



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA
CAMPUS BOA VISTA
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**GABRIELE GOMES RIBEIRO
KAYLLA REBECA LOPES DUARTE
MÁRCIA SILVA OLIVEIRA**

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM
NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**MUCAJÁI-RR
2026**

GABRIELE GOMES RIBEIRO
KAYLLA REBECA LOPES DUARTE
MÁRCIA SILVA OLIVEIRA

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM
NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de conclusão de curso
apresentado como requisito parcial à
obtenção do título de Licenciatura em
Pedagogia.

Orientador: Mestre Márcio Cunha Pereira

MUCAJAÍ-RR
2026

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

*Gabriele Gomes Ribeiro¹,
Kaylla Rebeca Lopes Duarte²,
Márcia Silva Oliveira³,
Márcio Cunha Pereira⁴.*

RESUMO

Em uma perspectiva de aprendizagem significativa a ludicidade se apresenta como uma ferramenta didática indispensável no contexto escolar, já que contribui para o processo de desenvolvimento da criança como um todo. Esta pesquisa tem como objetivo analisar a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental. O método de pesquisa utilizado foi a bibliográfica com abordagem qualitativa, onde para a coleta dos dados utilizou-se como suporte teórico, livros, monografias e artigos que abordam a temática em questão. A fundamentação teórica baseou-se em autores, como Huizinga (2004), Piaget (1975), Vygotsky (1998), Kishimoto (2017), Luckesi (2002), entre outros. Como resultado foi possível notar, mediante o estudo das literaturas específicas sobre o tema, que o uso estratégico da ludicidade como recurso didático contribui não só para despertar o interesse dos alunos pelas atividades como também para o desenvolvimento afetivo, cognitivo e social. Com isso, conclui-se mediante os resultados, que as atividades lúdicas não devem ser vistas como um mero passatempo, porque esse processo não ocorre de forma mecânica, mas perpassa por toda uma teoria que a valoriza como uma ferramenta propulsora do aprendizado. Dessa forma, inserir a ludicidade como proposta de ensino nos anos iniciais do Ensino Fundamental, proporcionará ao aluno tornar-se sujeito ativo do seu processo de ensino, em que unindo o prazer ao conhecimento, o aprendizado acontece de forma espontânea e significativa.

PALAVRAS-CHAVE: Anos iniciais. Lúdico. Ensino-aprendizagem.

ABSTRACT

From the perspective of meaningful learning, play-based activities emerge as an indispensable didactic tool in the school context, as they contribute to the child's holistic development. This research aims to analyze the importance of play-based activities in the teaching-learning process during the early years of elementary education. A qualitative bibliographic research method was employed; data collection relied on books, monographs, and articles addressing the subject. The theoretical framework was grounded in the work of authors such as Huizinga (2004), Piaget (1975), Vygotsky (1998), Kishimoto (2017), and Luckesi (2002), among others. The study of relevant literature revealed that the strategic use of play as a didactic resource not only sparks student interest in activities but also fosters affective, cognitive, and social development. Consequently, the results indicate that play-based activities should not be viewed merely as a pastime; rather, they are underpinned by a theory that values them as a driving force for learning. Thus, incorporating play-based approaches into teaching during the early years of elementary education enables students to become active participants in their own learning process, where the combination of enjoyment and knowledge allows learning to occur spontaneously and meaningfully.

KEYWORDS: Early years. Play-based activities. Teaching-learning.

¹ gabrielesilva160@icloud.com

² kayllarebeca1208@gmail.com

³ marcia2011oliveira1@hotmail.com

⁴ Orientador – Mestre em Letras (UFRR) - cunha.mcunha@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo versa sobre “A importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental”. A ludicidade há muito tempo tem sido vista como uma importante ferramenta para o processo de ensino e aprendizagem, pois a sua inserção como recurso pedagógico no contexto educacional tem tornado as aulas mais prazerosas, estimulando os alunos à aprendizagem por meio de um ambiente mais atraente, harmônico e criativo, o que resulta em maior desenvolvimento e rendimento escolar.

