

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UniCEUB

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Por

Ludmilla Ribeiro Ornelas - 72100520

Trabalho de Conclusão de Curso sob a Orientação do(a) Prof(a). Ana Gabriella de Oliveira Sardinha apresentado como requisito para obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia, do Centro Universitário de Brasília.

Brasília, DF - 2025

A Cultura Lúdica nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental

Resumo

O presente trabalho tem como reflexão a importância da cultura lúdica no ambiente escolar, como ferramenta pedagógica nos anos iniciais do ensino fundamental. Essa pesquisa permite compreender que a construção da cultura lúdica acontece pela interação entre os sujeitos no simples ato de brincar. A ludicidade é apresentada como um elemento essencial para o aprendizado, integrando jogos, brinquedos e brincadeiras ao processo educacional. O estudo destaca a transição da educação infantil para o ensino fundamental, onde o brincar é frequentemente substituído por métodos mais formais, resultando em desafios de adaptação e aprendizagem. Ao conectar a cultura lúdica à legislação educacional brasileira e à prática pedagógica, reforça-se a necessidade de resgatar o brincar como estratégia pedagógica central. A pesquisa foi desenvolvida em uma abordagem qualitativa, de cunho bibliográfico, a fim de investigar o que trazem as produções científicas do Portal de Periódicos da Capes a respeito do tema na aproximação teórica com Brougère (1998a;1998b), Huizinga (2000), Kishimoto (1993;2023), Piaget (2010) e Vygotsky (2007).

Palavras-chaves: cultura lúdica; jogos; brinquedos; brincadeiras; anos iniciais.

1.Introdução

A cultura lúdica refere-se ao conjunto de práticas, atividades e manifestações culturais associadas ao jogo, à brincadeira e ao entretenimento, que ocupam um lugar central na vida humana, especialmente durante a infância. Segundo Huizinga (2000), a própria cultura humana tem suas raízes no jogo. Nas sociedades primitivas, atividades fundamentais para a sobrevivência, como a caça, muitas vezes assumem um caráter lúdico, ou seja, são realizadas com elementos de jogo. O autor argumenta que, mesmo em ações voltadas à satisfação das necessidades vitais, essas sociedades conferem um sentido mais elevado e simbólico à sua vida social, transformando-as em algo mais complexo e significativo do que a mera satisfação biológica.

A ludicidade é um assunto que tem conquistado espaço em uma perspectiva abrangente, permitindo um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento de um sujeito. O termo “lúdico”, de acordo com o Dicio (2024) - dicionário

online de português, está associado à ideia de jogo, brincadeira e atividades recreativas que envolvem prazer e entretenimento. Conforme Rios e Silva (2018, p. 2), “é importante salientar que as atividades lúdicas não são restritas apenas a jogos e brincadeiras, mas uma variedade de ideias que buscam o prazer e aprendizagem dos sujeitos”.

É possível reconhecer que os jogos, os brinquedos e as brincadeiras, são conceitos intimamente ligados ao universo lúdico e à infância, mas possuem diferenças essenciais em suas definições e funções. Kishimoto (2023, p. 28) afirma que “o jogo inclui sempre uma intenção lúdica do jogador”. Para a autora, o jogo é uma ferramenta essencial no desenvolvimento da criança. Já a brincadeira tem uma natureza mais livre e espontânea, que não exige, necessariamente, a presença de regras fixas ou um objetivo final claro. Os brinquedos são objetos culturais que desempenham um papel fundamental no desenvolvimento infantil, sendo muito mais do que simples ferramentas de diversão. Nesse sentido, Kishimoto (1993), afirma que o brinquedo ao ser substituído por objetos reais, serve como uma forma da criança interagir e explorar o mundo ao seu redor de maneira segura.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), os anos iniciais do ensino fundamental, que abrange do 1º ao 5º ano, representam uma fase primordial no desenvolvimento dos estudantes, tanto no aspecto acadêmico quanto no social e emocional. Este período, que geralmente envolve crianças de 6 a 10 anos, é marcado pela transição da educação infantil para o ensino fundamental, e é nesse momento que são lançadas as bases para a aprendizagem futura. Os anos iniciais têm como foco o desenvolvimento de habilidades fundamentais, como a alfabetização, o raciocínio lógico-matemático e a socialização, que são essenciais para a vida acadêmica e para a formação de cidadãos críticos e participativos. Assim, as atividades lúdicas nos anos iniciais do ensino fundamental são importantes para o processo de ensino-aprendizagem; elas despertam o interesse e o prazer em adquirir o conhecimento, tornando as crianças pensantes, criativas e críticas contribuindo assim para o seu desenvolvimento integral (Brasil, 2018).

