RESUMO: A inserção efetiva da ludicidade na prática escolar enfrenta desafios diversos, como a falta de formação específica dos docentes, a escassez de materiais adequados e os excessivos conteúdos curriculares. Diante disso, este estudo traz a seguinte questão norteadora: quais são as principais estratégias, condições e desafios para a implementação da ludicidade na prática pedagógica e na capacitação docente para os primeiros anos do ensino do ensino? Contudo, este artigo objetiva investigar as possibilidades de aplicação do lúdico no cotidiano escolar, destacando estratégias, formação de professores e os principais desafios enfrentados para sua efetiva implementação. Para isso, apropria-se da metodologia de pesquisa bibliográfica de caráter qualitativa. Acredita-se que o planejamento intencional do lúdico, aliado à criatividade e ao conhecimento teórico, amplia as possibilidades de aprendizagem e promove uma educação mais inclusiva, crítica e humanizada. Conclui-se, então, que a inserção do lúdico na prática escolar exige formação docente adequada, planejamento intencional e apoio institucional. Quando bem aplicada, a ludicidade contribui para uma aprendizagem mais significativa, tornando a educação mais inclusiva e alinhada às necessidades infantis.

Palavras-chave: Ludicidade; Desafios; Estratégias; Prática Docente.

1 INTRODUÇÃO

A ludicidade, cada vez mais presente nas discussões pedagógicas, revela-se como um importante instrumento para tornar o processo de ensino- aprendizagem mais significativo, especialmente nos primeiros anos do ensino fundamental. Ao brincar, a criança não apenas se diverte, mas também aprende, socializa, experimenta, resolve conflitos e desenvolve habilidades cognitivas, emocionais e sociais. Nesse sentido, o lúdico extrapola o mero entretenimento e se consolida como uma estratégia pedagógica capaz de promover o engajamento dos alunos, facilitando a construção do conhecimento por intermédio experiências prazerosas e contextualizadas.

Apesar dos benefícios amplamente reconhecidos, a inserção efetiva da ludicidade na prática escolar enfrenta desafios diversos, como a falta de formação específica dos docentes, a escassez de materiais adequados e os excessivos conteúdos curriculares. Muitos professores, embora conscientes da relevância do lúdico, não se sentem preparados para aplicá-lo de forma planejada e alinhada à proposta pedagógica. Assim, refletir sobre estratégias que potencializem o uso da ludicidade, investir na formação docente e discutir os obstáculos enfrentados nas salas de aula são passos fundamentais para consolidar uma prática educativa mais humanizada, criativa e eficaz.

A escolha pelo tema da ludicidade na prática escolar surgiu da necessidade de refletir sobre formas mais eficazes e significativas de ensino, especialmente nos primeiros anos da educação básica. Diante de um cenário educacional frequentemente marcado pela rigidez dos conteúdos e pela escassez de abordagens inovadoras, o uso do lúdico se destaca como uma estratégia capaz de transformar a sala de aula em um ambiente mais atrativo, motivador e propício ao desenvolvimento integral das crianças. A investigação sobre como os professores utilizam, compreendem e enfrentam os desafios do lúdico no cotidiano escolar revela-se, portanto, essencial para compreender os limites e as possibilidades dessa abordagem pedagógica.

Este artigo busca contribuir com a prática docente e com a formação de educadores ao oferecer uma análise crítica sobre as estratégias utilizadas, as lacunas na formação profissional e os desafios enfrentados para a implementação do lúdico na rotina escolar. Do ponto de vista social, a pesquisa pode auxiliar escolas e educadores a repensarem suas práticas, promovendo uma aprendizagem mais prazerosa e eficaz. Além disso, pretende ampliar as discussões sobre a te-

mática no processo educativo, incentivando novos estudos e a valorização do brincar como parte fundamental do desenvolvimento infantil e da prática pedagógica consciente.

A ludicidade, cada vez mais presente nas discussões pedagógicas, revela-se como um importante instrumento para tornar o contexto educacional mais significativo. Ao brincar, a criança não apenas se diverte, mas também aprende, socializa, experimenta, resolve conflitos e desenvolve habilidades cognitivas, emocionais e sociais. Nesse sentido, o lúdico extrapola o mero entretenimento e se consolida como uma estratégia pedagógica capaz de promover o engajamento dos alunos, facilitando a construção do conhecimento através de experiências prazerosas e contextualizadas.

