REVISTA TÓPICOS
ISSN 2965-6672 | Qualis A2

A LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO-APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: DESAFIOS DA PRÁTICA DOCENTE

PLAYFULNESS AS A TEACHING AND LEARNING STRATEGY IN THE EARLY YEARS OF ELEMENTARY SCHOOL: CHALLENGES OF TEACHING PRACTICE

Ciências Humanas • 13/11/2026

REGISTRO DOI: 10.70773/revistatopicos/794519795

Nathacha Silva Macedo[1]

Blandon Moreira da Silva Amador[2]

RESUMO

A ludicidade constitui uma estratégia pedagógica relevante para o processo de ensino-aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental, especialmente quando articulada ao planejamento e à mediação docente. Este artigo tem como objetivo analisar as contribuições das atividades lúdicas para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil, com ênfase nos desafios enfrentados pelos professores em sua implementação. Desenvolveu-se uma pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa, com objetivos exploratórios e descritivos, fundamentada em livros, artigos científicos e documentos oficiais, incluindo a Base Nacional Comum Curricular. A análise da literatura indica que jogos e brincadeiras, quando orientados por objetivos educacionais definidos, podem favorecer a participação, a autonomia, a interação social e o desenvolvimento cognitivo e socioemocional. Entretanto, a incorporação dessas práticas encontra obstáculos relacionados ao tempo de planejamento, à disponibilidade de recursos, à heterogeneidade das turmas e às oportunidades de formação continuada. A discussão evidencia que a utilização de materiais acessíveis e a flexibilização das propostas são alternativas pertinentes, mas insuficientes sem apoio institucional. Conclui-se que a efetividade pedagógica da ludicidade depende da articulação entre intencionalidade docente, condições de trabalho e formação profissional, não podendo ser atribuída exclusivamente à iniciativa individual do professor.

Palavras-chave: Ludicidade; Anos iniciais; Prática docente; Aprendizagem significativa; Formação continuada.

ABSTRACT

Playfulness is a relevant pedagogical strategy in the teaching and learning process in the early years of elementary education, particularly when integrated into lesson planning and teacher

mediation. This article aims to analyze the contributions of playful activities to children's learning and development, emphasizing the challenges teachers face when implementing them. A qualitative bibliographic study with exploratory and descriptive objectives was conducted, drawing on books, scientific articles, and official documents, including Brazil's National Common Curricular Base. The literature indicates that games and play, when guided by clearly defined educational objectives, can foster participation, autonomy, social interaction, and cognitive and socioemotional development. However, incorporating such practices faces obstacles involving planning time, resource availability, classroom diversity, and opportunities for continuing teacher education. The discussion suggests that accessible materials and flexible activities are useful alternatives but remain insufficient without institutional support. It is concluded that the pedagogical effectiveness of playfulness depends on the relationship between intentional teaching practices, working conditions, and professional development, rather than solely on individual teacher initiative.
Keywords: Playfulness; Early years; Teaching practice; Meaningful learning; Continuing education.

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo aborda a ludicidade como uma estratégia de ensino e aprendizagem nos primeiros anos do ensino fundamental, ressaltando sua importância e os desafios enfrentados pelos docentes em sala de aula. A infância é uma fase marcada pela curiosidade, imaginação e descoberta, sendo o brincar um ato de suma importância para o desenvolvimento infantil. Conforme aponta Friedmann (1996), os jogos e as brincadeiras fazem parte do cotidiano de toda criança como meios de explorar o mundo, se

expressar e construir conhecimento. No ambiente escolar, a ludicidade deve ser uma estratégia de aprendizagem que reforce o conteúdo de forma simples e prazerosa de trabalhar, ou seja, a atividade pedagógica vai além de ser um entretenimento. Esse método conecta a criança ao seu contexto social e aos interesses das crianças.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece o brincar como um direito da criança e orienta que as experiências lúdicas da educação infantil devem continuar nos primeiros anos do Ensino Fundamental (Brasil, 2018), reconhecendo a importância das interações e das brincadeiras. Estudos recentes sugerem que a ludicidade torna a aprendizagem, a motivação, a autonomia e a interação social das crianças significativas (Menezes et al., 2025; Sartori; Lopes, 2023). Ferreira e Muniz (2020) acrescentam que, através de atividades lúdicas, o aluno se sente desafiado a encontrar soluções, fortalecendo seu papel central na aquisição de conhecimento.

No entanto, apesar da importância da ludicidade para a criança, implementar o lúdico em sala de aula exige do professor planejamento, intencionalidade pedagógica e condições de trabalho que nem sempre estão presentes. A literatura aponta como obstáculos recorrentes o pouco tempo para planejar, a escassez de recursos, as dificuldades de adaptação das propostas aos diferentes níveis da turma e a carência de capacitação contínua (Durval; Moreira; Mélo, 2024; Ferreira; Muniz, 2020). Santos (1997) observa que a própria vivência lúdica do professor afeta sua fluidez ao trabalhar o tema.

Diante desse cenário, formula-se a seguinte questão de pesquisa: de que maneira a ludicidade contribui para o ensino-aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental e quais condições dificultam sua utilização pelos professores? O objetivo geral consiste em analisar essas contribuições e os desafios da prática docente. Especificamente, busca-se identificar os benefícios pedagógicos das atividades lúdicas; examinar as dificuldades de sua implementação; discutir a influência das condições de trabalho e da formação continuada; e compreender a atuação do professor como mediador. Parte-se do pressuposto de que o potencial educativo do brincar depende tanto do planejamento intencional quanto das condições institucionais disponíveis.

