionismo na EI	Foco nas interações para aprendizagem	2022	Média – reforça fundamentos da teoria de Vygotsky
OLIVEIRA; BRANCO (2023)	Artigo científico	Linguagem oral e ludicidade	Planejamento pedagógico intencional e lúdico	2023	Alta – aproxima linguagem, interação e ludicidade
SILVA; TEIXEIRA (2023)	Capítulo de livro	Afetividade em contextos educativos	Papel da emoção e vínculo no aprender	2023	Média – reforça ambiente emocional seguro para o lúdico
SILVA; OLIVEIRA (2022)	Capítulo de livro	Inclusão e práticas pedagógicas	Aborda desafios e potencialidades do ensino inclusivo	2022	Média – complementa com enfoque na diversidade

Fonte: Elaborada pela pesquisadora (2025).

Na sequência, ao tratar da teoria sociointeracionista e do papel das interações no processo educativo, os resultados demonstraram que, segundo Vygotsky, a aprendizagem se dá a partir da dinâmica interacional entre sujeito e meio, sendo a linguagem e a interação os principais instrumentos dessa mediação. Autores como Santos e Pereira (2022) confirmam que a construção do conhecimento se dá na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), onde o sujeito realiza avanços com a ajuda de outros. A ludicidade, nesse contexto, configura-se como ferramenta mediadora eficaz, principalmente ao ser inserida em atividades que envolvam cooperação, linguagem e resolução de problemas. As evidências, apontadas na literatura, indicam que a aplicação da teoria sociointeracionista pode ser otimizada com a adoção de práticas lúdicas.

Contudo, ao longo da análise das produções acadêmicas revisadas, constatou-se uma lacuna significativa: poucos estudos estabelecem uma articulação direta entre os conceitos de ludicidade e sociointeracionismo. Embora ambos sejam abordados separadamente, raramente são integrados de forma explícita, o que evidencia uma oportunidade teórica, metodológica e prática para investigações futuras. Essa ausência de conexão teórica explícita entre os dois campos indica a necessidade de aprofundamento crítico sobre como a ludicidade pode ser, ela mesma, uma prática sociointeracionista.

Na terceira seção, voltada para a ludicidade como mediadora da aprendizagem, os resultados apontam que o brincar, quando incorporado como estratégia pedagógica, contribui para o desenvolvimento de competências linguísticas e cognitivas. Katayama (2009) e Heidari-Shahreza (2024) destacam que atividades lúdicas favorecem a participação ativa, a experimentação com a linguagem e a cooperação entre pares, sendo especialmente produtivas no ensino de inglês como segunda língua. Além disso, foram identificadas dificuldades relatadas por alguns autores, como Freitas e Salvi (2022), que alertam para a necessidade de planejamento pedagógico intencional, evitando que o lúdico seja aplicado de maneira desarticulada dos objetivos de aprendizagem.

Nessa perspectiva, compreende-se que a ludicidade pode ser entendida como uma expressão prática dos princípios sociointeracionistas. Ambas as abordagens partem da concepção de que o conhecimento é construído na interação com o outro e com o mundo, mediado por linguagem, cultura e emoções. O elemento de ligação entre a ludicidade e o sociointeracionismo está justamente na mediação (conceito central na teoria vygotskiana), uma vez que o lúdico funciona como um mediador que possibilita o desenvolvimento de forma socialmente situada, emocionalmente envolvente e cognitivamente desafiadora.

A partir dessa constatação, uma orientação importante para pesquisadores e professores seria a de repensar a ludicidade não como um complemento metodológico, mas como um eixo que pode estruturar práticas pedagógicas dentro de uma perspectiva sociointeracionista. Ao serem cuidadosamente planejadas, as atividades lúdicas propiciam interações colaborativas, ampliam a Zona de Desenvolvimento Proximal e fortalecem vínculos entre os sujeitos do processo educativo, transformando o ato de aprender em uma experiência ativa, significativa e prazerosa.