A escolha pelo tema da ludicidade na prática escolar surgiu da necessidade de refletir sobre formas mais eficazes e significativas de ensino. Diante de um cenário educacional frequentemente marcado pela rigidez dos conteúdos e pela escassez de abordagens inovadoras, o uso do lúdico se destaca como uma estratégia capaz de transformar a sala de aula em um ambiente mais atrativo, motivador e propício ao desenvolvimento integral das crianças. A investigação sobre como os professores utilizam, compreendem e enfrentam os desafios do lúdico no cotidiano escolar revela-se, portanto, essencial para compreender os limites e as possibilidades dessa abordagem pedagógica.

Este artigo busca contribuir com a prática docente e com a formação de educadores ao oferecer uma análise crítica sobre as estratégias utilizadas, as lacunas na formação profissional e os desafios enfrentados para a implementação do lúdico na rotina escolar. Do ponto de vista social, a pesquisa pode auxiliar escolas e educadores a repensarem suas práticas, promovendo uma aprendizagem mais prazerosa e eficaz. No campo acadêmico, pretende ampliar as discussões sobre o papel do ensino lúdico no contexto educativo, incentivando novos estudos e a valorização do brincar como parte fundamental do desenvolvimento infantil e da prática pedagógica consciente.

2 A LUDICIDADE NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: CONCEITOS

A ludicidade tem sido amplamente discutida como uma linguagem própria da infância e como uma dimensão estruturante do desenvolvimento integral da criança. Kishimoto (2010) propõe que o brincar não deve ser visto como passatempo, mas como direito fundamental da infância. Essa compreensão amplia o significado atribuído às atividades lúdicas, que passam a ser vistas como centrais no processo educativo.

Ferreira e Muniz (2020) contribuem para essa discussão ao diferenciarem os conceitos de jogo, brinquedo e brincadeira. Segundo as autoras, o jogo é caracterizado por regras e objetivos educativos, a brincadeira se manifesta de forma espontânea e o brinquedo é o suporte físico dessas ações. Essa distinção evidencia que o brincar, embora espontâneo, pode e deve ser utilizado intencionalmente no contexto escolar.

Scheffer, Martins e Martins (2016) vão além ao definirem o lúdico como uma forma de interação prazerosa com o conhecimento, carregada de intencionalidade pedagógica. Segundo essas autoras, a ludicidade proporciona um ambiente que mobiliza o sujeito em sua totalidade, favorecendo aprendizagens significativas.

Sob essa perspectiva, o brincar deixa de ser apenas entretenimento e passa a ser concebido como recurso didático poderoso. Bastos et al. (2023) reforçam essa ideia ao afirmarem que a ludicidade é uma linguagem simbólica essencial à infância, promovendo raciocínio lógico, criatividade e vínculos sociais.

Oliveira (2022) também se destaca ao afirmar que a ludicidade constitui uma linguagem que favorece a autonomia e a formação crítica do estudante. Para ela, o espaço escolar deve ser planejado de forma a respeitar essa linguagem, promovendo a aprendizagem por meio de interações significativas.

Outro ponto importante trazido por Kishimoto (2010) é a valorização das "cem linguagens da criança", que incluem expressões verbais, corporais, simbólicas, plásticas e musicais. Essas múltiplas formas de expressão devem ser compreendidas como caminhos legítimos para o conhecimento.

Nesse sentido, as práticas educativas devem contemplar o brincar como parte central do currículo, respeitando o desenvolvimento físico, emocional e cognitivo das crianças. A valorização do brincar exige um olhar atento por parte dos educadores, que devem compreender suas especificidades e potencialidades.

A compreensão da ludicidade como categoria pedagógica exige o rompimento com a lógica tradicional de ensino baseada apenas na transmissão de conteúdo. A ludicidade, conforme evidenciam os autores analisados, proporciona um ambiente educativo mais humano, dinâmico e responsivo.