A relevância da pesquisa reside na necessidade de compreender não apenas os benefícios atribuídos ao brincar, mas também a distância entre seu reconhecimento pedagógico e as possibilidades concretas de implementação na escola. Ao relacionar aprendizagem, mediação docente e organização do trabalho escolar, a revisão pretende contribuir para a reflexão sobre práticas viáveis nos anos iniciais. O estudo organiza-se em fundamentação teórica, metodologia, análise e discussão da literatura e considerações finais.

2. A LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS

Atualmente, o aspecto lúdico se consolida como componente de uma educação integral e significativa. Por isso, a atividade lúdica não pode ser entendida somente como divertimento ou como forma de preencher o tempo livre das crianças. A atividade lúdica representa um processo fundamental para o desenvolvimento global das

crianças. As crianças devem brincar, utilizar a imaginação e ampliar as diferentes áreas do conhecimento, experimentando-as. Além de permitir que as crianças vivam uma infância tranquila, leve e cheia de novos conhecimentos, as atividades lúdicas também lhes dão liberdade, pois permitem que as crianças aprendam brincando e jogando. A partir dessa compreensão, é possível compreender que a ludicidade pode ocupar um espaço importante na sala de aula (Friedmann, 1996).

Além disso, o autor supracitado afirma que o brincar é uma parte fundamental para o desenvolvimento e o aprendizado das crianças. Jogos e brincadeiras fazem parte do cotidiano de toda criança, pois funcionam como instrumentos para que as crianças possam descobrir o mundo e aprender fazendo perguntas, enquanto interagem com outras pessoas. É difícil quantificar o quanto uma brincadeira ajuda, mas o resultado é real. Na verdade, brincar é uma forma de se comunicar e de construir conhecimento, pois ajuda no desenvolvimento do pensamento, dos sentimentos, do convívio social e dos movimentos do corpo. Assim, conhecer o papel da brincadeira nos processos educativos é fundamental para planejar atividades que respeitem as características das crianças.

Para entender de que forma a brincadeira contribui para o desenvolvimento infantil, é importante consultar teóricos que mostram o que acontece com a criança enquanto ela brinca. Dessa forma, o brincar é uma atividade espontânea que amplia a forma como a criança percebe o mundo e se relaciona com ele. Essa ideia é reforçada pela abordagem sociointeracionista, que coloca o jogo no centro do aprendizado.

Segundo Vygotsky (1984), acredita-se que o jogo é essencial para o desenvolvimento cognitivo, pois o processo de criar situações fictícias leva ao desenvolvimento do pensamento abstrato. Assim, percebe-se que o brincar tem um papel importante, pois as crianças desenvolvem sua criatividade, seu pensamento, sua capacidade de pensar, criar, interpretar e compreender diferentes situações.

Nesse sentido, Friedmann (1996) destaca que o “brincar” é importante, com expressões como: “deixe a criança brincar”, pois sabe-se que o jogo é uma necessidade humana. Considerado como um momento de descontração, em que a criança pode se comunicar através do jogo, pode também descarregar energias e agressividade, além de interagir com outras crianças, se desenvolver e aprender.

As atividades lúdicas também promovem a emancipação. O lúdico, como um recurso educativo, incentiva a participação ativa nas propostas, a escolha de caminhos e a resolução de conflitos. Por meio dos jogos e das brincadeiras, as crianças aprendem a respeitar regras, esperar a vez, trabalhar em grupo, resolver problemas e expressar ideias e sentimentos. Dessa forma, a ludicidade contribui não apenas para os aspectos cognitivos, mas também para o desenvolvimento social, emocional e motor (Sartori; Lopes, 2023).

Portanto, os autores assinalam que a brincadeira e a interação lúdica fazem parte da vida humana, seja pela possibilidade de ensino-aprendizagem, seja pela experimentação do mundo em relação às dimensões sociais, do trabalho e culturais, sempre de maneira mais agradável. Contribuindo para a fala das autoras, o brincar vai além da função de entretenimento e passa a constituir uma possibilidade de aprendizagem e desenvolvimento.

A relevância das brincadeiras para o desenvolvimento das crianças está vinculada a diversas maneiras, como elas manifestam sua criatividade e se envolvem em vivências recreativas sob essa ótica, Chateau (1987), destaca que o jogo dá origem a inúmeras atividades e métodos ativos, e quando se trata de jogos solitários, sem interferências de atuação de outras crianças, a escolha do jogo é sempre significativa entre nossas crianças encontramos sonhadores que contam histórias para si mesmos e praticam jogos de ilusão, mas encontramos também naturezas ativas.

Ao observar as diferentes formas de brincar, percebe-se que cada criança vive o jogo de maneira própria, seja imaginando histórias, seja agindo e explorando o ambiente ao seu redor. Essa diversidade mostra que as experiências lúdicas fazem parte do desenvolvimento infantil e precisam ser acolhidas no espaço escolar. Por isso, o brincar passou a ser valorizado também nos documentos que orientam a educação brasileira, entre eles a BNCC, que o apresenta como um direito da criança.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), são estabelecidos seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento para a educação infantil, que garantem a presença do lúdico. A ludicidade é compreendida pelo documento normativo como um motor para o desenvolvimento pleno. Pelo brincar, a criança exercita sua criatividade, imaginação e constrói de forma ativa sua autonomia e identidade. Uma convivência lúdica permite gerenciar frustrações, solucionar impasses e afetos regulares.