Por fim, na seção que abordou a relação entre criatividade, emoção e engajamento no ensino por meio do lúdico, os resultados indicam que a ludicidade desperta emoções positivas que favorecem a concentração e a memorização. Lieberman (1977) e Oliveira (2025) afirmam que o ambiente lúdico favorece o estado de envolvimento total com a atividade (denominado *flow*), no qual o aluno se sente motivado e emocionalmente conectado com a aprendizagem. Além disso, os estudos recentes de Silva e Teixeira (2023) confirmam que o engajamento emocional promove a aprendizagem significativa e fortalece o vínculo entre aluno, professor e conhecimento.

Nesse sentido, foi elaborada também a “Tabela 2 – Aportes das Referências para a Articulação entre Ludicidade e Sociointeracionismo”, que oferece uma visão comparativa das contribuições teóricas e práticas dos autores analisados, evidenciando como a ludicidade se relaciona diretamente com a mediação pedagógica proposta pela teoria sociointeracionista, com a seguinte estrutura:

Referência	Contribuição teórica principal	Relação com a Prática pedagógica	Abordagem do lúdico	Ano
ALMEIDA; SILVA	Defendem o lúdico como estratégia formadora	Enfatizam a necessidade de intencionalidade docente	O brincar como eixo do ensino infantil	2025
BARBOSA et al.	Vygotsky e jogos digitais como mediadores de sentido	Mostram como jogos podem engajar e ensinar	Uso de <i>serious games</i> para mediação cognitiva	2025
COSTA; SANTOS	Interações e cultura no	Valorizam a Brincadeira	Brincadeiras estruturadas	2023

	processo educativo	como direito e ferramenta	como aprendizagem	
FREITAS; SALVI	Vygotsky e metodologias ativas	Destacam o lúdico como vital à formação crítica	Lúdico como central na ZDP	2022
GARCIA (Org.)	Educação diante de novas demandas sociais	Aponta caminhos para práticas inovadoras	Contextualiza o lúdico como demanda contemporânea	2022
HEIDARI-SHAHREZA	<i>Playful learning</i> e aprendizagem de línguas	Demonstra motivação como motor do aprendizado	Lúdico como experiência prazerosa	2024
KATAYAMA	Interação lúdica em sala de aula	Relata experiências que integram linguagem e jogo	Lúdico como prática social e linguística	2009
LIEBERMAN	Imaginação e criatividade na educação	Fundamenta o brincar como base da aprendizagem	Lúdico como expressão criativa	1977
LUCKESI	Ludicidade como experiência de plenitude	Propõe integração entre emoção e cognição	Lúdico como dimensão existencial da aprendizagem	2000
MOREIRA	Aprendizagem significativa como construção ativa	Valoriza a ativação de conhecimentos	Lúdico como meio para ancorar	2012

		prévios	novos saberes	
SILVA; FRAGELLI	<i>Flow</i> e autodeterminação na educação	Relacionam prazer, desafio e engajamento	Lúdico como caminho para o estado de <i>flow</i>	2024
SANTOS; PEREIRA	Sociointeracionismo na educação infantil	Defendem o papel do professor como mediador	Lúdico como facilitador de interações	2022
OLIVEIRA; BRANCO	Linguagem oral e ludicidade	Reforçam a importância do planejamento pedagógico	Lúdico na construção da oralidade	2023
SILVA; TEIXEIRA	Afetividade como mediadora da aprendizagem	Integram emoção e vínculo como parte do ensinar	Lúdico em Ambientes Afetivamente seguros	2023
SILVA; OLIVEIRA	Inclusão e desafios na prática docente	Refletem sobre Práticas inclusivas e lúdicas	Lúdico como meio de equidade pedagógica	2022

Fonte: Elaborada pela pesquisadora (2025).

Dessa forma, pode-se afirmar que a ludicidade, quando aplicada sob uma lente sociointeracionista, não apenas facilita o aprendizado de conteúdos linguísticos, mas também contribui para o desenvolvimento humano integral, respeitando as necessidades afetivas, sociais e cognitivas dos estudantes. Consequentemente, o brincar deixa de ser um elemento periférico e se transforma em uma forma legítima e poderosa de mediação do conhecimento, ou seja, uma prática sociointeracionista por excelência. Tais achados corroboram a hipótese inicial deste estudo, que defende a ludicidade como elemento capaz de aumentar o interesse e a eficácia do processo de ensino-aprendizagem, particularmente no ensino de línguas estrangeiras.