Além disso, o reconhecimento do brincar como linguagem própria da infância desafia a escola a reorganizar seus espaços, tempos e relações pedagógicas. O brincar precisa ser compreendido como forma legítima de construção do saber, e não como intervalo entre momentos considerados mais sérios.

Portanto, é fundamental ressaltar que a concepção de ludicidade ultrapassa a ideia de recreação. Trata-se de um elemento estruturante do processo educativo, articulador de corpo, emoção, cognição e cultura. O reconhecimento e valorização da ludicidade, portanto, são indispensáveis para a construção de uma educação mais inclusiva, significativa e alinhada ao desenvolvimento integral das crianças.

2.1 PRÁTICAS PEDAGÓGICAS E ESTRATÉGIAS LÚDICAS NO COTIDIANO ESCOLAR

A aplicação da ludicidade na prática de professores exige planejamento intencional e sensível às necessidades dos alunos. Conforme apontam Nunes et al. (2021), a integração de atividades como contação de histórias, forca, mímica, trava- línguas e produção de textos colaborativos auxilia no desenvolvimento da leitura e da escrita. Essas estratégias despertam o interesse dos alunos e os envolvem de forma criativa e espontânea.

Diante dessa perspectiva, Kishimoto (2010) propõe que atividades lúdicas voltadas à contagem, medidas, classificação e orientação espacial favorecem o desenvolvimento lógico-matemático, desde que acompanhadas de mediação qualificada do professor. A ludicidade, nesse contexto, transforma-se em ferramenta para construir conceitos abstratos de forma concreta e divertida.

Scheffer et al. (2016) reforçam essa perspectiva ao defenderem o uso de jogos e desafios criativos no ensino da matemática. Para as autoras, a ludicidade possibilita a construção de conceitos complexos em vivências significativas, promovendo o raciocínio lógico, a memória e a resolução de problemas.

Santos (2023) ressalta que o planejamento de atividades lúdicas deve respeitar o ritmo e os interesses das crianças. A autora argumenta que o lúdico precisa estar inserido de forma contínua no currículo, evitando ser tratado apenas como recurso complementar ou premiação após as tarefas "sérias".

Para tanto, Alves e Mariño (2023) sugerem que as estratégias lúdicas sejam utilizadas de forma interdisciplinar, envolvendo conteúdos das disciplinas de linguagem, matemática e ciências em contextos que façam sentido para os alunos. Isso promove abordagens significativas e favorece a integração entre áreas do conhecimento.

A utilização de materiais manipuláveis e kits pedagógicos lúdicos de uso individual, o que permite que cada aluno explore os conteúdos no seu próprio tempo e ritmo, de acordo com Souza et al. (2024). Essa estratégia promove a personalização da aprendizagem e o fortalecimento do vínculo entre escola e família.

Oliveira (2022) propõe que as brincadeiras sejam articuladas a conteúdos curriculares e que envolvam elementos da cultura local, como cantigas, parlendas, brinquedos tradicionais e atividades artísticas. Essa abordagem valoriza a diversidade e aproxima os saberes escolares da realidade dos alunos.

Bastos et al. (2023) recomendam o uso do faz-de-conta, dramatizações e jogos simbólicos como estratégia para desenvolver habilidades sociais, emocionais e cognitivas. Além disso, defendem o uso de tecnologias de forma crítica, quando associadas a intencionalidade pedagógica e à mediação do professor.

Pereira e Bonfin (2009) enfatizam a necessidade de repensar os espaços escolares para que comportem práticas lúdicas de maneira efetiva. Para isso, sugerem que o ambiente físico seja reorganizado com áreas destinadas ao brincar, que possibilitem a expressão corporal e a experimentação.

Por fim, a eficácia das estratégias lúdicas depende da clareza dos objetivos pedagógicos, da sensibilidade do educador em relação ao contexto dos alunos e do compromisso institucional com uma prática educativa centrada na infância. O planejamento intencional do lúdico, aliado à criatividade e ao conhecimento teórico, amplia as possibilidades de aprendizagem e promove uma educação mais inclusiva, crítica e humanizada.