Apesar de a ludicidade ser mais associada à Educação Infantil, alguns estudos já demonstram que as atividades lúdicas continuam sendo fundamentais nas próximas etapas que se seguem, nesse caso, nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Dessa forma, ao inserir elementos lúdicos nas aulas, como atividades recreativas, jogos e brincadeiras, o ambiente educacional se torna mais atrativo e estimulante, promovendo a construção do conhecimento de forma significativa.

De acordo com a pesquisa, este trabalho se desdobra no seguinte questionamento: Como o lúdico nos anos iniciais do Ensino Fundamental pode facilitar o processo de ensino e aprendizagem dos alunos?

A partir do problema de pesquisa, este estudo parte de duas hipóteses: A primeira hipótese pressupõe que a utilização do lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental facilita o processo de ensino e aprendizagem dos alunos, pois promove maior participação, interesse e motivação, contribuindo para a construção de aprendizagens mais significativas. A segunda hipótese considera que a inserção de atividades lúdicas de maneira intencional e planejada pode contribuir para o desenvolvimento da criança em seus aspectos cognitivo, social e emocional, tornando o ambiente escolar propício à aprendizagem.

Diante do exposto, este artigo tem como objetivo geral discutir a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental. A partir do objetivo geral, traçaram-se os seguintes objetivos específicos: apresentar os conceitos relacionados à ludicidade; identificar as contribuições do lúdico

na aprendizagem dos alunos do Ensino Fundamental I; e discutir a utilização do lúdico como proposta pedagógica do trabalho docente.

Essa pesquisa é relevante por acreditar que a ludicidade é um meio simples e eficaz de se desenvolver o ensino e a aprendizagem das crianças nos primeiros anos escolares por meio de brincadeiras, jogos, aulas ao ar livre, entre outros. Além disso, ainda é preciso mudar a visão de muitos que consideram as práticas lúdicas apenas como momentos recreativos, sem intencionalidade pedagógica. Para isso, se faz necessário ampliar as discussões em torno da inserção da ludicidade no ambiente escolar de forma consciente e planejada, promovendo, assim, a ressignificação de práticas didáticas engessadas, a fim de transformar as aulas em momentos de troca de conhecimentos com muita significação.

Partindo da seção de introdução à qual já foi apresentada, este artigo se encontra estruturado em cinco seções, sendo: Segunda seção, a de desenvolvimento que contará com a fundamentação teórica do estudo, a qual se encontra dividida em três subtópicos, sendo eles: a) Fundamentando Alguns Conceitos de Lúdico, Jogos e Brincadeiras; b) O Lúdico e o Trabalho Docente; c) A Importância da Ludicidade nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Terceira seção de materiais e métodos que será descrito o percurso de análise bibliográfica adotado. Quarta seção de resultados e discussão. Quinta seção das considerações finais. E por fim, as referências deste trabalho.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Fundamentando Alguns Conceitos de Lúdico, Jogos e Brincadeiras

O conceito de lúdico pode variar bastante conforme as diferentes literaturas que o apresentam. Alguns teóricos fazem associação do lúdico aos jogos e brincadeiras, enquanto outros trazem uma abordagem mais ampla, considerando o lúdico como uma atividade usada para deixar as aulas mais dinâmicas e motivadoras.

Dessa forma, não fica explícito ou confirmado que o lúdico é jogo e nem que é brincadeira, mas fica evidente que é uma ação ou intervenção que propicia experiências diversificadas e por isso não se limita a um único conceito, pois, além de

jogos e brincadeiras, também inclui atividades que possibilitam momentos de prazer, entrega e interação entre os participantes. De acordo com Figueiredo et al. (2019, p. 2) “ludicidade são atividades que propiciam experiências diversificadas envolvendo os sujeitos por inteiro na vivência da criatividade, explorando seu mundo, respeitando, construindo e reconstruindo saberes necessários ao processo de aprendizagem”.

Diversos estudos comumente associam o lúdico à palavra jogo e autores como Passos (2013, p. 43), trazem a seguinte definição:

(...) o termo “lúdico” é apresentado de modo incisivo: serve de adjetivo correspondente à palavra Jogo. Desse modo, ao compreendermos a remissiva temos a compreensão de jogo definida como: dispêndio de atividade física ou mental que não tem um objetivo imediatamente útil, nem sequer definido, cuja razão de ser, para a consciência daquele que a ele se entrega, é o próprio prazer que aí encontra.