> *A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções. (BRASIL, 2018, p.37).*

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) também orienta que, no Ensino Fundamental (especialmente nos Anos Iniciais), o lúdico sirva de transição planejada para o conhecimento formal. Assim, deve-se estar ciente de que o brincar é um direito da criança, seja na recreação ou no ato de aprender, mantendo a criança como protagonista.

A ludicidade deve ser vista como um processo de aprendizagem transformadora e essencial no desenvolvimento infantil. Quando bem estruturadas e elaboradas, essas atividades aproximam o lúdico das práticas pedagógicas e preservam a liberdade de brincar da criança. Desta forma, nos anos iniciais do ensino fundamental, essa tática aproxima o ensino à realidade e aos interesses da criança.

Diante disso, Ferreira e Muniz (2020) afirmam que o lúdico é um método indispensável para a aprendizagem da criança. Pois funciona como um facilitador do conteúdo e promove aprendizagem significativa. Além disso, as autoras acrescentam que a ludicidade pode ser trabalhada em todas as disciplinas escolares. Sendo assim, a ludicidade se torna uma aliada para o processo, tornando as aulas mais agradáveis.

2.1. Desafios Enfrentados Pelos Professores no Processo de Ensino em Sala de Aula

Mesmo com grande significado na educação, a aplicação da prática lúdica envolve dificuldades concretas. Isso porque há falta de tempo para planejar, a turma é desordenada, faltam materiais e as propostas precisam ser adaptadas aos diferentes ritmos e níveis de aprendizagem das crianças. Tudo isso deve ser levado em conta: uma atividade pode ser boa do ponto de vista pedagógico, mas se torna difícil de fazer se o professor não tiver tempo suficiente para prepará-la ou condições para acompanhar todos os alunos.

O professor, como facilitador em sala de aula, tem um papel central nos primeiros anos do ensino fundamental, já que a criança está começando uma nova fase cheia de descobertas, novas aprendizagens e experiências. É preciso lembrar que cada criança tem seu próprio ritmo, desenvolvimento, necessidades e formas de aprender. Portanto, o professor deve reconhecer e respeitar essas diferenças. A construção de um ambiente acolhedor e estimulante é fundamental para que a criança se sinta segura para participar ativamente das atividades (Durval; Moreira; Mélo, 2024).

Contudo, apesar da importância das brincadeiras no ensino e na aprendizagem, ainda pode ser difícil usá-las na sala de aula. Muitas vezes, o professor tem problemas com a falta de infraestrutura, o pouco tempo para planejar, a organização da turma e, principalmente, a necessidade de adaptar as atividades aos diferentes níveis de aprendizagem das crianças. Assim, usar o lúdico exige planejamento e intenção pedagógica para que ele não se torne apenas um passatempo vazio.

Ainda assim, as autoras supracitadas, em seu artigo, identificam que os professores têm as mesmas dificuldades em criar e usar a brincadeira com as crianças porque, muitas vezes, as crianças não se interessam pelas atividades feitas. Mas, o professor deve criar e planejar de forma que seja divertido para que a atividade chame a atenção das crianças. Assim, será mais fácil aprender e estimular a curiosidade da criança.

Já os autores Sartori e Lopes (2023) dizem que um grande problema da atividade do docente é trabalhar com as questões emocionais. O professor na sala de aula não tem formação para isso. Nesse sentido, o professor deve estar em constante evolução o tempo todo, ficando atualizado e criando práticas pedagógicas significativas.

O professor, ao empreender o método lúdico no ensino e na aprendizagem nos primeiros anos do ensino fundamental, enfrenta várias dificuldades. Por isso, é muito importante criar um plano que se adapte à realidade dos alunos, considerando o que eles viveram, sua cultura e o lugar onde vivem. Santos (1997, p.14) observa que quanto mais o adulto experimentar a brincadeira, maior será a chance de esse profissional trabalhar de forma divertida com a criança. Pensando nisso, podemos entender que o professor que vivencia o lúdico tem mais facilidade para adaptar suas ideias à realidade dos alunos, tornando o ensino interessante e motivador. Por isso, ao analisar os problemas, é preciso pensar tanto na preparação do professor quanto nas condições em que as atividades são feitas.

Para adaptar o plano à realidade da turma, o professor precisa primeiro conhecer suas crianças, e o momento de brincar é uma ótima chance de observação muito valiosa, já que possibilita ao

professor perceber o modo como o aluno interage com os colegas, sua habilidade de resolver problemas e as áreas em que precisa de mais ajuda. Com este método, o professor pode observar o comportamento e a vida social dos alunos. Estas observações permitem um acompanhamento detalhado para identificar as dificuldades, escolhendo o momento certo de intervir, dando conselhos ou ajudando a resolver conflitos. Desta forma, este método torna-se um instrumento para avaliar e acompanhar o progresso educativo.

2.2. O Papel do Professor Como Mediador das Práticas Lúdicas

A função do docente é decisiva para que a ludicidade se transforme em experiência de aprendizado gratificante e prazerosa. Sendo assim, a atividade precisa de suporte e cuidado, oferecendo todo o suporte de que o aluno necessita. Nessa mesma perspectiva, as autoras Durval, Moreira e Mélo (2024) afirmam que é necessário também que haja esta visão do professor para utilizar a ferramenta lúdica de maneira sistemática, trazendo uma aprendizagem com êxito no processo, em que serão desenvolvidas as habilidades no cotidiano.

