REVISTA TÓPICOS
ISSN 2965-6672 | Qualis A2

O USO DO LÚDICO COMO ESTRATÉGIA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL I

THE USE OF PLAY AS A STRATEGY IN THE TEACHING AND LEARNING PROCESS FOR PRIMARY SCHOOL PUPILS

Ciências Humanas • 26/11/2026

REGISTRO DOI: 10.70773/revistatopicos/795601267

Rosinete da Silva Tapajós[1]

Lays Regina Batista de Macena Martins dos Santos[2]

RESUMO

A educação no Ensino Fundamental I demanda estratégias pedagógicas que despertem o interesse e estimulem a participação dos estudantes, destacando-se a utilização de recursos lúdicos. Assim, este artigo teve como objetivo identificar como os recursos lúdicos podem contribuir para o processo de ensino e aprendizagem, analisando sua relação com o desempenho acadêmico, suas potencialidades e desafios, além de apresentar propostas de atividades lúdicas fundamentadas na práxis docente em uma escola rural amazônica. A metodologia adotada foi de pesquisa bibliográfica sistemática, utilizando Google Scholar, *Scientific Electronic Library Online* (SciELO) e Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD), com foco em estudos entre 2015 e 2025, aplicando critérios de inclusão e exclusão para a seleção dos estudos. Os resultados evidenciaram que a ludicidade, quando planejada com intencionalidade pedagógica, favorece a motivação, a participação e a compreensão dos conteúdos, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes. Entretanto, foram identificados desafios relacionados principalmente à falta de recursos materiais, à resistência docente e à necessidade de formação continuada. Como contribuição prática, foram apresentadas propostas fundamentadas na realidade amazônica, envolvendo mediação de leitura, aula passeio, aula ecológica, tabuada giratória e tabuada de pitágoras. As atividades articulam Língua Portuguesa, Matemática, Ciências e Geografia, valorizando os saberes locais, a cultura, o meio ambiente e as experiências dos estudantes. Conclui-se que a ludicidade constitui uma estratégia relevante para uma educação mais participativa, inclusiva e contextualizada, especialmente quando articulada à realidade sociocultural da comunidade escolar.

Palavras-chave: ludicidade; estudantes do ensino fundamental; recursos lúdicos.

ABSTRACT

Education at lower primary level requires teaching strategies that spark pupils' interest and encourage their participation, with particular emphasis on the use of play-based resources. Accordingly, the aim of this article was to identify how playful resources can contribute to the teaching and learning process, analysing their relationship with academic performance, their potential and challenges, as well as presenting proposals for playful activities based on teaching practice in a rural school in the Amazon. The methodology adopted was a systematic literature review, using Google Scholar, the Scientific Electronic Library Online (SciELO) and the Digital Library of Theses and Dissertations (BDTD), focusing on studies published between 2015 and 2025, and applying inclusion and exclusion criteria for the selection of studies. The results showed that playfulness, when planned with a pedagogical purpose, promotes motivation, participation and understanding of the subject matter, contributing to pupils' cognitive, social and emotional development. However, challenges were identified, relating mainly to a lack of material resources, resistance from teachers and the need for continuing professional development. As a practical contribution, proposals grounded in the Amazonian context were presented, involving reading mediation, field trips, nature lessons, the 'spinning times table' and the 'Pythagoras times table'. The activities integrate Portuguese, Mathematics, Science and Geography, valuing local knowledge, culture, the environment and the students' experiences. It is concluded that a playful approach constitutes a relevant strategy for a more participatory, inclusive and contextualised education, especially when linked to the socio-

cultural reality of the school community.
Keywords: playfulness; primary school pupils; play-based resources.

1. INTRODUÇÃO

A educação escolar desempenha papel fundamental no desenvolvimento social e intelectual dos indivíduos, exigindo práticas pedagógicas que favoreçam uma aprendizagem significativa. Nesse contexto, a ludicidade destaca-se como uma estratégia importante no Ensino Fundamental I, pois permite associar o brincar à construção do conhecimento, estimulando a participação e o interesse dos estudantes. Essa abordagem está relacionada às necessidades de desenvolvimento e aprendizagem das crianças nos anos iniciais da escolarização (Brasil, 1996).

O lúdico, associado ao ato de brincar, constitui um recurso pedagógico que, quando utilizado com intencionalidade e objetivos definidos, contribui para tornar o ensino mais dinâmico e participativo. As atividades lúdicas possibilitam a compreensão dos conteúdos, despertam a curiosidade e incentivam os estudantes a assumirem uma postura ativa na construção do conhecimento (Sousa; Loja; Pires, 2018; Moura *et al.*, 2019; Cordovil; Souza; Nascimento, 2016).

A importância dessas práticas também é fundamentada nas contribuições de pensadores como Piaget, Vygotsky e Wallon, que relacionam o brincar ao desenvolvimento infantil. Enquanto Piaget destaca sua contribuição para o desenvolvimento cognitivo, Vygotsky enfatiza a interação social e a zona de desenvolvimento proximal, e Wallon ressalta os aspectos afetivos e psicomotores. Essas perspectivas demonstram que a ludicidade favorece

diferentes dimensões da formação da criança (Piaget, 1971; Vygotsky, 1991; Wallon, 1979).

Na prática pedagógica, jogos, brincadeiras e dinâmicas educativas podem favorecer o envolvimento dos estudantes, a interação social e a compreensão dos conteúdos escolares. Entretanto, sua utilização não deve ser limitada à recreação ou ao preenchimento do tempo, mas integrada ao planejamento docente como complemento às demais metodologias de ensino, considerando os objetivos de aprendizagem e as necessidades dos alunos (Matias; Moura; Santos, 2018; Simão; Poletto, 2019).

Diante dessas considerações, esta pesquisa busca responder à seguinte problemática: de que maneira a implementação de atividades lúdicas no Ensino Fundamental I pode influenciar a motivação e o desempenho acadêmico dos estudantes? Assim, tem como objetivo geral identificar como os recursos lúdicos podem contribuir para o processo de ensino e aprendizagem, analisando sua relação com o desempenho acadêmico, suas potencialidades e desafios, além de apresentar propostas de atividades lúdicas fundamentadas na práxis docente em uma comunidade escolar rural amazônica.

2. METODOLOGIA

2.1. Métodos e Instrumento

A pesquisa caracteriza-se como bibliográfica, do tipo sistemática, exploratória e de abordagem qualitativa, tendo como finalidade identificar e analisar estudos sobre o uso de recursos lúdicos no processo de ensino e aprendizagem de estudantes do Ensino Fundamental I. A revisão sistemática possibilitou buscar, avaliar e

sintetizar as produções científicas relacionadas ao tema, seguindo procedimentos organizados (Linde; Willich, 2003; Silva, 2015).

O caráter exploratório permitiu ampliar a compreensão sobre as potencialidades e os desafios da ludicidade na prática pedagógica. Já a abordagem qualitativa fundamentou a interpretação dos estudos selecionados, considerando seus principais resultados e contribuições para a aprendizagem (Gil, 2017).

2.2. Busca e Seleção dos Estudos

Como fonte de pesquisa foram utilizadas as bases de dados: Google Scholar, *Scientific Electronic Library Online* (SciELO) e Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD). A escolha das bases de dados Google Scholar, SciELO e BDTD foi fundamentada em sua relevância e abrangência. O Google Scholar oferece acesso global e diversificado a artigos científicos de diversas fontes, sendo amplamente utilizado pela comunidade acadêmica. A SciELO, com foco em publicações latino-americanas e de acesso aberto, é essencial para a pesquisa regional, especialmente em educação. A BDTD reúne teses e dissertações de universidades brasileiras, proporcionando acesso a estudos aprofundados e atualizados, especialmente em áreas como educação.

E para desenvolver uma estratégia de busca sistemática foram utilizadas as palavras-chave: “ludicidade”; “jogos educativos”; “ensino fundamental”; “aprendizagem lúdica”; “estratégias de ensino” e operadores booleanos (*.AND*, *OR*, *NOT*) para refinar os resultados, sendo o marco temporal de 2015 a 2025.

O marco temporal de 2015 a 2025 foi escolhido para garantir a atualização e relevância dos dados, refletindo as tendências mais

recentes nas práticas pedagógicas, inovações no ensino e mudanças nas políticas educacionais, assegurando que a pesquisa esteja alinhada com as discussões contemporâneas na área.

2.3. Critérios de Inclusão e Exclusão

A seleção dos estudos para esta pesquisa foi guiada pelo problema central e pelos objetivos, visando identificar como a implementação de atividades lúdicas no ensino fundamental I pode influenciar a motivação e o desempenho acadêmico dos alunos. Para atender a esses propósitos, foram estabelecidos critérios de inclusão e exclusão.

Os critérios de inclusão foram: 1) disponibilidade e completude dos trabalhos; 2) publicação em idioma português e inglês; 3) publicação no período de 2015 a 2025; 4) formato dos trabalhos como artigo, monografia, tese e/ou dissertação; 5) Estudos que abordem o uso de atividades lúdicas no ensino fundamental.