Trazendo essa definição para o contexto educacional, Santos (2011 *apud* Cordovil et al., 2020, p. 3), esclarece que a palavra “lúdico” carrega um significado amplo, que se manifesta por meio do jogo, brinquedo, brincadeira e divertimento. Para a autora, a brincadeira é vista como uma atividade livre e espontânea; o brinquedo é designado como o objeto físico que serve de suporte para a brincadeira; o jogo traz uma estrutura mediada por regras; e o divertimento se traduz como o entretenimento ou distração proporcionada por essas experiências.

Corroborando o argumento da autora anteriormente citada, Kishimoto (2017, p. 18), esclarece que “a brincadeira atua como o lúdico em ação, de modo que o jogo se caracteriza por uma estrutura com regras definidas, distinguindo-se do brinquedo, que opera como o objeto físico de suporte”.

Ainda com Kishimoto (1996), sobre a concepção de que o lúdico não tem um significado único definido, a autora reforça afirmando que.

No Brasil, termos como jogo, brinquedo e brincadeira ainda são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação deste campo. Enfim, cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem. [...] Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização (Kishimoto, 1996, p. 17).

Já sob a ótica de Huizinga (2004, p. 41) o termo lúdico deriva do latim “ludus”, e seu significado “abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais, e os jogos de azar”. E se utilizado como ferramenta pedagógica torna-se recurso de formação e autodesenvolvimento (Luckesi, 2002).

É possível observar que mesmo em espaços e pesquisas diferentes, a definição de lúdico permanece associada a uma amplitude de significados. Sobre esse entendimento, Figueiredo et al. (2019, p. 2) enfatiza que mesmo o lúdico tendo sua origem na palavra latina ludus que quer dizer jogo, o termo foi evoluindo no decorrer dos tempos em razão de pesquisas na área, e o lúdico passou a ser compreendido como parte da atividade humana, caracterizando-se pela ação e pelo movimento em vivência, seja ele, motor, psicomotor e intelectual.

A partir das ideias dos teóricos sobre ludicidade, conclui-se que embora os conceitos de lúdico, jogo e brincadeira apresentem características próprias, eles se complementam e se articulam no contexto educacional, sendo ferramentas valiosas para ajudar a criança a se desenvolver de forma mais completa. Assim, compreender essas definições torna-se fundamental para que o professor possa utilizar o lúdico de forma planejada e alinhada aos objetivos educacionais.

2.2 O Lúdico e o Trabalho Docente

Na prática educativa, o papel do professor é indispensável, pois é ele quem cria espaços, oferece os materiais e participa das brincadeiras, ou seja, atua como mediador no processo de ensino e aprendizagem dos alunos. Sabendo da sua importância, o docente precisa compreender o impacto da sua prática ao adotar o lúdico no seu fazer pedagógico, reconhecendo que essas atividades exercem uma função essencial na aprendizagem da criança. Sabendo disso, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) aponta que a ludicidade precisa ser incorporada ao planejamento pedagógico de forma intencional, articulando-se aos objetivos de ensino e às necessidades da turma (BRASIL, 2018).

Para Almeida (2000, p. 51), o sucesso das atividades lúdicas está diretamente ligado ao preparo do educador. Segundo o autor, não basta que apenas a criança esteja interessada em brincar, é preciso que haja um planejamento bem estruturado, no

qual sejam estabelecidos os objetivos e as metas, sempre visando desenvolver e estimular as habilidades da criança.

É fundamental que o ato de brincar esteja diretamente ligado ao desenvolvimento afetivo e cognitivo da criança. As atividades lúdicas devem funcionar como fonte de informações capaz de ajudar no amadurecimento da criança dentro de seu contexto social. Também é preciso considerar que a infância é o período em que as crianças assimilam e aprendem com mais facilidade os conteúdos.

Dessa forma, ao escolher jogos, brincadeiras, dramatizações e outras estratégias lúdicas, o professor proporciona experiências que favorecem o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo dos estudantes. Piaget (1975) compreende o jogo como um importante instrumento para a construção do conhecimento, enquanto Vygotsky (1998) ressalta que a brincadeira amplia as possibilidades de aprendizagem ao estimular funções que ainda estão em desenvolvimento.