A partir dessa compreensão, percebe-se que a atuação do professor é essencial para que a ludicidade seja incorporada ao processo de ensino de maneira intencional e significativa. O professor pode usar jogos, brincadeiras, gincanas e outras atividades lúdicas como estratégias para favorecer a aprendizagem. Nesse contexto, o professor deixa de ser apenas aquele que transmite conhecimentos e passa a atuar como mediador, organizando situações que permitem que as crianças participem, experimentem, questionem e construam conhecimentos de maneira mais significativa.

Para Freire (1996), o professor não é apenas um transmissor de conhecimento, pois ensinar é criar possibilidades para que o educando construa o seu próprio saber, com curiosidade e autonomia. Consequentemente, o professor desempenha um papel fundamental no processo de ensino-aprendizagem, pois, ao atuar como orientador, possibilita que os alunos participem ativamente da construção do conhecimento, estimulando a curiosidade, a criatividade e a autonomia. Dessa maneira, sua prática deve considerar as necessidades e particularidades dos alunos, buscando estratégias que tornem a aprendizagem mais significativa e que promovam a participação de todas as crianças.

Cabe destacar ainda que, de acordo com Durval, Moreira e Mélo (2024), o lúdico como parte do processo de construção das práticas pedagógicas nas séries iniciais representa uma proposta educacional para o desenvolvimento da criança e é essencial para a descoberta de saberes.

Embora a ludicidade apresente sua importância no processo educativo, ela não deve substituir o ensino dos conteúdos, mas atuar como uma estratégia capaz de tornar esse processo mais prazeroso, participativo e significativo.

> *o professor da educação infantil assim como os pais e responsáveis pelas crianças precisam encorajar, promover, valorizar e participar ativamente da proposta de brincadeiras. Os autores também aponta que o olhar do professor dessa etapa educacional se faz necessário para estabelecer uma comunicação e convivências amorosa com a criança, convívio assinalado pela subjetividade que marca ações, os laços entre eles aproximando-os (Sartori; Lopes 2023, p.219).*

Dessa maneira, entende-se que o docente deve estar consciente da participação da criança, promovendo a sua independência e considerando as suas maneiras de se manifestar. Desta forma, pode vir a ser uma ocasião para aprender e se divertir, mas também para formar laços e se comunicar.

Quando se trata da ludicidade na escola, é preciso entender que o brincar é muito importante na infância e, portanto, pode ajudar muito o trabalho do professor nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Quando o professor usa jogos e brincadeiras na aula, ele dá mais oportunidades de aprender e aproxima os assuntos da vida real das crianças. No entanto, para que essas atividades não percam o seu valor educativo, elas têm que ser planejadas com objetivos bem definidos, o que mostra como o professor ajuda. Corroborando essa ideia, Abreu (2026) destaca que o professor deve compreender que a brincadeira é uma grande ajuda como estratégia metodológica, organizando atividades que façam as crianças quererem participar e aprender. Isso também se aproxima do que Kishimoto (2011) fala: o jogo pode contribuir para o processo de ensino-aprendizagem quando utilizado com um objetivo educativo, favorecendo a construção de conhecimento e o desenvolvimento infantil. Então, entende-se que o papel do professor é muito importante na hora de planejar as brincadeiras que, além de dar um tempo para conversar e participar, têm a ver com os objetivos de aprender. Então, o jogo não é só um momento de recreação, mas também é uma maneira de melhorar as aulas e experiências das crianças.

Segundo os autores Queiroz, Fernandes e Barros (2025), o professor tem papel decisivo para que a ludicidade deixe de ser apenas um momento de recreação e se torne uma estratégia intencional de

ensino. Como mediador, cabe a ele planejar e adaptar as atividades de modo que partam do repertório cultural dos alunos, respeitem o ritmo de cada um e proponham desafios possíveis de serem superados. Corroborando essa ideia, autores como Flor e Tropia (2018) afirmam que o docente deve estar atento às transições entre as etapas da educação básica, para que o aluno tenha percurso contínuo de aprendizagem que respeite as especificidades de sua faixa etária. Portanto, conhecer a criança e Acompanhar suas transições é uma ação complementar, pois ambas exigem uma postura reflexiva do professor, o que reforça a importância de estratégias como a ludicidade nos anos iniciais.

A partir dessas contribuições, conclui-se que o papel do professor como mediador requer planejamento, flexibilidade e observação. Uma atividade previamente planejada pode precisar de mudanças conforme a resposta da turma; assim sendo, o professor deve verificar se a atividade está promovendo a interação e o conhecimento que se deseja. A intenção pedagógica reside no acompanhamento do processo e de seus impactos.

2.3. Estratégias Pedagógicas para Utilização da Ludicidade nos Anos Iniciais

Na prática pedagógica, o professor é quem planeja, organiza e avalia as atividades lúdicas, para que realmente contribuam para a aprendizagem e para o desenvolvimento da criança. Segundo Ferreira e Muniz (2020), corroboram-se entre si, afirmando que o papel do professor é estimular e mediar o processo de construção do conhecimento do aluno, sendo que, através da ludicidade, ele se vê desafiado a construir e apresentar soluções para determinada atividade. Portanto, o professor deve ser o elo entre a aprendizagem

e o aluno, funcionando assim como uma ponte entre os dois. No entanto, o professor, ao planejar, enfrenta dificuldades na elaboração das atividades lúdicas, devido à falta de tempo e à escassez de recursos. Como ambos são escassos, algumas atividades não são realizadas; os imprevistos do dia a dia agravam essa situação. Assim, a ludicidade acaba sendo deixada em segundo plano, seja pela falta de recursos, pelo tempo insuficiente ou, em alguns casos, pela falta de interesse de parte dos alunos.