Por outro lado, os critérios de exclusão foram: 1) trabalhos duplicados; 2) trabalhos não alinhados com a temática do estudo; 3) trabalhos de revisão da literatura; e 3) trabalhos incompletos ou indisponíveis.

2.4. Síntese dos Dados

Após a busca e seleção dos estudos, uma leitura inicial foi conduzida para triagem, seguindo os critérios de inclusão e exclusão. Subsequentemente, uma leitura interpretativa mais aprofundada buscou resultados abrangentes, destacando as ideias principais e os dados essenciais. Esta etapa foi crucial para compreender como a implementação de atividades lúdicas no ensino fundamental I pode

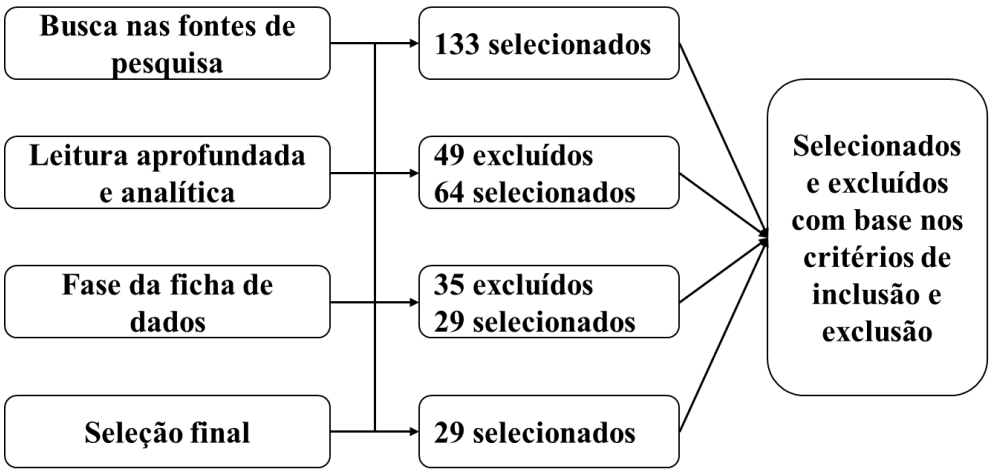
influenciar a motivação e o desempenho acadêmico dos alunos, conforme a pergunta norteadora da pesquisa.

Para sistematizar os achados da fase interpretativa e, assim, alcançar o objetivo geral de identificar como o uso de recursos lúdicos pode ser uma estratégia eficaz no processo de ensino e aprendizagem de estudantes do ensino fundamental I, foi elaborada uma ficha de coleta de dados. Esta ficha auxiliou na identificação e registro das informações fundamentais dos estudos selecionados, organizando as ideias para cumprir os objetivos específicos de analisar a relação entre atividades lúdicas e desempenho acadêmico, identificar potencialidades e desafios, e examinar as contribuições do lúdico. Os resultados foram então apresentados em um quadro, detalhando o título, autores, ano, tipo de estudo e o objetivo de cada pesquisa, em ordem crescente de ano de publicação.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Na etapa inicial de triagem, foram identificados 113 trabalhos. Posteriormente, realizou-se uma leitura detalhada e analítica, resultando na exclusão de 49 trabalhos e na seleção de 64. Na fase de preenchimento das fichas de dados, foram excluídos mais 35 trabalhos, restando, assim, um total de 29 trabalhos que compuseram a amostra final da revisão sistemática. Para facilitar a compreensão do processo de seleção, a Figura 1 ilustra o procedimento adotado na delimitação dos estudos que compõem a amostra.

Figura 1. Fluxograma de seleção dos trabalhos



Fonte: Elaborado pela autora (2026).

Os 29 trabalhos selecionados estão apresentados no quadro 1, que inclui informações sobre o título, autores e ano, tipo de estudo e o objetivo de cada pesquisa, organizados em ordem crescente de ano de publicação. Ressalta-se que foram apenas incluídos estudos que investigaram a relação entre a implementação de atividades lúdicas e a melhoria no desempenho acadêmico dos alunos do ensino fundamental I, não sendo incluídos revisão de literatura.

Quadro 1. Resumo dos trabalhos científicos encontrados nas bases de dados

N	TÍTULO	AUTOR (ES) / ANO	OBJETIVO
1	A ludicidade e o ensino da matemática: reflexão cotidiana com professores dos anos iniciais do ensino fundamental	Padovan e Jesus (2016)	Analisar as contribuições dos recursos lúdicos para o ensino e a aprendizagem da Matemática.
2	Ludicidade na aprendizagem matemática nos anos iniciais do ensino fundamental	Santos (2016)	Investigar as contribuições das estratégias lúdicas para a

			aprendizagem matemática.
3	A importância da ludicidade na escola na perspectiva de professores atuantes nos anos iniciais do ensino fundamental	Venturini (2016)	Compreender a percepção dos professores sobre a importância da ludicidade nas práticas pedagógicas.
4	As contribuições da ludicidade na aprendizagem de crianças do 4º ano do ensino fundamental	Leite (2018)	Compreender como a ludicidade contribui para o processo de ensino-aprendizagem.
5	Jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica: *pandemic* e o ensino de ciências	Prado (2018)	Analisar o uso de jogos de tabuleiro como ferramenta pedagógica no ensino de Ciências.
6	A importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental: jogos e brincadeiras	Alexandre (2019)	Avaliar as contribuições das atividades lúdicas para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.
7	O lúdico como estratégia de ensino nos anos iniciais do ensino fundamental numa escola de Presidente Kennedy-ES	Baptista (2019)	Investigar as contribuições de jogos e brincadeiras para a alfabetização e a aprendizagem significativa.
8	Ludicidade e atividades investigativas no ensino de conceitos	Escanilha e Huguenin (2020)	Apresentar uma proposta investigativa e lúdica para o ensino

	de eletricidade nos anos iniciais da educação formal		de conceitos de eletricidade.
9	O papel da ludicidade na formação integral dos alunos da educação básica	Franciosi e Vieceli (2020)	Destacar as contribuições da ludicidade para o desenvolvimento integral dos estudantes.
10	Saúde em jogo: ensino de ciências e prevenção à contaminação viral para os anos iniciais do ensino fundamental	Koeppe, Ferreira e Calabro (2020)	Descrever atividades lúdicas voltadas à aprendizagem de medidas de prevenção contra a COVID-19.
11	Do lixo à sala de aula: a transformação de materiais reciclados em jogos didáticos para uso nos processos de ensino e aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental	Pontes, Silva e Pereira (2020)	Investigar o uso de jogos confeccionados com materiais recicláveis no ensino de Matemática e Língua Portuguesa.
12	O uso de jogos nos anos iniciais do ensino fundamental para o desenvolvimento das quatro operações básicas da matemática	Silva (2020)	Analisar o uso de jogos no ensino das quatro operações matemáticas.
13	A importância da ludicidade como recurso didático pedagógico para favorecer a aprendizagem dos	Tesser e Vieceli (2020)	Evidenciar as contribuições da ludicidade para a aprendizagem e o desenvolvimento dos estudantes.

	alunos da educação básica		
14	Ludicidade no ensino da matemática: uso de jogo em uma turma do ensino fundamental	Souza (2021)	Relatar a aplicação de um jogo educativo no ensino de operações matemáticas.
15	Ludicidade no ensino fundamental I: desafios enfrentados pelo professor para a utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da língua portuguesa na Escola Estadual Princesa Izabel	Costa (2022)	Investigar o uso da ludicidade como estratégia para o ensino de Matemática e Língua Portuguesa.
16	O uso do jogo do cubra 12 como atividade lúdica no processo de ensino-aprendizagem de matemática nos anos iniciais do ensino fundamental	Gomes (2022)	Compreender as contribuições do jogo Cubra 12 para o ensino das operações matemáticas.
17	A importância da ludicidade no processo do ensino e aprendizagem da matemática no 2° e 3° ano do ensino fundamental	Silva (2022)	Investigar a importância dos jogos didáticos na aprendizagem matemática.