A transição da cultura lúdica da educação infantil para o ensino fundamental é uma etapa importante no desenvolvimento da criança, tanto em termos cognitivos quanto emocionais. A BNCC reconhece a importância da transição suave e gradual da educação infantil para o ensino fundamental e ressalta o papel central do lúdico nesse processo. Além disso, reforça que essa transição deve ser cuidadosa para garantir que a passagem para um ambiente mais formal, típico do ensino fundamental, respeite as características do desenvolvimento infantil. Essa mudança é marcada pela passagem de um ambiente educativo focado principalmente no brincar para um contexto mais estruturado, com destaque crescente para as competências e habilidades. Essa transição é importante para compreender como ela pode influenciar o desenvolvimento infantil, o

aprendizado e o bem-estar das crianças (Brasil, 2018).

Desse modo, a pesquisa tem como objetivo compreender como a cultura lúdica pode contribuir para o desenvolvimento e o aprendizado dos estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental. Busca-se investigar como a cultura lúdica influencia o desenvolvimento dos estudantes nos anos iniciais do ensino fundamental, relacionar a cultura lúdica com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e demais legislações e refletir sobre o papel dos professores na implementação da cultura lúdica como ferramenta pedagógica.

A pesquisa parte do pressuposto de que a transição da educação infantil para o ensino fundamental pode ser desafiadora para as crianças, especialmente na adaptação a um ambiente mais formal que pode, muitas vezes, desconsiderar a importância do lúdico no aprendizado. Nesse sentido, o problema central a ser investigado é como a ausência de práticas lúdicas pode limitar o desenvolvimento socioemocional e cognitivo dos alunos, além de impactar negativamente na motivação e engajamento das crianças no processo de aprendizagem.

A pesquisa sobre a cultura lúdica nos anos iniciais do ensino fundamental é relevante, pois destaca os jogos, brinquedos e brincadeiras como importante para o desenvolvimento infantil. As práticas lúdicas no ambiente escolar, não são apenas atividades recreativas, mas também promovem habilidades socioemocionais. Portanto, essas habilidades são importantes para favorecer a aprendizagem nos anos iniciais e ao longo da vida. Diante dessa perspectiva, surge a seguinte questão: como a cultura lúdica pode contribuir para o desenvolvimento e o aprendizado dos estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental?

2. Fundamentação Teórica

2.1 A Cultura Lúdica.

A Cultura Lúdica desempenha um papel importante no desenvolvimento infantil, pois está diretamente relacionada ao processo de aprendizagem e à formação integral da criança. Brougère (1998a, p. 3) afirma que “a cultura lúdica é, antes de tudo, um conjunto de procedimentos que permitem tornar o jogo possível”. O termo "lúdico" refere-se a atividades que envolvem o brincar e o jogo, elementos que são naturais e essenciais para o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e motor da criança. Através dessas atividades, a criança explora o mundo ao seu redor, desenvolve habilidades, resolve problemas e aprende a se relacionar com os outros.

Huizinga (2000) descreve o jogo como elemento da cultura humana, analisando os componentes que o conectam à cultura infantil. Destaca suas características associadas aos aspectos sociais, como o prazer evidente nos jogadores, sua distinção das atividades cotidianas, a presença de

regras, o caráter simbólico ou imaginativo, e a limitação do jogo no tempo e no espaço.

Piaget (2010) destaca que, ao participarem de atividades lúdicas, as crianças constroem seu conhecimento de forma ativa. Jogos de construção, quebra-cabeças e brincadeiras simbólicas (como "faz de conta") são essenciais para estimular o desenvolvimento do pensamento abstrato e da criatividade. No jogo simbólico, a criança utiliza a imaginação para representar situações reais, facilitando a compreensão do mundo e o desenvolvimento da linguagem.