Em síntese, a comparação entre os autores analisados revela que há um consenso consolidado sobre os benefícios da integração entre ludicidade e ensino mediado por interações sociais, sobretudo na educação linguística. Os dados levantados respondem às questões de pesquisa ao demonstrar que a ludicidade, fundamentada na teoria sociointeracionista, contribui para a internalização dos conceitos linguísticos e promove um ambiente favorável à motivação e ao desenvolvimento dos alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As considerações finais deste estudo se voltam à retomada reflexiva da temática investigada, centrada na análise da ludicidade como estratégia mediadora no ensino da língua inglesa sob a ótica da abordagem sociointeracionista. A partir do percurso metodológico adotado, ancorado em revisão bibliográfica e análise teórica, buscou-se compreender de que forma a ludicidade pode se integrar à prática docente de forma efetiva, promovendo o desenvolvimento cognitivo, linguístico e social dos estudantes. O trabalho partiu da constatação de que os métodos tradicionais de ensino, frequentemente desprovidos de elementos motivacionais e afetivos, acabam por desestimular o envolvimento discente, criando a necessidade de alternativas pedagógicas mais dinâmicas e contextualizadas.

Com base nos resultados obtidos, pode-se afirmar que a utilização da ludicidade no ensino de línguas estrangeiras, quando fundamentada na perspectiva sociointeracionista, contribui significativamente para a promoção de aprendizagens mais significativas. As análises realizadas demonstraram que práticas lúdicas, como jogos, dramatizações e atividades colaborativas, favorecem a interação entre os sujeitos, possibilitando a construção coletiva do conhecimento e o desenvolvimento da linguagem de forma mais espontânea e funcional. Destaca-se a importância da mediação docente para que as práticas lúdicas cumpram sua função educativa. Diante disso, constata-se que o objetivo geral da pesquisa foi plenamente alcançado, ao identificar como a ludicidade pode ser desenvolvida e aplicada dentro do ensino de língua inglesa com base na mediação social proposta por Vygotsky.

Os resultados revelam ainda que o brincar não apenas desperta a criatividade e o interesse dos estudantes, mas também amplia a sua disposição para participar ativamente das aulas, promovendo o engajamento emocional e o desenvolvimento de competências socioemocionais. A hipótese, que considerava o lúdico como recurso capaz de transformar o ambiente de aprendizagem em um espaço mais interativo e eficaz, foi confirmada a partir das evidências teóricas analisadas. Estudos recentes reforçam que a ludicidade, quando

intencionalmente planejada, tem potencial para superar práticas pedagógicas fragmentadas, contribuindo para uma aprendizagem integrada, significativa e centrada no estudante.

Entretanto, algumas limitações foram identificadas durante a realização do estudo. A primeira delas refere-se à predominância de trabalhos teóricos em detrimento de estudos empíricos mais aprofundados sobre o tema, especialmente voltados ao ensino de língua inglesa no contexto brasileiro. Outra limitação diz respeito à escassez de formações específicas para docentes sobre a aplicação pedagógica do lúdico em estágios mais avançados da educação básica, o que pode dificultar sua adoção de forma sistemática e crítica. Além disso, por se tratar de uma pesquisa bibliográfica, os dados obtidos não puderam ser confrontados com observações diretas de práticas pedagógicas, o que representa uma lacuna a ser explorada em estudos futuros.