18	Contribuições dos jogos e brincadeiras para o ensino e aprendizagem de matemática nos anos iniciais do ensino fundamental: uma proposta para alunos do 5º ano	Souza (2022)	Analisar as contribuições dos jogos e brincadeiras para a aprendizagem da Matemática.
19	Lúdico e a matemática: a utilização dos jogos para a aprendizagem de operações matemáticas nos anos iniciais do ensino fundamental	Lima (2023)	Investigar as contribuições dos jogos para a aprendizagem das operações matemáticas, considerando aspectos cognitivos, motivacionais e afetivos.
20	Ludicidade e jogos digitais: ferramentas facilitadoras no ensino da matemática	Melo e Oliveira (2023)	Investigar as contribuições dos jogos digitais para a aprendizagem matemática e o desenvolvimento do raciocínio lógico.
21	Educadores(as), vamos brincar de cosplay? Um estudo acerca da ludicidade e das práticas lúdicas no processo de ensino-aprendizagem das crianças nas séries iniciais	Oliveira (2023)	Investigar o uso do cosplay como estratégia lúdica no processo de ensino-aprendizagem.
22	Ludicidade e a importância das práticas pedagógicas	Barros (2024)	Analisar as contribuições das atividades lúdicas para a

	motivacionais nos Anos Iniciais		aprendizagem e a motivação dos estudantes.
23	A importância da ludicidade no ensino fundamental I	Cruz e Mendes (2024)	Analisar a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental.
24	A contribuição do lúdico no 1º Ano do ensino fundamental anos iniciais	Durval, Moreira e Melo (2024)	Analisar a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem.
25	A produção de jogos educativos com recicláveis e o ensino das ciências ambientais: uma proposta de intervenção pedagógica para os anos iniciais do ensino fundamental	Oliveira (2024)	Investigar as contribuições da ludicidade para a alfabetização e a aprendizagem infantil.
26	A ludicidade no ensino da matemática: contribuições dos jogos e das brincadeiras nos anos iniciais do ensino fundamental	Pinho (2024)	Investigar as contribuições dos jogos educativos com materiais recicláveis para a aprendizagem e a conscientização ambiental.

27	A importância do lúdico no ensino de matemática nos anos iniciais do ensino fundamental	Silva, Souza e Souza (2024)	Analisar as contribuições dos jogos e brincadeiras para o ensino da Matemática.
28	Jogos lúdicos no ensino de vitaminas para alunos do ensino fundamental	Campos (2025)	Avaliar as contribuições dos jogos lúdicos para a aprendizagem de conteúdos relacionados às vitaminas.
29	O impacto da ludicidade no desenvolvimento do raciocínio lógico, da leitura e escrita em uma turma do 3º ano do ensino fundamental	Repolho (2025)	Investigar as contribuições da ludicidade para o desenvolvimento do raciocínio lógico, da leitura e da escrita.

Fonte: Elaborado pela autora (2026)

O Quadro 1 demonstra através dos objetivos das pesquisas, que estas apresentam diversas abordagens sobre a utilização da ludicidade no Ensino Fundamental I, com destaque para suas contribuições à aprendizagem, à motivação e ao desenvolvimento dos estudantes. Observa-se também a presença de investigações voltadas a diferentes componentes curriculares e práticas pedagógicas, oferecendo uma base para compreender as potencialidades dos recursos lúdicos e aprofundar a análise de seus resultados no contexto escolar.

3.1. Ludicidade nas Áreas de Ciências, Língua Portuguesa e Matemática

Os estudos analisados demonstram que a utilização de recursos lúdicos no Ensino Fundamental I contribui para aumentar a motivação, o interesse e a participação dos estudantes, favorecendo a compreensão dos conteúdos e o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais (Alexandre, 2019; Baptista, 2019; Barros, 2024).

Nas áreas de Ciências e Língua Portuguesa, jogos educativos e atividades interativas facilitaram a aprendizagem, estimularam a criatividade, a cooperação e a resolução de problemas (Koeppe; Ferreira; Calabro, 2020; Costa, 2022; Campos, 2025).

Na Matemática, observou-se maior presença de pesquisas que apontam resultados positivos dos jogos e brincadeiras na compreensão das operações, no raciocínio lógico e no desempenho escolar (Silva, 2020; Lima, 2023; Pinho, 2024). Dessa forma, os resultados reforçam que a ludicidade, quando planejada com intencionalidade pedagógica, torna o ensino mais dinâmico, participativo e significativo.

Para facilitar a compreensão dos resultados encontrados, o Quadro 2 apresenta uma síntese das principais contribuições das atividades lúdicas nos componentes curriculares de Ciências, Língua Portuguesa e Matemática, destacando seus impactos na motivação, participação e aprendizagem dos estudantes do Ensino Fundamental I.

Quadro 2. Síntese dos resultados das pesquisas sobre o uso de atividades lúdicas no ensino de Ciências, Língua portuguesa e Matemática.

COMPONENTE CURRICULAR	SÍNTESE
Ciências	No ensino de Ciências, as atividades lúdicas têm se mostrado eficazes para promover a compreensão e o interesse dos alunos do Ensino Fundamental. Jogos educativos, como o "Saúde em Jogo" e jogos de tabuleiro modernos como o "*Pandemic*", possibilitam um aprendizado interativo, estimulando o raciocínio estratégico, o trabalho em equipe e a resolução de problemas. Essas práticas aproximam os conteúdos científicos da realidade dos estudantes, tornando a aprendizagem mais significativa, motivadora e eficaz. Além disso, estratégias investigativas aliadas ao lúdico favorecem o ensino de conceitos complexos, como eletricidade, especialmente para alunos com pouca familiaridade com o tema, aumentando o envolvimento e o sucesso na aprendizagem
Língua Portuguesa	No ensino de Língua Portuguesa, a aplicação de atividades lúdicas aumenta a motivação dos alunos e gera um ambiente de aprendizagem mais descontraído e prazeroso. Essas práticas facilitam a compreensão dos conteúdos e melhoram o desempenho acadêmico, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais envolvente e significativo para os estudantes do ensino fundamental
Matemática	No ensino da Matemática, o uso de atividades lúdicas, como jogos didáticos (por exemplo, “Cubra 12” e ‘Macaquinho da Adição”), jogos digitais e materiais reciclados, tem se mostrado eficaz para melhorar a motivação, o engajamento e o desempenho dos alunos. Essas estratégias facilitam a compreensão dos conceitos matemáticos básicos (adição, subtração, multiplicação e divisão) e promovem o desenvolvimento do raciocínio lógico, pensamento estratégico, criatividade e habilidades socioemocionais como cooperação e comunicação. A ludicidade torna as aulas mais dinâmicas, acessíveis e prazerosas, contribuindo para uma aprendizagem mais significativa, colaborativa e com maior autoestima dos estudantes. Dessa forma, o ensino tradicional da

	Matemática é transformado em uma experiência mais envolvente e eficaz, superando dificuldades e aumentando a participação dos alunos.

Fonte: Elaborado pela autora, com base nos resultados dos trabalhos selecionados (2026)

Diante da síntese apresentada no Quadro 2, observa-se que a utilização de recursos lúdicos nas diferentes áreas do conhecimento contribui para tornar o processo de ensino e aprendizagem mais dinâmico, participativo e significativo. Em Ciências, favorece a compreensão de conceitos e a investigação; em Língua Portuguesa, estimula a leitura, a criatividade e a comunicação; e, em Matemática, auxilia no raciocínio lógico e na compreensão das operações.

Dessa forma, evidencia-se que a ludicidade, quando integrada ao planejamento pedagógico, constitui uma estratégia relevante para ampliar o interesse dos estudantes, facilitar a aprendizagem e promover o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais no Ensino Fundamental I.

3.2. Potencialidades no Desempenho de Estudantes a Partir do Uso de Recursos Lúdicos

O Quadro 3 apresenta uma síntese das potencialidades e sucessos da ludicidade na aprendizagem. Nele, são organizados os tipos de recursos lúdicos utilizados, os respectivos autores e anos de publicação, e os principais impactos observados tanto no desempenho acadêmico quanto no desenvolvimento socioemocional dos estudantes.

Este quadro permite visualizar de maneira clara como diferentes estratégias lúdicas contribuem para engajamento, motivação, inclusão, desenvolvimento integral e contextualização do conhecimento, reforçando o papel do brincar como ferramenta pedagógica essencial.

Quadro 3. Potencialidades/sucessos da ludicidade no desempenho de estudantes

N°	Autor(es) / Ano	Potencialidades / sucessos da Ludicidade
1	Padovan e Jesus (2016)	Favorece aprendizagem significativa, aumenta motivação e interesse; desenvolve raciocínio lógico, comunicação, habilidades motoras; supera bloqueios e aversão à Matemática; estimula criatividade e tomada de decisão; transforma o modelo tradicional de ensino.
2	Santos (2016)	Promove motivação, relação prazerosa com a disciplina; supera medo e dificuldades; desenvolve habilidades cognitivas e sociais; ressignifica conteúdos, tornando o aprendizado contextualizado e inclusivo.
3	Venturini (2016)	Facilita aprendizagem prazerosa e significativa; contribui para desenvolvimento integral (cognitivo, social, emocional, físico); estimula criatividade, expressão e socialização; positivo para alunos com dificuldades de aprendizagem.
4	Leite (2018)	Aprendizagem significativa e engajamento; desenvolvimento holístico (memória, imaginação, autoconfiança, identidade); supera desafios; versatilidade pedagógica em diversas disciplinas.