Por isso, é importante compreender que uma atividade lúdica pode ser realizada com materiais simples e acessíveis, não sendo necessário utilizar recursos sofisticados para proporcionar momentos de aprendizagem. Jogos feitos com papel, cartolina, tampinhas, caixas, objetos recicláveis e outros materiais disponíveis no cotidiano podem ser usados pelo professor para criar propostas que despertem o interesse das crianças e estejam ligadas aos objetivos de aprendizagem.

Nos anos iniciais do ensino fundamental, a utilização da ludicidade é de extrema importância para as práticas pedagógicas, pois as crianças exploram o ambiente, participam de brincadeiras de faz de conta e usam a imaginação. Usar a ludicidade, pedagogicamente, exige experiências intencionalmente planejadas, integradas aos objetivos de aprendizagem, que favoreçam a participação, curiosidade e interação das crianças. De acordo com Piaget (1962), as experiências de jogo e representação possuem papel importante no desenvolvimento infantil, contribuindo para a construção da imaginação e da capacidade de representar.

Segundo Almeida (2014, p. 37)

> *O lúdico como um recurso didático, está além de ser apenas jogos e brincadeiras, de propor divertimento, suas características são bem mais acentuadas como: desenvolver habilidades motoras e intelectuais, fixar conteúdos de forma prazerosa e envolvente, permitindo assim ao educando construir sua aprendizagem.*

Dessa forma, a vivência lúdica necessita do conhecimento e da capacitação do professor, que nem sempre estão assegurados na realidade da escola. Um dos problemas vividos pelos professores na classe é a falta da formação continuada, sendo uma preocupação que pode prejudicar a eficiência das estratégias de ensino-aprendizagem nos primeiros anos.

A falta da formação continuada de instantes formativos, voltados para o uso das práticas lúdicas, impede a atuação docente e prejudica o ensino-aprendizagem das crianças. Portanto, a formação continuada do professor é de grande importância para que seus conhecimentos e estratégias estejam planejados de forma consciente para o ensino-aprendizagem das crianças e de acordo com as faixas etárias, sendo um processo significativo e educativo. Por isso, as autoras, como Ferreira e Muniz (2020), destacam que o professor precisa pensar, avaliar e reconstruir seus métodos e estratégias, buscando novas formas de enriquecer suas aulas, além de construir um planejamento flexível, com o uso de estratégias adequadas às necessidades dos alunos. O conteúdo proposto deve ser feito com a intencionalidade de alcançar objetivos pedagógicos inerentes à aprendizagem do alunado, proporcionando participação coletiva e individual, autonomia, criticidade social e cognitiva. Por

último, é uma importante estratégia para favorecer a participação, a interação e a construção do conhecimento pelos alunos.

Em prática, os professores podem recorrer a várias estratégias; uma das mais comuns são os jogos e as brincadeiras que permitem trabalhar conteúdos como a leitura, escrita e matemática, de forma que as crianças nem sintam que estão estudando. Também podem ser utilizadas a contação de história, música e a dramatização, ajudando a criança na imaginação. Além de somente passar materiais, estas tarefas dão oportunidade para que as crianças se integrem plenamente na dinâmica de assimilar de forma natural, mostrando o real valor do que é divertido, já que suas consequências vão além da simples aprendizagem de disciplinas escolares.

Nos primeiros anos, a ludicidade favorece a expressão emocional e o desenvolvimento das habilidades sociais, ao proporcionar experiências que vão além da construção do conhecimento. Isso mostra que a aprendizagem não se limita à aquisição de conteúdos, pois envolve afetividade. Nessa mesma visão, Wallon (2007) defende que o desenvolvimento infantil ocorre pela integração entre aspectos cognitivos, afetivos e sociais, sendo impossível dissociar emoção e aprendizagem no contexto educativo. Assim, compreende-se que a ludicidade é uma estratégia de aprendizagem que tem importância no desenvolvimento integral da criança, envolvendo todos os aspectos emocionais, afetivos, sociais e cognitivos. Portanto, o jogo e a brincadeira tornam o aluno mais ativo e podem ajudar a tornar as práticas pedagógicas mais dinâmicas e significativas, abordando conteúdos de diferentes maneiras.

Menezes et al. (2025, p.6) afirmam que

> *Nos Anos Iniciais, a ludicidade pode ser integrada ao currículo de diversas maneiras. Jogos, brincadeiras, contação de histórias, atividades artísticas e explorações ao ar livre podem ser utilizados para abordar diferentes conteúdos e desenvolver habilidades importantes. Ao participar de atividades lúdicas, os alunos se sentem mais motivados e engajados, o que favorece a aprendizagem significativa. Além disso, a ludicidade promove a interação social, a colaboração e o desenvolvimento da autonomia, habilidades essenciais para a vida em sociedade.*

Assim, pode-se afirmar que, quando planejado conforme os objetivos da escola, o jogo pode fazer com que o aluno aprenda de forma mais ativa e com mais sentido. Logo, o educador deve procurar meios que façam com que as crianças aprendam através da relação com o outro, da imaginação e da ação nas brincadeiras. O educador deve, na hora de selecionar as brincadeiras, considerar no mínimo três fatores inter-relacionados: o que se pretende que as crianças aprendam, as características e as experiências anteriores das crianças, bem como as condições possíveis para que as brincadeiras sejam realizadas.