Para Vygotsky (1998), a brincadeira é o motor do desenvolvimento infantil e não apenas passatempo.

A brincadeira não é a principal forma de aprendizagem na infância, mas é na brincadeira que a criança cria uma situação imaginária, sendo a primeira manifestação do seu poder de romper com as restrições situacionais. (...) Na brincadeira, a criança comporta-se sempre além da sua idade habitual, acima do seu comportamento diário; no jogo, é como se ela fosse maior do que é na realidade (Vygotsky, 1998, p. 117).

Assim, a atuação docente torna-se essencial para transformar o brincar em uma experiência educativa significativa. Apesar de sua importância, a ludicidade ainda é pouco explorada em muitas salas de aula do Ensino Fundamental, anos iniciais, pois na prática docente os jogos e brincadeiras são praticamente escassos. Entretanto, a sua utilização no ambiente escolar como ferramenta para adquirir aprendizagem está bem à vista, ao menos em discursos pedagógicos. Ao se falar de uma intervenção pedagógica por meio da ludicidade, é importante ressaltar seu valor frente ao contexto pedagógico e psicopedagógico. Frug (2001) afirma que os elementos lúdicos contribuem para o fortalecimento das funções psíquicas, estimulam a criatividade e favorecem a formação de valores sociais.

Portanto, o professor assume um papel decisivo na efetivação dessas práticas, pois sua atuação pedagógica pode transformar a ludicidade em um instrumento capaz de tornar a aprendizagem mais significativa, dinâmica e adequada às necessidades do desenvolvimento infantil.

2.3 A Importância da Ludicidade nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental

Nas primeiras séries do Ensino Fundamental, o planejamento das aulas é carregado de atividades teóricas que não valorizam o desenvolvimento das dimensões criativas da criança. Em vista disso, muitas vezes a importância da ludicidade é subestimada, justamente por esse foco em um ensino mais convencional. Sobre essa importância que a ludicidade representa para o desenvolvimento da criança, Toscan et al. (2022) afirmam que:

A infância é um período de significativas aprendizagens, que serão levadas para a vida, é neste momento que as atividades propostas devem valorizar todas as possibilidades de desenvolvimento: físico, cognitivo, social, de maneira íntegra e plena, através das mais variadas propostas, dentre elas os jogos e as brincadeiras, pois o que neste período é realmente aprendido se levará como conhecimento para a vida adulta (p. 152-153).

Nessa perspectiva, evidencia-se que o professor deve propiciar atividades que sejam interessantes e significativas e o lúdico oferece essa oportunidade com propostas que desafiam o aluno a participar, raciocinar e construir estratégias para resolver problemas. Vale ressaltar que o lúdico deve ser levado para a sala de aula com intencionalidade pedagógica, objetivando auxiliar na dinâmica da aula e na compreensão dos conteúdos propostos. Sobre isso, Silva (2026, p. 14-15) enfatiza que:

(...) é importante que o professor estabeleça objetivos claros para as atividades lúdicas. O brincar não deve ser uma atividade desconectada do currículo, mas deve estar alinhado aos objetivos de aprendizagem de cada unidade ou projeto. Por exemplo, uma brincadeira de faz de conta na loja pode trabalhar conceitos de matemática (contagem, valor do dinheiro), linguagem (comunicação, negociação) e desenvolvimento social (cooperação, resolução de conflitos). Ao estabelecer objetivos, o professor garante que a atividade lúdica seja uma experiência de aprendizagem significativa.

Porém, é fundamental que os professores desenvolvam uma série de competências e adotem estratégias específicas a fim de implementar as práticas lúdicas de forma efetiva no Ensino Fundamental, anos iniciais. Para isso, faz-se necessário realizar um diagnóstico atento das necessidades e preferências dos educandos e, a partir dessa observação, é que o professor poderá planejar atividades lúdicas que sejam relevantes e desafiadoras para o grupo.