5	Prado (2018)	Aprendizagem significativa através de jogos de tabuleiro; desenvolve estratégia, resolução de problemas, pensamento crítico, criatividade, cooperação; contextualiza conteúdos científicos; professor atua como facilitador.
6	Alexandre (2019)	Desenvolvimento integral físico, cognitivo, afetivo e social; aprendizagem prazerosa e dinâmica; aumenta motivação, concentração e participação; melhora habilidades sociais, cooperação e criatividade.
7	Baptista (2019)	Aprendizagem significativa e prazerosa; desenvolvimento integral (cognitivo, motor, social, afetivo e criativo); ferramenta metodológica eficaz; aprimoramento de habilidades; engajamento e motivação; exemplo prático: “Bingo Sonoro”.
8	Escanilha e Huguenin (2020)	Sucesso na aprendizagem de eletromagnetismo; engajamento e entusiasmo; aprendizagem dinâmica e participativa; promove autonomia, socialização e troca de conhecimentos; consolida conceitos em contextos desafiadores.
9	Franciosi e Vieceli (2020)	Aprendizagem significativa e duradoura; desenvolvimento integral socioemocional, cognitivo, motor e afetivo; estimula criatividade, reflexão crítica; reforça fixação de conteúdo e habilidades.
10	Koeppe, Ferreira e Calabro (2020)	Aprendizagem de hábitos preventivos (higiene); alto engajamento e motivação; compreensão contextualizada de conceitos científicos; suporte para avaliação docente.
11	Ponte, Silva e Pereira (2020)	Sucesso com jogos didáticos reciclados; engajamento e atenção; estímulo ao raciocínio e desenvolvimento social;

		aprendizagem significativa em ambiente lúdico.
12	Silva (2020)	Potencialidades em Matemática: desenvolvimento de habilidades, autoestima e autoconfiança; facilita compreensão de conteúdos; estimula socialização, cognição e interesse pela disciplina.
13	Tesser e Vieceli (2020)	Aprendizagem contextualizada e significativa; engajamento e motivação; relação professor-aluno fortalecida; formação cidadã; resultados comprovados em Educação Infantil e Anos Iniciais.
14	Souza (2021)	Sucesso em Matemática; maior interesse, engajamento e participação; raciocínio lógico, criatividade e resolução de problemas; baixo custo e fácil aplicação com materiais reciclados.
15	Costa (2022)	Aprendizagem significativa, prazerosa e estimulante; desenvolvimento integral (cognitivo, social, emocional e motor); eficaz para alfabetização e letramento; transforma a sala de aula em ambiente dinâmico.
16	Gomes (2022)	Sucesso com “Jogo do Cubra 12”; desenvolve autonomia, engajamento, raciocínio e cooperação; aprendizagem prazerosa; aproximação dos alunos ao conhecimento prévio; desenvolvimento integral.
17	Silva (2022)	Facilita aprendizagem e desempenho; diminui bloqueios e medo; motiva e engaja; promove desenvolvimento de habilidades sociais e éticas; exige capacitação docente contínua.
18	Souza (2022)	Sucesso em Matemática; melhora interesse, raciocínio lógico, criatividade e resolução de problemas; aprendizagem significativa,

		divertida e produtiva; confirmação teórica e empírica.
19	Lima (2023)	Engajamento e motivação; aprendizagem prazerosa e significativa; aprimora compreensão de conceitos, pensamento lógico-matemático; desenvolve habilidades socioemocionais; estratégias lúdicas como reta numérica.
20	Melo e Oliveira (2023)	Jogos digitais melhoram engajamento, participação e autonomia; desenvolvimento cognitivo e lógico; progressos mesmo em alunos com dificuldades; mudanças positivas em práticas pedagógicas.
21	Oliveira (2023)	Uso de Cosplay; aprendizagem efetiva, prazerosa e significativa; estimula desenvolvimento integral, criatividade, imaginação e valores culturais; valoriza brincar como fim e não apenas meio.
22	Barros (2024)	Desenvolvimento pedagógico, integral e social; facilita assimilação de conteúdos; aumenta motivação e engajamento; estimula autonomia, pensamento crítico e criatividade; cria laços afetivos.
23	Cruz e Mendes (2024)	Aprendizagem significativa, prazerosa e duradoura; estimula motivação, engajamento e participação ativa; desenvolvimento integral (cognitivo, social, emocional, psicomotor, criatividade e autonomia).
24	Durval, Moreira e Melo (2024)	Ensino leve, prazeroso e motivador; aprendizagem significativa; desenvolvimento cognitivo, social, intelectual e físico; alfabetização facilitada; interação aluno-professor; habilidades aprimoradas.
25	Oliveira (2024)	Jogos educativos com materiais recicláveis; aprendizagem prazerosa; desenvolvimento

		de habilidades cognitivas e sociais; criatividade, pensamento crítico, trabalho em equipe; consciência crítica ambiental.
26	Pinho (2024)	Sucesso em Matemática; ensino dinâmico e prazeroso; desenvolvimento de raciocínio lógico, criatividade, imaginação e letramento matemático; redução do medo de errar; ambiente estimulante; inovação pedagógica.
27	Silva, Souza e Souza (2024)	Sucesso em Matemática; engajamento, interesse e desenvolvimento; estímulo à criatividade, imaginação e experimentação; incorporação de valores culturais; disciplina vista como prazerosa.
28	Campos (2025)	Aumento de motivação e engajamento; compreensão de conteúdos, especialmente nutricionais; desenvolvimento integral (cognitivo, social e emocional); habilidades sociais e cognitivas; ambiente de aprendizagem positivo.
29	Repolho (2025)	Integração da ludicidade com desenvolvimento do raciocínio lógico, leitura e escrita; maior interesse e engajamento; melhorias em resolução de problemas, compreensão de textos e produção escrita; criatividade.

Fonte: Elaborado pela autora, com base nos resultados dos trabalhos selecionados (2026)

A análise dos 29 estudos evidencia que a utilização de recursos lúdicos no Ensino Fundamental I contribui significativamente para a aprendizagem e o desenvolvimento integral dos estudantes. As pesquisas demonstram que jogos, brincadeiras, dramatizações, atividades investigativas e recursos digitais favorecem a motivação, a participação, a criatividade, o raciocínio lógico, a autonomia e a

socialização, além de facilitar a compreensão dos conteúdos em diferentes áreas do conhecimento.

Também se destacam contribuições para o desenvolvimento socioemocional, a inclusão, a autoestima, a cooperação e a valorização cultural, tornando o ambiente escolar mais dinâmico, participativo e acolhedor. Dessa forma, os resultados reforçam que a ludicidade, quando planejada com intencionalidade pedagógica, constitui uma estratégia relevante para promover uma aprendizagem significativa, contextualizada e inclusiva, respeitando as necessidades e particularidades dos estudantes.

Para ilustrar de forma clara as potencialidades do uso de recursos lúdicos no desempenho dos estudantes, o Quadro 4 apresenta as principais atividades citadas nos 29 trabalhos analisados, destacando o tipo de recurso lúdico, os autores correspondentes, e os impactos observados tanto no desempenho acadêmico quanto nas habilidades socioemocionais. Este quadro evidencia como o lúdico pode ser aplicado de forma diversificada, interdisciplinar e contextualizada, especialmente em contextos desafiadores como escolas rurais amazônicas, reforçando seu papel estratégico na promoção de aprendizagem significativa e desenvolvimento integral dos alunos.

Quadro 4. Recursos lúdicos, autores e impactos no desempenho acadêmico e socioemocional dos estudantes

Recurso lúdico / atividade	**Autor(es) / Ano**	**Impactos no desempenho acadêmico**	**Impactos socioemocionais / habilidades**
Jogos matemáticos	Padovan e Jesus (2016)	Desenvolve raciocínio lógico,	Estimula cooperação,

		criatividade, resolução de problemas, compreensão de conceitos abstratos	paciência, autoestima e engajamento
Dramatizações / Teatro	Leite (2018); Oliveira (2023).	Facilita interpretação de textos, compreensão de conceitos, memorização	Fortalece empatia, socialização, autoestima, comunicação
Jogos experimentais / Simulações científicas	Prado (2018); Gomes (2022).	Compreensão de conceitos de Ciências, análise crítica, tomada de decisão	Trabalho em equipe, autonomia, iniciativa, curiosidade científica
Bingo Sonoro	Baptista (2019)	Atenção, memória auditiva, raciocínio rápido	Cooperação, engajamento, motivação, socialização
Jogos de tabuleiro adaptados	Santos (2016); Venturini (2016).	Estratégia, planejamento, raciocínio lógico, resolução de problemas	Trabalho coletivo, respeito a regras, empatia, interação social
Cosplay educativo	Oliveira (2023)	Conexão interdisciplinar, compreensão de conteúdos	Criatividade, expressão cultural, autoestima, integração social
Jogos com materiais recicláveis	Pinho (2024); Barros (2024).	Matemática aplicada, raciocínio lógico, habilidades motoras	Valorização cultural, criatividade, participação inclusiva