Diante do que foi apresentado, conclui-se que a ludicidade, fundamentada na abordagem sociointeracionista, constitui uma via promissora para o aprimoramento das práticas pedagógicas no ensino de língua inglesa. Ao integrar emoção, criatividade e cooperação, o lúdico amplia as possibilidades de mediação docente e favorece uma aprendizagem mais envolvente e significativa. Em vista disso, espera-se que este estudo contribua para o fortalecimento de práticas educacionais mais inovadoras, críticas e sensíveis às necessidades reais dos estudantes, incentivando a formação de ambientes escolares mais humanizados e propícios ao desenvolvimento integral. Com base nas análises, confirma-se o potencial da ludicidade para dinamizar o processo educativo e engajar os alunos.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, A. C. de; SILVA, R. C. da. **A ludicidade como ferramenta facilitadora no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil**. Monografias Brasil Escola. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-ludicidade-como-ferramenta-facilitadora-no-processo-de-ensino-aprendizagem-na-educacao-infantil.htm>. Acesso em: 15 maio 2025.
- BARBOSA, A. P. et al. **Pressupostos de Vygotsky em serious games para o ensino de parada cardiorrespiratória**. SciELO Preprints, 2025. Disponível em: <https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/download/11091/20134/20776>. Acesso em: 15 maio 2025.
- COSTA, M. L. da; SANTOS, F. R. dos. **Interações e brincadeiras como ferramentas de aprendizagem na educação infantil: uma abordagem sociointeracionista**. Revista Foco, v. 15, n. 2, 2023. Disponível em: <https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/download/2462/1562/4401>. Acesso em: 15 maio 2025.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow: the psychology of optimal experience**. New York: Harper Perennial, 1990.
- FREITAS, L. M. de; SALVI, R. M. **O lúdico e as metodologias ativas: uma leitura da teoria da aprendizagem de Vygotsky na educação infantil**. Educação Pública, v. 22, n. 20, 2022.
- GARCIA, R. L. (Org.). **Perspectivas educacionais e novas demandas**. São Paulo: SciELO Livros, 2022. Disponível em: <https://books.scielo.org/id/8d6k9/pdf/garcia-9786559540020.pdf>. Acesso em: 15 maio 2025.
- HEIDARI-SHAHREZA, Mohammad Ali. **Pedagogy of play: insights from playful learning for language learning**. Discover Education, v. 3, p. 157, 2024.
- KATAYAMA, Hanae. **Playfulness in classroom interactions: A sociocultural approach**. Ubiquitous Learning: An International Journal, v. 1, n. 2, p. 17–31, Melbourne, Austrália: Common Ground Publishing, 2009.
- LIEBERMAN, J. Nina. **Playfulness: its relationship to imagination and creativity**. New York: Academic Press, xiv, 179 p. ISBN 0124494501. 1977.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. **A ludicidade como ferramenta pedagógica**. 2000.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. **Lúdico e Educação: uma construção necessária**. São Paulo: Cortez, 2000.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. In: **Educação e Ludicidade**. Salvador: Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, 2000.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna.** Disponível em: <https://www.luckesi.com.br>. Acesso em: 15 maio 2025.

MOREIRA, Marco Antonio. **O que é afinal aprendizagem significativa?** Aula inaugural do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Naturais, Universidade Federal do Mato Grosso, 2010. Publicado em *Qurrriculum, La Laguna, Espanha*, 2012.

OLIVEIRA, Leisa Aparecida Gviasdecki de; BRANCO, Veronica. **O desenvolvimento da linguagem oral das crianças nas produções científicas nacionais: revisão sistemática integrativa.** SciELO Preprints, 2023. DOI: <https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.6252>. Acesso em: 15 maio 2025.

SANTOS, A. L. dos; PEREIRA, J. F. **As contribuições da teoria sócio-interacionista para aprendizagem na educação infantil.** Repositório PGSS Cogna, 2022. Disponível em: <https://repositorio.pgsscogna.com.br/handle/123456789/45465>. Acesso em: 15 maio 2025.

SILVA, M. A. da; TEIXEIRA, D. M. de S. **A afetividade como campo de práticas em contextos educativos.** In: TEIXEIRA, D. M. de S. (Org.). **A psicologia em contextos educativos infantojuvenis: um corpo que aprende.** São Paulo: SciELO Livros, 2023. p. 55–69. Disponível em: <https://books.scielo.org/id/wrzz4/pdf/teixeira-9786556305189-04.pdf>. Acesso em: 15 maio 2025.

SILVA, R. C. da; OLIVEIRA, M. F. de. **Refletindo sobre a educação inclusiva: perspectivas e desafios.** São Paulo: SciELO Livros, 2022. Disponível em: <https://books.scielo.org/id/3hs/pdf/sampaio-9788523209155-05.pdf>. Acesso em: 15 maio 2025.

SILVA, Silvestre Linhares; FRAGELLI, Ricardo Ramos. **Interseções conceituais entre Construtivismo, Flow e Autodeterminação para Metodologias Ativas.** SciELO Preprints, 2024. DOI: <https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.10499>. Acesso em: 15 maio 2025.