Nessa mesma ótica, Moraes et al. (2022, p. 10) ressaltam a importância de organizar momentos lúdicos dentro do planejamento pedagógico, de modo a pensar em estratégias que envolvam os alunos e gerem interesse e para que haja o envolvimento se faz necessário definir os objetivos específicos para a aprendizagem. Nesse sentido, citando Rios e Silva (2018), as autoras apontam algumas possibilidades multidisciplinares que podem ser trabalhadas em todos os componentes curriculares utilizando o lúdico:

Em língua portuguesa poderá vir em forma de alguns jogos e brincadeiras como jogo da memória, bingos, paródias, poemas, cartazes com músicas, piadas, o que é o que é. Em matemática com jogos de tabuleiros, damas, dominós, esconde-esconde, amarelinhas, pula corda, jogos de boliche construídos com garrafas PET, campeonatos com bolinhas de gude. Em geografia e história construção de maquetes de diversos ambientes, atividades mentais e de contação de histórias, construção de fantoche e de personagens que marcaram a história. Em ciências a construção de aviões, carros, barcos, robôs, experiências com tintas, fogo, peso, mudanças de temperatura. Em educação física poderá se trabalhar as modalidades do atletismo, como também o futebol, o vôlei, queimado, brincadeiras com bambolês, bolas. Em artes o teatro, as danças, as manifestações culturais, indígenas, quilombolas, diversas modalidades da música entre outras. A escola além de proporcionar aos alunos uma grande diversidade de atividades lúdicas, devem valorizar as brincadeiras e jogos que os alunos já conhecem (Rios; Silva, 2018, p. 12).

Ainda, dentro desse planejamento intencional do educador, as atividades com jogos ganham destaque, sendo importante perceber que o potencial de aprendizagem não está nos jogos em si, ou seja, o desenvolvimento real está naquilo que é estimulado e suscitado com base nas intervenções pedagógicas e nos desafios apresentados aos alunos. Conforme Sabião (2018, p. 4) “o jogo é a atividade lúdica mais trabalhada pelos professores atualmente, pois ele estimula as várias inteligências, permitindo que o aluno se envolva em tudo que esteja realizando de forma significativa”.

O jogo pode ser utilizado para introduzir um conteúdo, desenvolver propriedades e ainda avaliar a aprendizagem. Além disso, estimula o raciocínio lógico, a memória, a coordenação motora e a criatividade. Algumas propostas para a utilização do Jogo são apontadas por Silva e Lima (2017):

Vários jogos são utilizados para ensinar conceitos matemáticos como, por exemplo, os quebra-cabeças, os quadrados mágicos, os problemas desafios, dentre outros. É importante comentar que o uso de material concreto como recurso pedagógico pelo professor ajuda na elaboração do ensino e possibilita o desenvolvimento do raciocínio da criança e a aproxima do conhecimento científico (Silva; Lima, 2017, p.12).

Como pode ser visto no decorrer da seção, a ludicidade apresenta um papel muito importante no processo de aprendizagem e traz uma gama enorme de tipos e modelos de aplicação voltados para a fase inicial de escolarização do Ensino Fundamental. Só é preciso que haja uma mudança cultural, que reconheça que as brincadeiras e os jogos são trabalho sério, que é por meio do brincar que a criança aprende e se desenvolve. Essa mudança de mentalidade envolve educadores, gestores, famílias e a sociedade como um todo.

3. MATERIAIS E MÉTODOS

De acordo com Prodanov e Freitas (2013), a metodologia em uma pesquisa científica consiste na análise, compreensão e validação dos métodos adotados para a sua execução. Em uma perspectiva prática, ela serve para investigar, detalhar e mensurar as técnicas que viabilizam a coleta e o tratamento dos dados, tendo como objetivo final direcionar o estudo e solucionar as questões ou problemas propostos na investigação. Além disso, “para que o discurso possa ser reconhecido como científico, precisa ser lógico, sistemático, coerente e, sobretudo, bem argumentado. Isso o distancia de outros conhecimentos, como senso comum, sabedoria, ideologia”. (Prodanov; Freitas, 2013, p.17).