Dramatizações de histórias locais	Oliveira (2024); Pinho (2024).	Compreensão textual, interpretação, linguagem	Identidade cultural, empatia, respeito às tradições
Jogos digitais educativos	Melo e Oliveira (2023)	Desenvolvimento cognitivo, lógica, resolução de problemas	Autonomia, engajamento, atenção, cooperação
Atividades investigativas / experimentos	Koeppe, Ferreira e Calabro (2020)	Aplicação prática de conceitos, raciocínio científico	Curiosidade, colaboração, iniciativa, autoconfiança
Jogos cooperativos coletivos	Tesser e Vieceli (2020)	Melhora desempenho em várias disciplinas, aprendizagem significativa	Cooperação, socialização, resolução de conflitos, autoestima
Atividades lúdicas de alfabetização	Durval, Moreira e Melo (2024)	Reconhecimento de letras, vocabulário, leitura	Engajamento, motivação, confiança, prazer pela aprendizagem
Jogos educativos contextualizados	Oliveira (2024); Barros (2024).	Conecta conteúdos à realidade local, compreensão de conceitos	Valorização cultural, identidade, integração com a comunidade
Dramatizações e simulações ecológicas	Campos (2025)	Aprendizado de conceitos ambientais, aplicação prática	Trabalho em equipe, consciência ambiental, cooperação

Jogos integrados de múltiplas disciplinas	Silva, Souza e Souza (2024); Baptista (2019).	Integra matemática, português, artes e ciências, desenvolvimento cognitivo	Colaboração, motivação, criatividade, engajamento

Fonte: Elaborado pela autora, com base nos resultados dos trabalhos selecionados (2026)

A síntese apresentada no Quadro 4 demonstra que os recursos lúdicos contribuem tanto para o desempenho acadêmico quanto para o desenvolvimento socioemocional dos estudantes. Jogos matemáticos, dramatizações, atividades experimentais, recursos digitais, materiais recicláveis e práticas interdisciplinares favorecem a compreensão dos conteúdos, o raciocínio lógico, a criatividade, a leitura e a resolução de problemas.

Além disso, estimulam habilidades como cooperação, autonomia, comunicação, autoestima, empatia e socialização. Portanto, os estudos reforçam que a ludicidade, quando planejada e associada aos objetivos educacionais, torna o processo de ensino e aprendizagem mais dinâmico, inclusivo e significativo, promovendo a formação integral dos estudantes.

3.3. Desafios/Dificuldades à Prática Docente para Incorporação do Lúdico em Sala de Aula

Embora os benefícios da ludicidade para o processo de ensino e aprendizagem sejam amplamente reconhecidos, sua implementação na prática docente ainda enfrenta diferentes desafios. Nesse sentido, torna-se importante compreender as principais dificuldades encontradas pelos educadores, considerando

aspectos pedagógicos, estruturais e institucionais que podem limitar a utilização dessas estratégias no cotidiano escolar. O Quadro 5 apresenta uma síntese dos principais desafios e dificuldades identificados nos estudos analisados.

Quadro 5. Desafios/dificuldades à prática docente para incorporação do lúdico em sala de aula

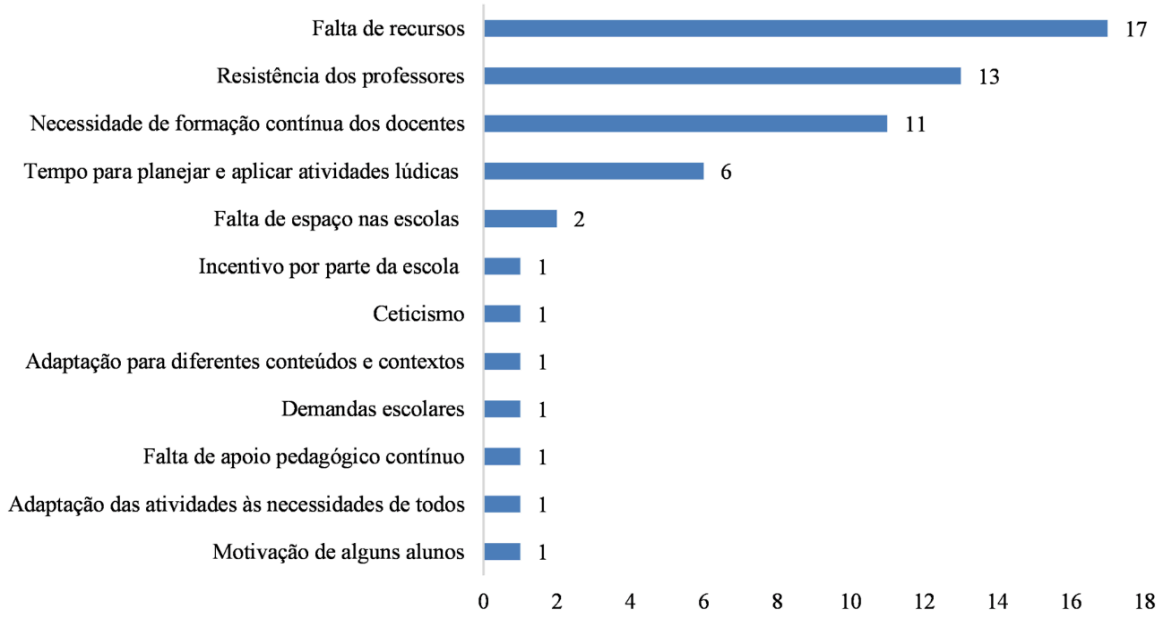
Desafio/Dificuldade	Autores
Motivação de alguns alunos	Silva (2020)
Adaptação das atividades às necessidades de todos	Oliveira (2024)
Falta de apoio pedagógico contínuo	Silva (2020)
Demandas escolares	Barros (2024); Lima (2023); Padovan e Jesus (2016); Prado (2018); Souza (2021); Venturini (2016)
Adaptação para diferentes conteúdoygs e contextos	Pontes, Silva e Pereira (2020)
Ceticismo	Durval, Moreira e Melo (2024)
Incentivo por parte da escola	Baptista (2019)
Falta de espaço nas escolas	Silva (2020); Oliveira (2024)
Tempo para planejar e aplicar	Barros (2024); Lima (2023); Padovan e Jesus (2016); Prado (2018); Souza (2021); Venturini (2016)

atividades lúdicas	
Necessidade de formação contínua dos docentes	Baptista (2019); Costa (2022); Cruz e Mendes (2024); Escanilha e Huguenin (2020); Franciosi e Vieceli (2020); Gomes (2022); Pinho (2024); Pontes, Silva e Pereira (2020); Silva (2022); Souza (2021); Tesser e Vieceli (2020)
Resistência dos professores	Costa (2022); Cruz e Mendes (2024); Franciosi e Vieceli (2020); Gomes (2022); Leite (2018); Lima (2023); Melo e Oliveira (2023); Oliveira (2023); Padovan e Jesus (2016); Santos (2016); Silva, Souza e Souza (2024); Souza (2022); Tesser e Vieceli (2020)
Falta de recursos	Costa (2022); Cruz e Mendes (2024); Durval, Moreira e Melo (2024); Escanilha e Huguenin (2020); Gomes (2022); Leite (2018); Melo e Oliveira (2023); Oliveira (2023); Padovan e Jesus (2016); Prado (2018); Santos (2016); Silva (2022); Silva, Souza e Souza (2024); Souza (2022); Souza (2021); Venturini (2016)

Fonte: Elaborado pela autora, com base nos resultados dos trabalhos selecionados (2026)

Entre os 29 trabalhos analisados, a falta de recursos foi o principal desafio, mencionada em 17 estudos, seguida pela resistência dos professores (13) e pela necessidade de formação continuada (11). Também foram identificadas dificuldades relacionadas ao tempo de planejamento (6), à falta de espaço físico (2) e a outros fatores pedagógicos e institucionais, como motivação dos alunos, adaptação das atividades, apoio da gestão, demandas escolares e incentivo institucional, cada um citado em um estudo (Figura 2).