O professor, ao planejar uma brincadeira, deve inicialmente verificar como os alunos reagem e adaptar o que for necessário. Essa forma de adaptar permite que o professor utilize o jogo para ensinar e não se esqueça de que as crianças devem participar e aprender. O jogo na sala de aula é muito bom para ensinar e aprender na infância e é um dos melhores jeitos de as crianças aprenderem coisas novas; mas para que as crianças aprendam do melhor jeito possível, o educador tem que programar tudo muito bem, pensando no que as crianças precisam e no que elas já sabem fazer. Dessa forma, o

brincar torna as atividades pedagógicas mais interessantes e relevantes nos primeiros anos de escolaridade.

3. METODOLOGIA

O levantamento caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica por meio de uma abordagem qualitativa, pois busca compreender a importância da ludicidade como estratégia de ensino-aprendizagem e os desafios enfrentados pelos professores em sua aplicação nos anos iniciais do ensino fundamental. Sem a intenção de generalizar ou mensurar dados.

A investigação baseia-se na consulta e análise de livros, artigos científicos, dissertações e teses. Quanto aos objetivos, trata-se de uma pesquisa exploratória e descritiva, de acordo com Gil (2002, p. 41). As pesquisas exploratórias buscam maior familiaridade com o problema e, na maioria dos casos, envolvem levantamento bibliográfico.

A justificativa para a escolha da abordagem qualitativa se dá pelo fato de que o lúdico e os problemas enfrentados pelo professor na sua implantação são experiências, percepções e práticas que vão além de dados numéricos. Como afirmam Minayo e Costa (2018), esta abordagem tem como foco a profundidade do significado das ações sociais em detrimento da extensão dos fenômenos, de modo que é orientada para grandes grupos de pessoas. Para os autores, o espaço escolar é um bom ambiente para a realização de tais trabalhos, requerendo tanto a construção de especificidades quanto a análise de relações, ou ainda para auxiliar na mudança. Assim, a pesquisa não tem como objetivo generalizar as aprendizagens, mas compreender, com base na literatura lida, como a ludicidade pode

auxiliar no aprendizado de crianças e quais são as dificuldades de sua aplicação na escola. Minayo e Costa (2018; p.18) dizem ainda que não existe uma separação completa do pesquisador, pois o trabalho decorre de decisões e experiências pessoais. Portanto, a validade da pesquisa decorre da correta utilização das etapas metodológicas e da explicitação do caminho seguido, que foram aspectos considerados no planejamento desta metodologia.

A pesquisa foi realizada entre agosto e outubro de 2026. Os livros foram consultados na biblioteca do Centro Universitário de Goiatuba (Unicerrado), e os artigos foram buscados no Google Acadêmico, a partir da expressão “a ludicidade como estratégia de aprendizagem do ensino fundamental: e os desafios enfrentados pelos docentes”. Dos resultados encontrados, foi realizada uma primeira triagem pela leitura dos títulos e resumos e, em seguida, procedeu-se à leitura integral dos textos que dialogavam com o tema.

Os critérios de inclusão dos trabalhos foram os seguintes: (a) trabalhos escritos em língua portuguesa; (b) trabalhos cujo acesso ao conteúdo era completo; (c) trabalhos que abordam o lúdico, o brincar ou o uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem; (d) trabalhos com foco no anos iniciais do Ensino Fundamental ou com contribuições teóricas para esse ciclo; e (e) trabalhos publicados recentemente, com especial atenção aos últimos dez anos, para que o debate tenha sido em sintonia com a realidade atual, com exceção dos clássicos de referência teórica.

Como critério para a eliminação, os seguintes itens foram considerados: (a) estudos cujo conteúdo abordava o elemento lúdico apenas na Educação Infantil, no Ensino Médio ou em ambientes externos ao foco deste trabalho; (b) produções cujos arquivos

completos não podiam ser obtidos; (c) documentos repetidos; (d) estudos sem base conceitual ou que não mencionassem a participação do professor; e (e) artigos que, após uma análise cuidadosa, não contribuíram para responder à pergunta de pesquisa desta pesquisa.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A ludicidade tem sido apontada pelos pesquisadores como um fator de grande relevância para a aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental, Os textos examinados convergem ao apontar a ludicidade como fator de desenvolvimento global da criança, e essa convergência se torna mais clara quando colocamos as contribuições em diálogo. Menezes et al. (2025) associam as atividades lúdicas à motivação e ao engajamento, enquanto Sartori e Lopes (2023) destacam o desenvolvimento social, emocional e motor. Essas observações se articulam com a perspectiva de Wallon (2007), para quem emoção e aprendizagem não se separam: se o aluno aprende com mais envolvimento quando brinca, é porque a dimensão afetiva participa diretamente da construção do conhecimento. A leitura de Vygotsky (1984) complementa esse quadro ao mostrar que, ao criar situações fictícias, a criança exercita o pensamento abstrato. Ferreira e Muniz (2020) expressam esse processo na prática ao observar que, ao aprender brincando, o aluno é desafiado a encontrar soluções por si mesmo.