A partir dessa concepção e considerando os objetivos da pesquisa, a metodologia utilizada para o desenvolvimento desse trabalho foi a pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa:

Na perspectiva da abordagem qualitativa, Minayo (2001, p. 32) afirma que:

A pesquisa qualitativa preocupa-se com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e na explicação do significado das relações sociais. Ela se aprofunda no mundo dos significados das ações e relações humanas, um lado não perceptível e não captável em equações, médias e estatísticas.

No que diz respeito ao método bibliográfico, este visa esclarecer o tema através do estudo de diferentes literaturas, sendo:

Elaborada a partir de material já publicado, constituído principalmente de: livros, revistas, publicações em periódicos e artigos científicos, jornais, boletins, monografias, dissertações, teses, material cartográfico, internet, com o objetivo de colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o assunto da pesquisa. (Prodanov; Freitas, 2013, p. 54).

O levantamento dos dados foi feito a partir de uma busca realizada na base de dados do Google Acadêmico, que considerou palavras-chave como: lúdico, ensino-aprendizagem e ensino fundamental. Além disso, considerou-se também para a seleção do material, todas as publicações, tanto antigas quanto as mais atuais, já que autores clássicos como Vygotsky (1998), Piaget (1975), Kishimoto (2005), trazem pesquisas científicas mais antigas, porém que se fizeram necessárias para o embasamento do estudo em questão.

A partir de uma investigação inicial nos materiais coletados, foram selecionadas obras significativas e condizentes com o tema proposto. Em seguida, organizou-se o conteúdo e buscou-se no conhecimento científico elaborado por estudiosos no assunto, subsídios para embasar essa pesquisa através de referências na área que abordam a relevância da ludicidade como estratégia de ensino-aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Além disso, considerou-se também para a pesquisa, leis e normativas educacionais que já regulamentam o uso do lúdico no contexto escolar. A elaboração do referencial e das citações deste trabalho seguiu rigorosamente as normas vigentes para a redação de textos acadêmicos, respeitando as instruções para a compilação e apresentação das fontes utilizadas. Garante-se, ainda, que as informações e dados coletados foram destinados exclusivamente à finalidade científica da pesquisa.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta seção serão discutidos os dados encontrados nas literaturas selecionadas e, com isso, apresentar alguns pontos relevantes nos achados desta pesquisa. A análise permitiu constatar que a ludicidade exerce um papel importante no processo de ensino-aprendizagem dos alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental, confirmando-se nas diversas pesquisas como sendo uma estratégia pedagógica capaz de tornar as aulas mais dinâmicas e participativas.

Em relação aos conceitos, observou-se que as definições dos autores se mostraram semelhantes e se complementam, pois quando se trata do significado da palavra lúdico, logo se associa ao conceito de jogos e brincadeiras. Nesse sentido, ficou evidente que brincar e jogar são práticas indissociáveis da ludicidade, já que expressam ações que estimulam a participação, a criatividade e o prazer no processo de aprender.

Outro ponto analisado se refere ao trabalho docente aliado ao lúdico. Neste ponto, se constatou a necessidade de o educador estar constantemente reformulando sua prática de sala de aula, deixando de lado aquela rotina mecânica que muitas vezes não instiga o educando a reflexão ou questionamentos. Quando o professor cria situações lúdicas de maneira intencional, visando estimular a aprendizagem, ele passa a atuar como mediador e é então que a dimensão educativa é revelada. Com isso, o estudante deixa de ser um mero espectador e passa a construir o próprio conhecimento de forma mais autônoma.

É preciso salientar, ainda, que no desenvolvimento de práticas lúdicas, é importante valorizar atividades que aproximem os conteúdos escolares das experiências cotidianas dos alunos, incentivando a exploração, manipulação e interação. Para tanto, se faz necessário uma flexibilização do planejamento, ajustando o que for necessário para atender os interesses e necessidades dos educandos, possibilitando um maior crescimento diante das atividades propostas.

A atualização dos professores quanto à sua formação também é um fator relevante. Para o trabalho com o lúdico é preciso uma preparação sólida a fim de desenvolver práticas pedagógicas interdisciplinares que integrem vivências lúdicas ao

processo de ensino. Ao valorizar o caráter lúdico como fonte de prazer e alegria no ambiente escolar, o docente contribui para a construção dos saberes e do conhecimento de forma mais significativa.