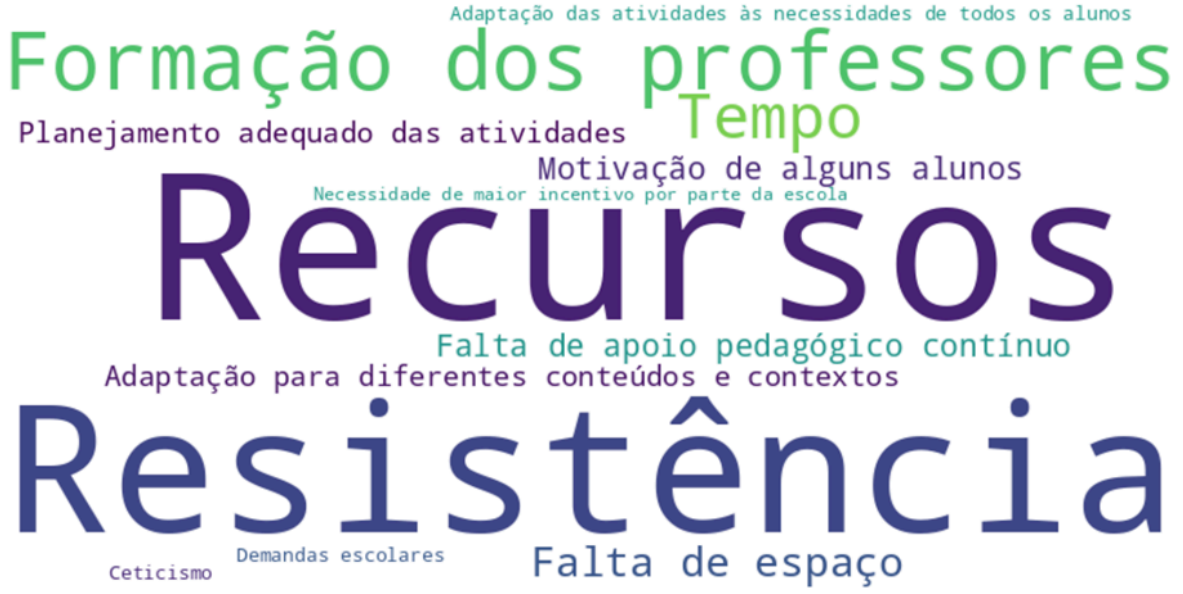
Figura 2. Desafios/dificuldades da implementação do uso de recursos lúdicos no ensino fundamenta I



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

Observa-se que os desafios e obstáculos relacionados à implementação de recursos lúdicos no ensino fundamental I são diversos, envolvendo desde a formação dos professores até a falta de infraestrutura adequada. A Figura 3 apresenta de forma visual uma síntese desses desafios, por meio de uma nuvem de palavras.

Figura 3. Nuvem de palavras citadas como desafios/dificuldades da implementação do uso de recursos lúdicos no ensino fundamenta I



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

De forma geral, a análise dos estudos evidencia que, apesar dos benefícios da ludicidade para o processo de ensino e aprendizagem, sua implementação ainda enfrenta obstáculos pedagógicos, estruturais e institucionais. Essas dificuldades demonstram que a utilização do lúdico exige planejamento, flexibilidade e suporte da gestão escolar, além de formação docente adequada. Portanto, superar essas barreiras é fundamental para consolidar a ludicidade como uma prática pedagógica contínua, inclusiva e significativa.

Essa realidade evidencia que a aplicação do lúdico não se limita à vontade do professor: requer capacitação contínua, planejamento estratégico, incentivo da gestão escolar e infraestrutura adequada. Superar essas barreiras significa transformar a cultura escolar, valorizando metodologias ativas que promovam autonomia, criatividade, engajamento e inclusão.

Ao enfrentar tais desafios de maneira sistemática, é possível consolidar o brincar como ferramenta pedagógica, mostrando que o lúdico não apenas enriquece a aprendizagem, mas também contribui para o desenvolvimento integral dos alunos, tornando a escola um espaço mais dinâmico, inclusivo e transformador.

3.4. Propostas de Atividades Lúdicas a Partir de uma Práxis Docente na Amazônia

A partir da experiência docente em uma comunidade escolar no interior da Amazônia e dos estudos analisados, são apresentadas propostas de atividades lúdicas que articulam teoria e prática pedagógica. As experiências consideram a realidade dos estudantes, destacando a contribuição da biblioteca do Projeto Vaga Lume para o incentivo à leitura e à valorização da cultura local.

Nesse contexto, são abordadas cinco propostas: mediação de leitura, aula passeio, aula ecológica, tabuada giratória e Tabuada de Pitágoras, integrando diferentes componentes curriculares e demonstrando possibilidades de promover uma aprendizagem significativa, participativa e contextualizada.

Projeto Vaga Lume: destaca-se como uma iniciativa de incentivo à leitura em comunidades amazônicas, por meio da implantação de bibliotecas e da promoção de práticas de mediação de leitura. No contexto escolar, suas ações favorecem o acesso aos livros, a imaginação, a oralidade e a formação de leitores, além de valorizar histórias, saberes e experiências da comunidade. A biblioteca constitui um espaço de aprendizagem, convivência e interação, fortalecendo os vínculos entre escola, família e comunidade.

Mediação de leitura na biblioteca escolar: A atividade foi desenvolvida com estudantes do 5º ano, na disciplina de Língua Portuguesa, utilizando a biblioteca escolar vinculada ao Projeto Vaga Lume. Por meio da leitura compartilhada, rodas de conversa, interpretação de histórias e produções textuais, buscou-se estimular o gosto pela leitura, a imaginação, a oralidade e a escrita, valorizando também a cultura e as vivências amazônicas.

Aula passeio (leitura, natureza e território amazônico): Realizada com turmas do 4º e 5º ano, envolvendo Língua Portuguesa, Ciências e Geografia, a proposta utilizou o ambiente da comunidade como espaço de aprendizagem. Os estudantes foram incentivados a observar a natureza, os rios, os recursos naturais e as paisagens locais, relacionando as experiências práticas aos conteúdos escolares e à preservação ambiental.

Essa proposta é lúdica porque permite ao aluno aprender por meio da experiência, do movimento, da curiosidade e da relação direta com o ambiente. Além disso, valoriza os saberes locais e aproxima os conteúdos escolares da realidade vivida pelos estudantes, tornando a aprendizagem mais significativa. Ao observar, perguntar, caminhar, registrar, desenhar, narrar e produzir textos sobre o território, os alunos participam ativamente da construção do conhecimento, fortalecendo a articulação entre ludicidade, leitura, natureza e identidade amazônica.

Aula ecológica no Programa Alfabetiza Pará: Desenvolvida com estudantes do 4º ano, a atividade integrou Língua Portuguesa, Matemática e Geografia, tendo como referência a observação de uma árvore nativa, o jutaizeiro/jatobá (*Hymenaea courbaril* L.). Foram propostas atividades de leitura, medição, comparação de grandezas e identificação de elementos naturais e humanizados da paisagem, promovendo a alfabetização, o raciocínio matemático e a consciência ambiental.

Essa proposta demonstra que o lúdico pode ocorrer por meio da investigação, da exploração do ambiente e da participação ativa dos alunos. Ao medir, observar, comparar, registrar e dialogar, os estudantes constroem conhecimento de forma prática, contextualizada e prazerosa. Portanto, a aula ecológica no Programa Alfabetiza Pará contribui para uma práxis docente interdisciplinar, na qual alfabetização, Matemática, Geografia e Educação Ambiental se articulam ao território amazônico e aos saberes da comunidade.

Tabuada giratória como recurso lúdico na Matemática: A proposta foi desenvolvida com estudantes do 5º ano, utilizando um recurso manipulável para trabalhar os fatos fundamentais da multiplicação.

Por meio de desafios, jogos e atividades em grupo, os alunos puderam explorar resultados, realizar cálculos mentais e desenvolver o raciocínio lógico, tornando a aprendizagem da tabuada mais dinâmica e participativa.

Além de favorecer a aprendizagem dos fatos multiplicativos, a tabuada giratória contribui para a concentração, a coordenação motora, o raciocínio lógico, a autonomia e a cooperação. O professor, por sua vez, pode observar as dificuldades dos alunos e intervir de forma mais direcionada, utilizando o jogo como instrumento de ensino e também de avaliação. Dessa forma, a atividade não se limita à memorização da tabuada, mas constitui uma estratégia lúdica, concreta e significativa para o desenvolvimento do pensamento matemático.

Tabuada de Pitágoras e a descoberta de padrões numéricos: Também direcionada ao 5º ano, a atividade utilizou a tábua pitagórica para explorar as relações entre multiplicação e divisão. Os estudantes foram estimulados a identificar regularidades, comparar resultados, completar lacunas e descobrir padrões numéricos, desenvolvendo o raciocínio lógico e a compreensão das estruturas multiplicativas de maneira visual e investigativa.

A proposta contribui para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático, da percepção de regularidades, da compreensão da multiplicação e da relação entre multiplicação e divisão. Além disso, favorece a superação da simples memorização, permitindo que os alunos compreendam o sentido das operações. Dessa maneira, a Tabuada de Pitágoras constitui um recurso didático lúdico e investigativo, capaz de transformar o estudo da multiplicação em uma experiência visual, participativa e significativa.

De modo geral, as atividades apresentadas demonstram que o lúdico, quando articulado à práxis docente, pode favorecer aprendizagens mais significativas no Ensino Fundamental I. A mediação de leitura, a aula passeio, a aula ecológica, a tabuada giratória e a Tabuada de Pitágoras são exemplos de práticas pedagógicas que unem intencionalidade, criatividade, participação e contextualização, conforme as atividades selecionadas para este estudo. Essa compreensão dialoga com Kishimoto (2011), ao tratar os jogos, brinquedos e brincadeiras como recursos educativos associados aos métodos de ensino e à construção do conhecimento.