As atividades lúdicas também são importantes para o desenvolvimento motor. Brincadeiras como correr, pular corda, jogar bola e usar brinquedos de montar estimulam tanto a motricidade fina quanto a grossa. Piaget (2010) relata que as atividades lúdicas ajudam a criança a consolidar habilidades motoras e cognitivas por meio de representações e imitações de objetos e situações do mundo real. O desenvolvimento físico é uma parte essencial do crescimento saudável da criança, e o lúdico contribui para isso de forma espontânea e prazerosa.

Vygotsky (2007) destaca que o brincar permite à criança criar uma zona de desenvolvimento proximal, onde a criança pode experimentar situações que estão além de sua capacidade atual, mas que podem ser desenvolvidas com a mediação de um adulto ou colega. A zona de desenvolvimento proximal, nas palavras de Vygotsky, é:

A distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes (Vygotsky, 2007, p. 97).

A interação durante o brincar é essencial para o desenvolvimento das habilidades socioemocionais. Ao brincar em grupos, as crianças aprendem a negociar, compartilhar, cooperar e lidar com conflitos - habilidades fundamentais para a vida em sociedade. Atividades em grupo e cooperativas incentivam a convivência e o respeito pelas regras e pelos outros. Essa interação, segundo Vygotsky (2007), é fundamental para a internalização das normas sociais e para o desenvolvimento da linguagem e da comunicação.

2.2 A Cultura Lúdica e a legislação brasileira.

A Constituição Federal (1988), em seu artigo 227, estabelece que é dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, entre outros direitos, o direito à educação e ao lazer. Embora o termo "lúdico" não apareça diretamente, a menção ao lazer se alinha com a ideia de que o brincar e o lúdico são essenciais ao desenvolvimento infantil, reconhecendo a importância de proporcionar condições para que as crianças possam brincar e aprender.

O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) - Lei nº 8.069/1990 - assegura, no artigo 16,

o direito ao lazer e à cultura, incluindo o direito de brincar como um dos elementos essenciais para o pleno desenvolvimento das crianças. O documento estabelece que a criança tem direito ao brincar como uma forma de expressão, aprendizado e participação na vida social.

Nos Parâmetros Curriculares Nacionais - PCNs (1997), o lúdico é considerado uma ferramenta pedagógica para o desenvolvimento de competências como a resolução de problemas, o pensamento crítico e a criatividade. Além disso, enfatizam o uso de jogos, brinquedos e brincadeiras para promover a interação social, o respeito às regras e o desenvolvimento da autonomia da criança.

A Base Nacional Comum Curricular - BNCC (2018) define o conjunto de direitos de aprendizagens que devem ser garantidos aos alunos em cada etapa da educação básica, também coloca o lúdico como uma estratégia pedagógica central, principalmente na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental. A BNCC reconhece a importância das estratégias lúdicas para o desenvolvimento dos alunos, onde o brincar continua sendo uma ferramenta de aprendizagem ativa. A cultura lúdica é vista como um meio de facilitar a compreensão de conteúdos curriculares e de engajar os alunos de forma significativa.

2.3 Jogos, brinquedos e brincadeiras.

O *jogo* é uma expressão cultural mais antiga e universal, que reflete tanto a diversão quanto a complexidade da experiência humana. “O jogo e a criança caminham juntos desde o momento em que se fixa a imagem da criança como um ser que brinca.” (Kishimoto, 1993 p. 11). Os jogos desempenham um papel significativo na educação e no desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. O jogo é a forma mais clara de incorporação do lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental. Brougère (1998a) ressalta que o jogo não representa algo naturalmente educativo, mas que, a partir do processo metodológico utilizado, pode tornar-se educativo.

Os *brinquedos* são importantes instrumentos de aprendizagem, funcionando como portais que transportam as crianças para universos da imaginação. Os brinquedos ajudam as crianças a simbolizar situações do cotidiano e processar experiências. Kishimoto (2023) explica que, diferente do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. Além disso, cada brinquedo oferece possibilidades de estímulo sensorial e motor: blocos de montar desenvolvem coordenação e raciocínio lógico, enquanto bonecos e figuras simbólicas ajudam no desenvolvimento afetivo e social (Piaget, 2010).