2.2 A INSERÇÃO DO LÚDICO NO PLANEJAMENTO E NA ROTINA DOCENTE

A integração da ludicidade à prática pedagógica é fundamental para uma abordagem educativa que respeite as especificidades da infância. Rosa (2010) afirma que o lúdico deve compor a metodologia docente de forma contínua, integrando-se ao planejamento curricular e à seleção dos conteúdos, de modo que não seja utilizado apenas como complemento ou atividade recreativa.

Para Kishimoto (2010) a prática pedagógica deve articular cuidado, educação e brincadeira, respeitando as singularidades das crianças e os contextos socioculturais nos quais estão inseridas. Isso exige do professor uma postura investigativa e sensível à diversidade presente na escola.

Ao incorporar o lúdico às práticas escolares, os educadores promovem um ambiente mais humanizado e responsivo às necessidades dos alunos. No entanto, Oliveira (2022) propõe que o espaço escolar seja organizado de maneira a valorizar o brincar como parte integrante do aprendizado. Isso envolve a disposição dos móveis, a criação de cantos temáticos e a oferta de materiais que estimulem a imaginação, a experimentação e a cooperação entre os alunos.

Por sua vez, Pereira e Bonfin (2009) afirmam que muitas escolas ainda não estão preparadas para acolher crianças pequenas de forma adequada, o que compromete o direito ao brincar garantido legalmente. Para superar essa lacuna, é necessário reorganizar os espaços e investir na formação docente voltada à vivência da ludicidade.

Souza et al. (2024) sugerem que a ludicidade seja incorporada ao cotidiano da escola como elemento estruturante da proposta pedagógica, e não como prática isolada. O uso de materiais lúdicos no dia a dia, aliado ao acompanhamento próximo do professor, torna o processo educativo mais dinâmico e inclusivo.

Santos (2023) alerta para o risco de uma antecipação indevida de práticas escolares formais nos primeiros anos do ensino fundamental. A autora defende que a ludicidade deve nortear as atividades pedagógicas para garantir a continuidade das experiências da Educação Infantil e preservar a identidade da infância.

Rosa (2010) aponta que o educador deve assumir uma postura sensível e mediadora, tornando-se parceiro da criança em seu processo de desenvolvimento. Isso exige planejamento intencional, escuta ativa e disposição para refletir continuamente sobre a própria prática.

Kishimoto (2010) enfatiza que o professor precisa conhecer a fundo o estágio de desenvolvimento das crianças para propor atividades significativas. A mediação docente, quando realizada com base nesse conhecimento, contribui para a autonomia, a responsabilidade e a formação global das crianças.

Portanto, a prática pedagógica lúdica exige planejamento, sensibilidade e compromisso com uma educação centrada na criança. Incorporar o brincar como eixo da prática educativa é reconhecer sua potência transformadora e seu papel essencial na construção de aprendizagens significativas, respeitosas e humanizadoras.

2.3 A FORMAÇÃO DOCENTE PARA O USO DA LUDICIDADE

A efetiva implementação da ludicidade no ambiente escolar requer a capacitação docente como elemento essencial. Azevedo e Neves (2009) relatam a experiência de uma brinquedoteca itinerante na formação inicial de professores, que permitiu aos futuros docentes vivenciarem práticas lúdicas e compreenderem sua relevância na construção de uma pedagogia centrada na infância.

Rosa (2010) destaca que muitos professores não foram formados para trabalhar com o lúdico de maneira intencional, o que gera

insegurança e limita sua aplicação em sala de aula. A autora defende a necessidade de formação continuada que ofereça subsídios teóricos e práticos sobre como planejar e aplicar atividades lúdicas.

Kishimoto (2010) ressalta que o professor precisa conhecer profundamente o desenvolvimento infantil para propor atividades lúdicas coerentes com a fase em que a criança se encontra. A formação docente, portanto, deve contemplar não apenas conteúdos teóricos, mas também observação e prática.

Scheffer et al. (2016) reforçam que a mediação pedagógica em experiências lúdicas exige sensibilidade, planejamento e domínio dos objetivos educacionais. A formação docente deve valorizar a ludicidade como recurso didático capaz de estimular o pensamento criativo, o raciocínio lógico e a resolução de problemas.