A BNCC (Brasil, 2018) reforça esse entendimento no plano normativo. Ao reconhecer o brincar como direito e ao destacar que, nas interações lúdicas, as crianças expressam afetos, lidam com frustrações, resolvem conflitos e regulam emoções (p. 37), o documento converge com o que Sartori e Lopes (2023) e Wallon

(2007) descrevem: os ganhos da brincadeira ultrapassam o conteúdo escolar. A orientação de que o lúdico seja transição planejada para o conhecimento formal nos anos iniciais mostra que a ludicidade, nesse nível de ensino, é uma diretriz e não uma concessão. Contudo, o reconhecimento do brincar como direito não garante, por si só, que ele chegue à sala de aula, o que conduz às dificuldades discutidas a seguir.

Os benefícios, além disso, não são automáticos. Kishimoto (2011) e Abreu (2026) condicionam a contribuição do jogo à existência de um objetivo educativo, e Ferreira e Muniz (2020) indicam que a ludicidade serve a todas as disciplinas, desde que tenha propósito claro. Os textos analisados sugerem que os ganhos descritos dependem menos do brinquedo ou do jogo em si e mais da intenção pedagógica que os organiza.

Os desafios apontados pela literatura podem ser agrupados em dois tipos que se relacionam entre si. O primeiro é de ordem estrutural: falta de tempo para o planejamento, escassez de recursos e de infraestrutura e dificuldade de organizar a turma (Durval; Moreira; Mélo, 2024; Sartori; Lopes, 2023). O segundo é de ordem formativa: a carência de formação continuada voltada ao lúdico (Ferreira; Muniz, 2020), o despreparo para lidar com as questões emocionais dos alunos (Sartori; Lopes, 2023) e a pouca vivência lúdica do próprio professor (Santos, 1997).

A relação entre os dois tipos é o que dá profundidade à discussão. O professor que dispõe de pouco tempo e de poucos materiais precisa de repertório para adaptar atividades simples aos diferentes níveis da turma, e esse repertório, segundo Santos (1997), é construído também pela experiência lúdica e pela formação. Por outro lado,

mesmo o professor bem formado encontra limites quando não há tempo institucional para planejar. Assim, as dificuldades estruturais e formativas se reforçam mutuamente e dificilmente se resolvem de forma isolada.

Outro ponto de análise é a observação de Ferreira e Muniz (2020) de que as crianças, por vezes, não se interessam pelas atividades propostas. Esse dado pode ser lido como consequência de propostas pouco ajustadas ao repertório e ao ritmo dos alunos, o que remete à necessidade de planejamento e de conhecimento da turma apontada por Queiroz, Fernandes e Barros (2025). Dessa forma, um problema aparentemente restrito à sala de aula também está ligado às condições de preparo do professor.

Cabe notar ainda que a literatura tende a descrever esses desafios como dificuldades do professor, embora grande parte deles tenha origem na organização da escola e do trabalho docente. Essa leitura se aproxima da hipótese do estudo de que esses fatores impactam diretamente a prática e a qualidade do processo educativo.

Diante das dificuldades, os textos indicam alguns caminhos, e a análise permite distinguir o que cabe ao professor e o que depende da escola. No plano da prática docente, destacam-se o planejamento flexível, a observação das interações e a adaptação da proposta quando ela não favorece o objetivo (Ferreira; Muniz, 2020; Queiroz; Fernandes; Barros, 2025). Esse papel de mediador dialoga com Freire (1996), para quem ensinar é criar possibilidades de construção do saber, e com Durval, Moreira e Mélo (2024), que defendem o uso sistemático da ferramenta lúdica.

A literatura também mostra que o uso de materiais simples e acessíveis é uma resposta viável à escassez de recursos, pois a função educativa da atividade depende mais do objetivo do que do material. Esse caminho, porém, enfrenta limites: resolve em parte o problema dos recursos, mas não o do tempo para planejar nem o da formação. Essas duas condições dependem de decisões da escola e dos sistemas de ensino, como a garantia de momentos de planejamento e de formação continuada voltados ao lúdico.

Assim, pode-se afirmar que a prática lúdica intencional resulta da combinação entre a atuação do professor e o apoio institucional. A ludicidade, conforme a BNCC (Brasil, 2018), é direito da criança, e o cumprimento desse direito exige que as condições de trabalho acompanhem a orientação normativa.

Em resumo, a análise reforça a importância do lúdico para o desenvolvimento e a aprendizagem nas anos iniciais do Ensino Fundamental, tanto no âmbito cognitivo quanto social e emocional. Os desafios enfrentados pelos professores não negam essa importância: indicam o que precisa ser garantido para que ela se efetive. Tempo para planejar, recursos acessíveis e formação continuada são condições que vão além da vontade do professor e dependem do apoio da escola. Assim, o maior desafio não está em reconhecer o valor do brincar, e sim em criar condições para que ele seja usado de forma intencional, consistente e significativa, como estratégia de ensino e aprendizagem.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo cumpre o objetivo de compreender a importância da ludicidade tanto no desenvolvimento infantil como na

aprendizagem durante o anos iniciais do Ensino Fundamental. Quando ancorada em planejamento e intencionalidade, a ludicidade funciona como ferramenta pedagógica que estimula as áreas cognitiva, afetiva, social e motora. O ato de brincar deixa de ser meramente lúdico ao integrar-se com objetivos pedagógicos claros. Quanto aos objetivos específicos, a literatura examinada oferece elementos que sustentam a hipótese proposta.