Essas propostas também evidenciam a importância de considerar a realidade dos alunos no planejamento das atividades escolares. No contexto amazônico, temas como rios, recursos naturais, árvores nativas, paisagens, cultura local, oralidade e leitura comunitária tornam-se elementos fundamentais para aproximar o conhecimento escolar da vida cotidiana dos estudantes. Essa perspectiva se relaciona com Freire (1989), especialmente quando o autor defende a articulação entre leitura, realidade social e aprendizagem, permitindo compreender que a leitura da palavra precisa dialogar com a leitura do mundo.

Nessa direção, a BNCC reforça que, nos anos iniciais do Ensino Fundamental, é necessário valorizar situações de aprendizagem articuladas às experiências vivenciadas pelas crianças, ampliando gradativamente sua relação com a oralidade, a leitura, a escrita, a Matemática, as Ciências Humanas e as Ciências da Natureza (Brasil, 2018). Assim, quando as atividades partem do território amazônico, da biblioteca escolar, dos rios, das árvores e das práticas culturais locais, elas contribuem para uma aprendizagem mais contextualizada, interdisciplinar e significativa.

As atividades lúdicas também possibilitam ao professor observar o desenvolvimento dos alunos de maneira mais ampla, considerando aspectos como participação, cooperação, oralidade, criatividade, autonomia, raciocínio lógico, leitura, escrita e capacidade de resolver problemas. Nesse sentido, a avaliação pode ocorrer de maneira contínua e processual, indo além da verificação tradicional de conteúdos. Luckesi (2011) contribui para essa discussão ao compreender a avaliação como componente do ato pedagógico, isto é, como parte do processo de ensino e aprendizagem, e não apenas como instrumento de classificação ou controle.

A avaliação, nesse contexto, torna-se uma prática de acompanhamento e intervenção pedagógica. Ao observar os estudantes durante a mediação de leitura, a aula passeio, a aula ecológica e os jogos matemáticos, o professor pode identificar avanços, dificuldades, formas de participação, estratégias de pensamento e necessidades de retomada. Essa compreensão aproxima-se da perspectiva de Zabala (2010), para quem as decisões sobre como ensinar devem estar relacionadas à função social do ensino e à concepção de aprendizagem adotada pelo professor.

Além disso, as propostas favorecem a aprendizagem significativa, pois partem de experiências concretas e de conhecimentos prévios dos estudantes. Ausubel (2003) argumenta que a aquisição e retenção do conhecimento dependem de um processo ativo e integrador, no qual o novo conteúdo se relaciona com ideias já presentes na estrutura cognitiva do aluno. Assim, ao relacionar leitura, natureza, medidas, paisagem, cultura local e raciocínio matemático, as atividades descritas ampliam as possibilidades de compreensão e retenção dos conteúdos escolares.

Portanto, as propostas de atividades lúdicas a partir de uma práxis docente reafirmam que o ensino pode ser mais dinâmico, inclusivo e significativo quando o professor atua como mediador do conhecimento. O lúdico, nesse sentido, contribui para transformar o espaço escolar em um ambiente de investigação, diálogo, criação e aprendizagem, fortalecendo o desenvolvimento integral dos estudantes do Ensino Fundamental I. Ao articular escola, comunidade, cultura local e conteúdos curriculares, essas práticas demonstram que a aprendizagem se torna mais potente quando nasce da realidade dos alunos e retorna a ela em forma de conhecimento, autonomia e participação.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi possível compreender que o uso de recursos lúdicos no Ensino Fundamental I representa uma estratégia eficaz para promover uma aprendizagem mais significativa, motivadora e envolvente. A análise das atividades e práticas desenvolvidas revelou que o lúdico, quando planejado e implementado de forma estruturada, contribui para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos, além de facilitar a compreensão de conteúdos complexos e fortalecer o interesse pelo aprendizado.

A pesquisa atingiu seus objetivos principais ao explorar a relação entre a implementação de atividades lúdicas e a melhoria do desempenho acadêmico, identificar dificuldades enfrentadas pelos educadores na adoção dessas práticas e evidenciar os benefícios do lúdico para o ambiente escolar e para a aprendizagem dos estudantes.

Como contribuição para a ciência, este estudo reforça a importância de valorizar e incentivar metodologias lúdicas no contexto escolar, promovendo reflexão aprofundada sobre suas potencialidades e desafios. Para a sociedade, evidencia a necessidade de criar ambientes escolares mais criativos, inclusivos e motivadores, capazes de atender às diferentes necessidades e estilos de aprendizagem dos alunos.

Por outro lado, ainda se enfrentam desafios como a resistência à mudança de metodologias tradicionais, a insuficiência de formação continuada para os professores e a falta de recursos estruturais nas escolas. Como perspectivas futuras, é crucial aprofundar pesquisas sobre estratégias específicas de uso do lúdico, avaliar seu impacto a longo prazo e desenvolver diretrizes pedagógicas detalhadas que facilitem sua implementação de forma eficiente.

Além disso, ao considerar especificamente as atividades desenvolvidas na região amazônica, como a mediação de leitura na biblioteca comunitária do Projeto Vaga Lume, a aula passeio, a aula ecológica e os jogos matemáticos com tabuadas giratória e de Pitágoras, evidencia-se que a integração do lúdico ao currículo escolar possibilita um ensino mais contextualizado, interdisciplinar e significativo. Essas práticas fortalecem a aprendizagem conceitual e promovem o vínculo entre escola, comunidade e território, valorizando saberes locais e experiências culturais. Dessa forma, o lúdico se revela como elemento estratégico para a construção de uma educação inclusiva, participativa e significativa, capaz de estimular a curiosidade, o pensamento crítico, a autonomia e o protagonismo dos estudantes do Ensino Fundamental I.

Diante disso, nota-se que, apesar dos avanços, há necessidade de maior aprofundamento e investimento na formação de educadores e na valorização do lúdico como componente essencial da prática pedagógica, visto que sua potencialidade para transformar o ensino ainda pode ser mais plenamente explorada. Por fim, embora os achados desta pesquisa sejam relevantes, há o convite para aprofundamentos futuros, a fim de consolidar as melhores práticas e contribuir para uma evolução contínua na integração do lúdico na educação brasileira.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALEXANDRE, Adrianne Carvalho. **A importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental: jogos e brincadeiras.** 2019. 52 f. Monografia (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual do Maranhão, Departamento de Educação e Filosofia, São Luiz, 2019.

AUSUBEL, David P. **Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva.** Revisão científica de Vitor Duarte Teodoro e Lígia Teopisto. Tradução do Gabinete Técnico da Plátano Editora. 1. ed. Lisboa: Plátano Editora, 2003.

BAPTISTA, Ivanete Alves. **O lúdico como estratégia de ensino nos anos iniciais do ensino fundamental numa escola de Presidente Kennedy-ES.** 2019. 68 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação) - Faculdade Vale do Cricaré, São Mateus - ES, 2019..

BARROS, Bianca Olívia Alves. **Ludicidade e a importância das práticas pedagógicas motivacionais nos anos iniciais.** 2024. 56 f. Monografia (Graduação em Pedagogia). Centro de Formação de

Professores - CFP, Universidade Federal do Recôncavo da Bahia - UFRB, Amargosa, 2024.

BRASIL. **Base nacional comum curricular: educação é a base.** Brasília, DF: Secretaria de Educação Fundamental, Ministério da Educação, 2018. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf. Acesso em: 16 mar. 2025.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996.** Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília: Presidência da República, 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 16 mar. 2025.

CAMPOS, Maria Carolina Queiroz. Jogos lúdicos no ensino de vitaminas para alunos do ensino fundamental. **Revista Ensinar,** v. 3, e202506, 2025. Disponível em: https://bio10publicacao.com.br/ensinar. Acesso em: 14 jun. 2025.

CORDOVIL, Ronara Viana; SOUZA, José Camilo Ramos; NASCIMENTO, Virgilio Bandeira. Lúdico: entre o conceito e a realidade educativa. VIII FIPED – Fórum Internacional de Pedagogia, 2016. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/fiped/2016/TRABALHO_EV057_MD1_SA8_ID2490_08092016203305.pdf. Acesso em: 03 ago. 2024.

COSTA, Leide Rodrigues da. **Ludicidade no ensino fundamental I: desafios enfrentados pelo professor para a utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da língua portuguesa na escola estadual Princesa Izabel.** 2022. 232 f. Dissertação (Mestrado

em Educação) – Universidad Autónoma de Asunción, Asunción, 2022.

CRUZ, Gabriela Claudia Araujo; MENDES, Midilaine da Silva. **A importância da ludicidade no ensino fundamental I.** 2024. 43 f. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Estadual de Goiás, Campus São Luís de Montes Belos, 2024.