Souza et al. (2024) sugerem que a formação docente inclua oficinas práticas com materiais lúdicos, jogos, tecnologias e recursos pedagógicos variados, promovendo maior segurança no uso dessas ferramentas. Esse tipo de formação favorece o planejamento intencional e personalizado das atividades.

Santos (2023) ressalta que a Base Nacional Comum para a Formação de Professores da Educação Básica deve incluir diretrizes claras sobre o uso do lúdico, promovendo coerência entre a formação e a prática pedagógica esperada nos primeiros anos.

Alves e Mariño (2023) propõem uma formação docente que valorize a escuta ativa, a empatia e a sensibilidade às expressões infantis. Tais competências são fundamentais para que o professor reconheça o brincar como linguagem legítima e potente no processo educativo.

Oliveira (2022) destaca o papel dos gestores escolares no incentivo à capacitação contínua. A promoção de cursos, oficinas e grupos de estudo sobre ludicidade fortalece o protagonismo docente e amplia a qualidade do trabalho pedagógico.

Assim, a capacitação docente em ludicidade deve ser entendida como investimento estratégico para transformar práticas escolares. Mais do que transmitir técnicas, trata-se de formar professores capazes de planejar, mediar e avaliar experiências que respeitem a criança como sujeito ativo do seu aprendizado.

2.4 DESAFIOS PARA A EFETIVAÇÃO DA LUDICIDADE NA ESCOLA

Apesar dos inúmeros benefícios e impactos positivos reconhecidos pela literatura, a implementação da ludicidade nas escolas enfrenta desafios significativos. Rosa (2010) destaca que muitos professores ainda apresentam resistência ao uso do lúdico, o que pode estar relacionado à falta de formação adequada ou à crença de que o brincar não é compatível com o ensino de conteúdos curriculares.

Pereira e Bonfin (2009) afirmam que a falta de estrutura física adequada compromete a realização de atividades lúdicas. Espaços pequenos, mobiliário inadequado e ausência de materiais comprometem a qualidade das experiências propostas aos alunos, exigindo criatividade dos educadores para contornar essas limitações.

Souza et al. (2024) destacam a escassez de recursos lúdicos nas escolas públicas e a tendência de seu uso coletivo, o que impede a personalização do aprendizado. Segundo os autores, o ideal seria disponibilizar materiais de uso individual para garantir que todos os alunos tenham acesso às experiências de forma equitativa.

Outro desafio apontado por Rosa (2010) é a falta de tempo para planejar atividades lúdicas com intencionalidade pedagógica. Muitas vezes, os professores

não dispõem de condições para refletir sobre suas práticas e acabam optando por métodos mais tradicionais e imediatistas.

Kishimoto (2010) afirma que superar esses desafios requer uma mudança de postura por parte do sistema educacional, valorizando o brincar como forma legítima de aprendizagem. Isso envolve não apenas a formação docente, mas também a sensibilização das famílias e da comunidade escolar.

Santos (2023) propõe que a Base Nacional Comum Curricular seja mais efetivamente articulada a práticas lúdicas, promovendo a continuidade das experiências da Educação Infantil no Ensino Fundamental. Para isso, é preciso que os documentos oficiais valo-

rizem explicitamente a ludicidade como estratégia de aprendizagem.
Oliveira (2022) enfatiza que o engajamento dos gestores escolares é fundamental para a consolidação de uma cultura pedagógica lúdica. Cabe à liderança das escolas garantir tempo, espaço e condições materiais para o planejamento e a realização de atividades lúdicas significativas.
Dessa forma, superar os desafios para a implementação do lúdico exige um esforço coletivo que envolve professores, gestores, famílias e políticas públicas. É preciso romper com paradigmas tradicionais e reconhecer o brincar como direito e necessidade da criança no contexto escolar, construindo, assim, uma educação mais sensível, inclusiva e eficaz.