Pontua-se ainda, nos estudos analisados, que é possível realizar atividades envolvendo o lúdico nos diferentes componentes do currículo. Dentro dessa perspectiva existe uma diversidade de jogos e brincadeiras para serem usados em sala de aula do Ensino Fundamental, séries iniciais, a fim de desenvolver as habilidades e conteúdos previstos. É importante ressaltar que estas ferramentas pedagógicas servem para complementar os conteúdos programáticos dos livros e repassados pela escola.

Nesse sentido, devemos refletir sobre as propostas de atividades e entender que elas podem ser desenvolvidas unindo aquilo que as crianças precisam aprender com aspectos que sejam significativos para elas. Além disso, as escolas precisam criar um ambiente propício ao aprendizado lúdico, com espaços adequados e materiais que incentivem a exploração e a criatividade das crianças.

Na análise dos estudos, um dos pontos positivos ao utilizar o lúdico nas práticas de ensino, é a transformação do clima da sala de aula, onde o raciocínio lógico, a cooperação e a resolução de conflitos surgem de forma natural. Diante dessa perspectiva, torna-se relevante o estudo da temática em questão por evidenciar as diversas contribuições do lúdico para a educação, possibilitando uma forma de trabalho em sala de aula, que favorece o aprender. Também uma metodologia que compreende a importância do jogo, da brincadeira ou mais especificamente da ludicidade no desenvolvimento infantil, valoriza experiências que fazem parte do cotidiano da criança e precisa ser percebido e valorizado pelos adultos que os rodeiam, em especial, o professor na escola.

Já por outro lado, como ponto negativo pode-se destacar a forte presença de uma cultura de ensino engessada, focada em tarefas teóricas e repetitivas que limitam a criatividade do aluno. Isso demonstra que as dinâmicas lúdicas ainda são escassas devido à falta de tempo no planejamento e à ausência de uma formação que capacite o professor a alinhar o brincar com o currículo. Além disso, a falta de diálogo entre educadores de diferentes etapas dificulta a continuidade dessas estratégias ao longo dos anos.

Diante dos resultados encontrados, percebe-se que ampliar o uso da ludicidade no Ensino Fundamental, anos iniciais, exige o envolvimento de toda a comunidade escolar. É importante que as instituições incentivem práticas pedagógicas inovadoras, ofereçam momentos de formação continuada e promovam espaços de troca de experiências entre os professores, favorecendo a socialização de estratégias que já apresentam resultados positivos.

Da mesma forma, recomenda-se que as atividades lúdicas sejam incorporadas ao planejamento de forma contínua e articuladas aos objetivos de aprendizagem, evitando que sejam utilizadas apenas como momentos recreativos. Assim, a ludicidade poderá cumprir seu papel de favorecer uma aprendizagem mais significativa, participativa e coerente com as necessidades do desenvolvimento do aluno.

5. CONCLUSÃO

Através dos estudos realizados nas literaturas pesquisadas, foi possível compreender a importância do lúdico enquanto ferramenta pedagógica facilitadora da aprendizagem dos alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental, pois a ludicidade vai além de uma simples estratégia metodológica, sendo um processo fundamental para o aprendizado e o desenvolvimento do discente, que além de ser uma ponte entre o prazer e o conhecimento, proporciona experiências enriquecedoras e significativas para a vida escolar dos alunos.

Ao incorporar práticas lúdicas nas aulas, seja jogos ou brincadeiras, o professor despertará no aluno o desejo de aprender, tornando possível a sua formação integral, pois o aluno, ao brincar, desenvolve processos de elaboração cognitiva, amplia sua capacidade de interação social e fortalece sua autonomia, o que é muito importante para o seu crescimento pessoal e social. Além disso, a relevância das atividades lúdicas está também em como a criança se desenvolve em seus aspectos básicos como a atenção, memorização e imaginação.

Este estudo se fez importante para que a prática docente seja sempre renovada e para que se discutam outras maneiras de ensinar. Com isso, espera-se que os educadores reconheçam a ludicidade como um elemento essencial no processo de

ensino e aprendizagem e, dessa forma, criar condições para que os alunos possam aprender a resolver problemas interagindo de forma criativa e dinâmica no contexto social em que vivem.