A prática docente é limitada pela falta de formação continuada, pela dificuldade em adaptar as atividades aos diferentes níveis de aprendizagem dos estudantes, pela carência de recursos materiais e pela falta de tempo para planejamento das aulas. Entretanto, a falta de recursos não impede a ludicidade, já que materiais simples e acessíveis cumprem sua função educativa quando associados a objetivos claros. Ainda, a formação profissional do professor influencia sua capacidade de planejar e gerenciar essas atividades. Diante desse quadro, o professor atua como mediador: constrói as propostas, acompanha as interações entre os alunos e ajusta a rota com base no feedback do grupo. A principal contribuição deste estudo está em mudar o foco da discussão.

Como a importância do brincar já é consensual, o desafio está em garantir apoio institucional para sua realização, com tempos para planejamento das aulas e formação docente. Como limitação, este estudo baseia-se apenas em revisão de literatura, não abrangendo as experiências práticas dos professores em sala de aula. É sugerido que estudos futuros ouçam e acompanhem professores das séries iniciais, a fim de identificar como esses obstáculos aparecem e são superados no dia a dia das escolas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABREU, Marilene Ferreira. Contribuições das práticas de ludicidade para a alfabetização infantil. **Revista JRG de Estudos Acadêmicos,** v. 9, n. 20, e093451, 2026. DOI: https://doi.org/10.55892/jrg.v9i20.3451. Disponível em: https://revistajrg.com/index.php/jrg/article/view/3451. Acesso em: 4 nov. 2026.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica:** jogos pedagógicos: estratégias de ensino-aprendizagem. São Paulo: Loyola, 2014.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base. Acesso em: 4 nov. 2026.

CHATEAU, Jean**. O jogo e a criança.** Tradução de Guido de Almeida. São Paulo: Summus, 1987. Disponível em: https://www.gruposummus.com.br/livro/jogo-e-a-crianca-o/. Acesso em: 4 nov. 2026.

DURVAL, Janecleide da Silva; MOREIRA, Maria José; MÉLO, Márcia Lúcia de. A contribuição do lúdico no 1º ano do ensino fundamental anos iniciais. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação,** v. 10, n. 7, p. 1993-2004, 2024. DOI: https://doi.org/10.51891/rease.v10i7.14921. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/pt_BR/article/view/14921. Acesso em: 4 nov. 2026.

FERREIRA, Maria Imaculada Conceição Veras; MUNIZ, Simara de Sousa. A ludicidade como estratégia de apoio na aprendizagem dos alunos nos anos iniciais do ensino fundamental. **Humanidades & Inovação,** v. 7, n. 8, p. 325-336, 2020. Disponível em:

https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/download/3367/1625. Acesso em: 4 nov. 2026.

FLÔR, Cristhiane Carneiro Cunha; TRÓPIA, Guilherme. Um olhar para o discurso da Base Nacional Comum Curricular em funcionamento na área de ciências da natureza. **Horizontes,** v. 36, n. 1, p. 144-157, 2018. DOI: https://doi.org/10.24933/horizontes.v36i1.609. Disponível em: https://revistahorizontes.usf.edu.br/horizontes/article/view/609. Acesso em: 4 nov. 2026.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender:** o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MENEZES, Samila Sousa de; SILVA, Ângela Maria de Lima da; PAIVA, Daniele Novais Jardim; LIMA, Benedita Alves de. A ludicidade como ferramenta para a aprendizagem significativa nos anos iniciais do ensino fundamental: uma revisão sistemática de literatura. **Contribuciones a las Ciencias Sociales,** v. 18, n. 3, e16335, 2025. DOI: https://doi.org/10.55905/revconv.18n.3-196. Disponível em: https://ojs.revistacontribuciones.com/ojs/index.php/clcs/article/view/16335. Acesso em: 4 nov. 2026.

MINAYO, Maria Cecília de Souza; COSTA, António Pedro. Fundamentos teóricos das técnicas de investigação qualitativa. **Revista Lusófona de Educação,** n. 40, p. 139-153, 2018. Disponível em: https://revistas.ulusofona.pt/index.php/rleducacao/article/view/6439. Acesso em: 4 nov. 2026.

PIAGET, Jean. Play**, dreams, and imitation in childhood.** New York: Norton, 1962.

QUEIROZ, Angela Maria Caetano; FERNANDES, Lorrayne da Silva; BARROS, Atila. A importância das atividades lúdicas na educação infantil. **Revista Tópicos,** Rio de Janeiro, v. 3, n. 21, p. 1-29, 2025. DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.15540444. Disponível em: https://revistatopicos.com.br/artigos/a-importancia-das-atividades-ludicas-na-educacao-infantil. Acesso em: 4 nov. 2026.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.). O **lúdico na formação do educador.** Petrópolis: Vozes, 1997.

SARTORI, Rosa Maria Stefanello; LOPES, Mario Marcos. O ato de brincar na educação infantil: ludicidade e aprendizagem. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação,** v. 9, n. 12, p. 211-223, 2023. DOI: https://doi.org/10.51891/rease.v9i12.12744. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/12744. Acesso em: 4 nov. 2026.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança.** São Paulo: Martins Fontes, 2007.

[1] Discente do Curso Superior de Pedagogia do Centro Universitário de Goiatuba – Unicerrado.

[2] Docente do Curso uperior de Pedagogia do Centro Universitário de Goiatuba – Unicerrado.