2.5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A análise do material bibliográfico permitiu evidenciar que, embora haja consenso teórico sobre os benefícios do lúdico no processo de ensino- aprendizagem, sua efetivação na prática escolar ainda é marcada por desafios estruturais, formativos e culturais. As estratégias pedagógicas lúdicas descritas na literatura mostram-se diversas, criativas e eficazes, abrangendo desde jogos didáticos e dramatizações até atividades interdisciplinares e personalizadas com uso de materiais manipuláveis. No entanto, a presença dessas práticas nas escolas depende diretamente da intencionalidade do professor, da formação recebida e das condições oferecidas pelas instituições.
Constata-se que a formação docente é um dos pilares centrais para a implementação qualificada da ludicidade. Muitos professores, como indicam autores

como Rosa (2010) sente-se insegura em aplicar atividades lúdicas por não terem vivenciado experiências formativas que abordem essa dimensão. A ausência de preparo técnico e teórico revela uma lacuna nos currículos de formação inicial e continuada, o que compromete a autonomia e a criatividade dos educadores no uso do lúdico como recurso pedagógico.

Além disso, os desafios enfrentados pelos docentes não se restringem à formação. Fatores como a carga curricular extensa, a resistência de alguns profissionais, a falta de materiais e espaços adequados, bem como a escassez de políticas públicas voltadas para o incentivo ao brincar, comprometem a efetivação do lúdico no cotidiano escolar. Soma-se a isso uma cultura escolar ainda enraizada em práticas tradicionais, que muitas vezes marginalizam o brincar, tratando-o como atividade secundária ou recreativa, e não como parte integrante do processo educativo.
Em contraponto a esses desafios, os estudos analisados também apontam caminhos possíveis para a superação das barreiras. O planejamento intencional, a escuta sensível das crianças, o respeito aos seus ritmos e interesses, e o compromisso institucional com uma educação centrada na infância surgem como elementos fundamentais para transformar o brincar em prática pedagógica significativa. A articulação entre teoria e prática, bem como o engajamento de gestores e da comunidade escolar, são igualmente indispensáveis para consolidar uma cultura pedagógica que valorize a ludicidade como linguagem legítima da infância.
Portanto, a análise evidencia que a ludicidade, quando incorporada de forma planejada, reflexiva e contínua, tem potencial transformador para a prática educativa inicial. Contudo, sua implementação demanda investimento em formação docente, reorganização do tempo e espaço escolar, revisão de políticas educacionais e, sobretudo, uma mudança de paradigma que reconheça o brincar como direito e como caminho para uma aprendizagem mais rica, inclusiva e humanizada.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo teve como tema a ludicidade na prática escolar, com foco nas estratégias, na formação docente e nos desafios enfrentados para sua efetiva

implementação nos primeiros anos escolares. Ao longo do trabalho, foram analisadas diversas contribuições teóricas que abor-

dam a importância do brincar como prática pedagógica, destacando-se o planejamento intencional do lúdico, as condições institucionais e a formação dos professores como fatores centrais para sua concretização.

Dessa forma, pode-se afirmar que os objetivos propostos foram alcançados, pois o estudo possibilitou identificar práticas pedagógicas lúdicas utilizadas no cotidiano escolar, compreender a relação entre ludicidade e formação docente, bem como refletir sobre os principais entraves para a inserção do brincar como estratégia educativa contínua. A pesquisa também contribuiu para ampliar o debate sobre o papel do lúdico na construção de aprendizagens significativas, respeitosas e inclusivas.

A análise bibliográfica permitiu concluir que, embora existam estratégias eficazes e benefícios comprovados, a implementação do lúdico ainda é limitada por questões como falta de formação específica, ausência de recursos e resistência cultural. Ainda assim, a formação continuada, o engajamento institucional e a valorização da infância mostram-se como caminhos possíveis para superar tais obstáculos.

Entre os principais resultados, destacam-se: a necessidade de planejar atividades lúdicas com intencionalidade pedagógica; a importância de reorganizar os espaços escolares para acolher o brincar; e a urgência de incluir a ludicidade como conteúdo estruturante nos cursos de formação docente. Também se evidenciou que práticas interdisciplinares, o uso de materiais manipuláveis e a escuta sensível aos alunos são elementos que fortalecem a presença do lúdico na escola.

O estudo oferece contribuições relevantes tanto para o campo acadêmico quanto para a prática docente, ao reunir reflexões que podem subsidiar a formação de professores e incentivar a adoção de práticas pedagógicas mais humanizadas. Socialmente, o trabalho contribui para a valorização do brincar como direito da criança e como meio de transformação das relações escolares.