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. 07, jul. 2024. DOI: 10.51891/rease.v10i7.14921

ESCANILHA, T. L. S.; HUGUENIN, J. A. O. Ludicidade e atividades investigativas no ensino de conceitos de eletricidade nos anos iniciais da Educação Formal. **Latin-American Journal of Physics Education,** v. 14, n. 3, p. 1-14, 2020.

FRANCIOSI, Anderson; VIECELI, Geraldo. O papel da ludicidade na formação integral dos alunos da educação básica. **Anuário Pesquisa E Extensão Unoesc Videira,** v. 5, 2020. Disponível em: https://periodicos.unoesc.edu.br/apeuv/article/view/26137. Acesso em: 14 jun. 2025.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam.** São Paulo: Cortez, 1989.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

GOMES, Maria Auxiliadora da Silva. **O uso do jogo do Cubra 12 como atividade lúdica no processo de ensino-aprendizagem de**

Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental. 2022. 53 f. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) – Instituto Federal do Espírito Santo, Vila Velha, 2022

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2011.

KOEPPE, Cleise Helen Botelho; FERREIRA, Simone Rodrigues; CALABRO, Luciana. Saúde em jogo: ensino de ciências e prevenção à contaminação viral para os anos iniciais do ensino fundamental. **Revista Thema,** v.18, especial, p.170-183, 2020. DOI: 10.15536/thema.V18.Especial.2020.170-183.1845

LEITE, Josefa Patrícia de Aquino. **Contribuições da ludicidade na aprendizagem de crianças do 4° ano do ensino fundamental.** 2018. 42 f. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Formação de Professores, Cajazeiras, 2018.

LIMA, Nádima Rosa Marques. **Lúdico e a Matemática: a utilização dos jogos para a aprendizagem de operações matemáticas nos anos iniciais do ensino fundamental.** 2023. 25 f. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Federal do Amazonas, Instituto de Ciências Sociais, Educação e Zootecnia, Parintins, 2023

LINDE, Klaus; WILLICH, Stefan. How objective are systematic reviews? Differences between reviews on complementary medicine. **Journal of the royal society of medicine,** v. 96, n. 1, p. 17-22, 2003.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem: componente do ato pedagógico.** São Paulo: Cortez, 2011.

MATIAS, Francilane Campos; MOURA, Letícia Rodrigues de; SANTOS, Marcos Andrade Alves dos. Utilização de recursos lúdicos no ensino de ciências: experiências didáticas do estágio supervisionado no ensino fundamental. *In:* **Anais do V Congresso Nacional de Educação,** 2018. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/49296. Acesso em: 3 ago. 2024.

MELO, Adriano Martins de; OLIVEIRA, Alice Ramos de. Ludicidade e jogos digitais: ferramentas facilitadoras no ensino da matemática. **Revista Saberes & Práticas,** v. 1, n. 4, p. 1-14, 2023.

MOURA, Lenir Santos do Nascimento *et al.* A contribuição do lúdico para melhoria do processo de ensino e aprendizagem dos alunos do Ensino Fundamental. **Revista Internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad,** v. 5, n. 3, p. 1-15, 2019. Disponível em: https://www.redalyc.org/journal/5746/574667620001/html/. Acesso em: 03 ago. 2024.

OLIVEIRA, Natalia Kelly de Freitas. **Educadores(as), vamos brincar de cosplay? Um estudo acerca da ludicidade e das práticas lúcidas no processo de ensino-aprendizagem das crianças nas séries iniciais.** 2023. 22 f. Monografia (Graduação) - Curso de Pedagogia, Instituto de Humanidades, Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-brasileira, Redenção-Ceará, 2023.

OLIVEIRA, Rejane Santos. **A produção de jogos educativos com recicláveis e o ensino das ciências ambientais: uma proposta de intervenção pedagógica para os anos iniciais do ensino fundamental.** 2024. 190 f. Dissertação (Pós-Graduação em Rede

Nacional para Ensino das Ciências Ambientais) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão-SE, 2024.

PADOVAN, Igor Dionne dos Santos; JESUS, Lori Hack de. A ludicidade e o ensino da matemática: reflexão cotidiana com professores dos anos iniciais do ensino fundamental. **RCC, Juara/MT,** v. 1, n. 1, p. 95-106, 2016.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Rio de Janeiro: Zahar, 1971. (Título original: La formation du symbole chez l'enfant, 1945).

PINHO, Daniele Costa. **A ludicidade no ensino da matemática: contribuições dos jogos e das brincadeiras nos anos iniciais do ensino fundamental.** 2024. 105 f. Dissertação (Mestrado em Educação) — Universidade Estadual de Montes Claros, Montes Claros / MG, 2024.

PONTES, Cintia Miranda; SILVA, Daniel Baptista da; PEREIRA, Cláudio Alves. Do lixo à sala de aula: a transformação de materiais reciclados em jogos didáticos para uso nos processos de ensino e aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental. **Revista Brasileira de Alfabetização,** v. 13, p. 146-159, 2020

PRADO, Laíse Lima do. Jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica: *pandemic* e o ensino de ciências. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae,** v. 2, n. 2, p. 26-38, 2018.

REPOLHO, Ana Paula Dutra. O impacto da ludicidade no desenvolvimento do raciocínio lógico, da leitura e escrita em uma turma do 3° ano do Ensino Fundamental. **Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro,** v. 7, p. 1-14, 2025. DOI: 10.61164/rmnm.v7i1.3819

SANTOS, Gracineide Barros. **A ludicidade na aprendizagem matemática nos anos iniciais do ensino fundamental.** 2016. 128 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) - Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2016.

SILVA, Airton Marques da. **Metodologia da pesquisa.** 2.ed. rev. CE: EDUECE, 2015, 108 p.

SILVA, Francisca Jussara da; SOUZA, Suely Cristina Silva; SOUZA, José Batista. A importância do lúdico no ensino de Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental. **Humanidades & Inovação,** v. 10 n. 24, p. 1-12, 2024.

SILVA, Maria Clara de Oliveira. **A importância da ludicidade no processo do ensino e aprendizagem da matemática no 2° e 3° ano do ensino fundamental.** 2022. 47 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura Plena em Matemática) – Universidade Estadual do Piauí, Teresina, 2022.

SILVA, Rosilene. **O uso de jogos nos anos iniciais do Ensino Fundamental para o desenvolvimento das quatro operações básicas da matemática.** 2020. 35 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Universidade Federal da Paraíba, Coremas, 2020.

SIMÃO, Jéssica Helen Moura Neves; POLETTO, Lizandro. A importância do lúdico no desenvolvimento do ensino-aprendizagem e motor da criança nos anos iniciais do ensino fundamental. **Revista Acadêmica Educação e Cultura em Debate,** v. 5, n. 1, p. 147-161, 2019.

SOUSA, Laísa Cristina Martins de; LOJA, Luiz Fernando Batista; PIRES, Diego Arantes Teixeira. Bingo periódico: atividade lúdica no

ensino de tabela periódica. **Thema (Pelotas),** v. 15, n. 4, p. 1277–1293, 2018.

SOUZA, Amanda Cristina Santos de. **Contribuições dos jogos e brincadeiras para o ensino e aprendizagem de Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental: uma proposta para alunos do 5º ano.** 2022. 55 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura Plena em Pedagogia) – Universidade Estadual de Goiás, Uruaçu, 2022.

SOUZA, Leandra Maria de. Ludicidade no Ensino da Matemática: Uso de Jogo em uma Turma do Ensino Fundamental. **Rev. Nova Paideia,** v. 3, n. 1, p. 81-92, 2021. DOI: 10.36732/riep.v3i1.69.

TESSER, Stelli Dy Angelli; VIECELI, Geraldo. A importância da ludicidade como recurso didático pedagógico para favorecer a aprendizagem dos alunos da educação básica. **Anuário Pesquisa e Extensão Unoesc Videira,** *5*, e26141, 2020. Disponível em: https://periodicos.unoesc.edu.br/apeuv/article/view/26141. Acesso em: 14 jun. 2025.

VENTURINI, Daniela Mazzini. **A importância da ludicidade na escola na perspectiva de professores atuantes nos anos iniciais do Ensino Fundamental.** 2016. 49 f. Monografia (Graduação) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências, Bauru, 2016.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WALLON, Henri. **Do ato motor ao ato psíquico.** Lisboa: Moraes, 1979.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa:** como ensinar. Tradução de Ernani F. da F. Rosa. Porto Alegre: Artmed, 2010. 224 p.

---

[1] Licenciada em Pedagogia e Letras/Inglês, Pós-graduada em Gestão Escolar e mestranda em Ciências da Educação na Ivy Enber Christian University. E-mail: acesse o artigo original para visualizar o e-mail

[2] Licenciada em Pedagogia, Mestre e Doutora em Educação, Professora orientadora da Ivy Enber Christian University.