Portanto, a partir de todo o estudo realizado, os resultados obtidos permitiram confirmar as hipóteses inicialmente propostas, evidenciando que a utilização planejada da ludicidade favorece o processo de ensino-aprendizagem e contribui para o desenvolvimento integral dos alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Como limitação do estudo realizado, destaca-se a dificuldade em encontrar diversidade de pesquisas com um estudo mais direcionado para a temática do lúdico no âmbito do Ensino Fundamental – anos iniciais. Isso se explica no fato de que a ludicidade no âmbito escolar está mais relacionada à Educação Infantil. Por fim, espera-se que este trabalho incentive práticas educacionais que valorizem o lúdico em todas as etapas da Educação Básica, proporcionando um ambiente de aprendizado enriquecedor e contínuo.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica técnicas e jogos pedagógicos**. 8 ed. São Paulo: Loyola, 2000.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC, 2018.

COROVIL, R. V.; NASCIMENTO FILHO, V. B.; SOUZA, J. Lúdico: entre o conceito e a realidade educativa. In: **Educação Contemporânea**. Belo Horizonte: Editora Poisson, 2020. v. 11, cap. 8, p. 83-90.

FIGUEIREDO, A. P.; LIMA, M. S.; BAMBERG, S. M. A importância de trabalhar o lúdico na alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental. **Revista Eletrônica AlfaUNIPAC**, Teófilo Otoni, v. 1, n. 2, 2019. Disponível em: <https://repositorio.alfaunipac.com.br/publicacoes/2019/102_a_importancia_de_trabalhar_o_ludico_na_alfabetizacao_nos_anos_iniciais.pdf> Acesso em: 20 maio 2026.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 2006.

FRUG, C. S. **Educação Motora em portadores de deficiência**. São Paulo: Editora Plexus, 2001.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. São Paulo. SP: Editora Perspectiva, 2004.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2017.

LUCKESI, C. C. **Ludicidade e experiências lúdicas**: uma abordagem a partir da experiência interna. In: PORTO, Bernadete de Souza (Org.). *Educação e Ludicidade – Ensaio 02*, GEPEL/FACED/ UFBA, 2002, p. 22-60. Disponível em: <<http://www.luckesi.com.br>> Acesso em: 20 maio 2026.

MINAYO, M. C. S. (org.). **Pesquisa Social**: teoria, método e criatividade. 18. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MORAIS, D. K. A.; MARTINS, P. P.; COSTA, J. M. F. A importância do lúdico como ferramenta pedagógica nos anos iniciais do Ensino Fundamental. **Pedagogia em Ação**, Belo Horizonte, v. 19, n. 2, p. 6-21, 2º sem. 2022.

PASSOS, M. P. O ato lúdico de conhecer: a pesquisa como processo dialógico de apropriação de dispositivos informacionais e culturais. 2013. 125 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Tradução de Álvaro Cabral e Christiano Monteiro Oiticica. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. **Metodologia do trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

SABIÃO, R. M. **A importância do lúdico no ensino da língua portuguesa**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Julho de 2018. Ano 03, Ed. 07, Vol. pp. 60-98.

SILVA, C. P. P. A importância das práticas lúdicas no Ensino Fundamental I. **OBSERVATÓRIO DE LA ECONOMÍA LATINOAMERICANA**, [S. l.], v. 24, n. 3, 2026. DOI: 10.55905/oelv24n3-021. Disponível em: <https://ojs.observatoriolatinoamericano.com/ojs/index.php/olel/article/view/13165>. Acesso em: 24 jun. 2026.

SILVA, L. P. A.; LIMA, C. A. As contribuições dos jogos no ensino da matemática na educação. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Setembro de 2017. Edição 06. Ano 02, Vol. 01. pp 140-160.

TOSCAN, S.; MOTA, R. S.; VIEIRA, M. A. O lúdico, e sua importância no processo de ensino aprendizagem nos anos iniciais. **InterMeio: Revista do Programa de Pós-Graduação em Educação**, Campo Grande, MS, v. 28, n. 55, p. 1-18, 2022.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.