Apesar das contribuições, reconhece-se como limitação a ausência de uma investigação empírica que complemente a análise teórica. Um estudo de campo com observação direta de práticas lúdicas em diferentes contextos escolares poderia aprofundar as reflexões aqui propostas e trazer dados mais concretos sobre os impactos do lúdico na aprendizagem.

Para pesquisas futuras, sugere-se a realização de estudos qualitativos em escolas públicas e privadas, a fim de comparar como a ludicidade é aplicada em diferentes realidades educacionais. Além disso, seria interessante investigar a percepção dos próprios alunos sobre as atividades lúdicas, bem como analisar a influência de políticas públicas na promoção do brincar como parte integrante do currículo escolar.

Assim, conclui-se que a ludicidade, quando valorizada e incorporada de forma planejada, tem o potencial de transformar a prática educativa e contribuir significativamente para o desenvolvimento integral da criança, tornando a escola um espaço mais significativo, inclusivo e sensível às necessidades da infância.

REFERÊNCIAS

ALVES, Ana Carolina de Lima; MARIÑO, Maria Elena Magiolardo. A importância do lúdico no 1º ano do ensino fundamental. Revista Científica Faculdade de Agudos - FAAG, 2023.

BASTOS, Clécia Rosas Brito; CAVALCANTE, Jacilena Vale; SILVA, Suely Pereira da; GONÇALVES, Maria Célia da Silva. As brincadeiras como práticas lúdicas nos anos iniciais do ensino fundamental: contribuições à luz da teoria de Piaget e Vygotsky.
Revista Humanidades & Tecnologia (FINOM), v. 41, jul./set. 2023. DOI: 10.5281/zenodo.10426189.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedos e brincadeiras na educação
infantil. Seminário Nacional: Currículo em Movimento – Perspectivas Atuais, v. 1, p. 1-20, 2010.

NUNES, Patrícia Oliveira Crespo; CANTO, Camila Gonçalves Santos do; RODRIGUES, Ana Cristina da Silva. O lúdico como ferramenta de aprendizagem de leitura e escrita. Revista Eletrônica Pesquiseduca, Santos, v. 13, n. 29, p.
284?299, jan./abr. 2021. ISSN: 2177-1626.

OLIVEIRA, Sheila Regina Lopes. Aspectos do

lúdico no processo de ensino- aprendizagem no ensino fundamental: uma revisão de literatura. Brazilian Journal of Development, Curitiba, v. 8, n. 5, p. 38933?38953, maio 2022. DOI: 10.34117/bjdv8n5-405.

PEREIRA, Lucia Helena Pena; BONFIN, Patrícia Vieira. Brincar e aprender: um novo olhar para o lúdico no primeiro ano do Ensino Fundamental. Revista Educação,
Santa Maria, v. 34, n. 2, p. 295?310, maio/ago. 2009. Disponível em: http://www.ufsm.br/revistaeducacao. Acesso em: 03 ago. 2025.

ROSA, Vanessa Borges da. A construção do ensino-aprendizagem através do lúdico. In: Anais. Universidade Estadual de Goiás. Crixás, 2010.

SANTOS, Selma Pereira dos. A importância do lúdico nas séries iniciais e sua contribuição para aprendizagem. Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem.
REBENA, v. 6, p. 417?428, 2023. Disponível em: https://rebena.emnuvens.com.br/revista/index. Acesso em: 29 jul. 2025.

SCHEFFER, Nilce Fátima; MARTINS, Marli Correa; MARTINS, Rosania Benachio. O lúdico e a educação matemática nos anos iniciais do ensino fundamental. Vidya, Santa Maria, v. 36, n. 1, p. 177-186, jan./jun. 2016.

SOUZA, Alexsandra Vargas de; ALMEIDA, Kelly Gonçalves de; SÁ, Luciana Marques Cuba de; PAIVA, Michele Paula Novaes; OLIVEIRA, Vitor Inácio de. Alfabetizar brincando: o lúdico incorporado nos anos iniciais do ensino fundamental. South American Development Society Journal, v. 10, n. 30, p. 120-147, 2024. DOI: 10.24325/issn.2446-5763. v10i30p120-147.