As *brincadeiras*, por sua vez, vão além dos brinquedos e são formas de expressão cultural,

com raízes que muitas vezes atravessam gerações. Brincadeiras de roda, esconde-esconde, amarelinha e tantas outras têm um valor na construção das relações interpessoais e no entendimento de regras, cooperação e competição. Além disso, brincadeiras ao ar livre ou coletivas promovem a saúde física e mental, colaborando para que a criança explore seu corpo e aprenda a compartilhar espaço e recursos. Para Kishimoto (2023), é a ação que a criança pratica ao concretizar as regras de jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Dessa forma brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança.

Através dos *jogos, brinquedos e brincadeiras*, o educador pode desenvolver metodologias necessárias para o processo de ensino e aprendizagem. Pedagogicamente, os jogos oferecem oportunidades de aprendizagem ativa, permitindo que os alunos experimentem e testem seus conhecimentos em um ambiente controlado e seguro. Isso promove uma aprendizagem baseada na experiência, onde erros são corrigidos e estratégias são ajustadas, contribuindo para um desenvolvimento progressivo e constante das habilidades (Brougère, 1998b).

2.4 A transição do lúdico da educação infantil para o ensino fundamental.

O processo de transição da educação infantil para o ensino fundamental é delicado, pois este é o momento que marca uma das primeiras grandes mudanças na vida escolar da criança. A BNCC destaca que a transição deve garantir a continuidade dos processos educativos iniciados na educação infantil, respeitando as características, interesses e necessidades das crianças. Esse momento exige atenção e cuidado, tanto por parte da escola quanto da família, para que essa passagem seja feita de forma tranquila e segura, respeitando o desenvolvimento e as necessidades dos alunos (Brasil, 2018).

De encontro com a BNCC, a educação infantil é uma etapa voltada para o desenvolvimento integral da criança, promovendo o aprendizado através de experiências lúdicas e interações sociais. Nessa fase, as crianças são incentivadas a brincar, explorar o ambiente, desenvolver suas capacidades motoras, cognitivas, emocionais e sociais, tudo de forma integrada e não fragmentada por disciplinas escolares. O brincar tem um papel central no processo de aprendizado, pois é considerado a principal linguagem da criança e uma forma natural de se relacionar com o mundo (Brasil, 2018).

No ensino fundamental, especialmente anos iniciais, é colocada uma nova dinâmica para as crianças. O ambiente escolar torna-se mais formalizado, com uma maior ênfase na alfabetização e na introdução de conteúdos escolares mais sistematizados. As crianças passam a ter contato com os componentes curriculares, como: língua portuguesa, matemática, ciências da natureza, história,

geografia, entre outros. Há uma transição para práticas pedagógicas mais orientadas para o desenvolvimento de habilidades acadêmicas formais (Brasil, 2018)

Dewey (1959) acreditava que a educação deveria estar focada no aluno, sem menosprezar a importância dos conteúdos, além disso que a melhor forma de aprender é pela experiência, isto é, aprender fazendo. Para ele, a aprendizagem rotineira, baseada em memorização, cópia e repetição é totalmente negativa. Porém, nesta etapa, o ensino começa a seguir um currículo mais rígido, com horários mais organizados, metas de aprendizado e avaliação do desempenho dos alunos. O papel da escola não é transmitir os mesmos saberes de geração após geração, como se o conhecimento fosse pronto e acabado. O conteúdo a ser estudado deve ser trabalhado de forma lúdica, estimulando o interesse pessoal do aluno pela aprendizagem, e não de forma dogmática (*apud* Teixeira; Westbrook, 2010).

Costa (2024, p. 136) enfatiza que “o processo de transição deve acontecer de forma a resguardar as crianças de rupturas que possam levar ao comprometimento da adaptação e conseqüentemente da aprendizagem e desenvolvimento das crianças”. Para garantir que essa transição ocorra de maneira tranquila e positiva, é importante que haja continuidade entre as práticas pedagógicas da educação infantil no ensino fundamental, especialmente nos anos iniciais. Embora o ensino fundamental tenha um foco maior em conteúdos acadêmicos, esta continuidade pode ser feita por meio da manutenção do lúdico, sendo importante que este continue presente na sala de aula. A aprendizagem por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras deve ser incentivada, especialmente para garantir uma transição mais suave.

3. Método

A metodologia empregada neste trabalho baseia-se em pesquisa bibliográfica, a qual envolve a análise e interpretação sobre a Cultura Lúdica nos Anos Iniciais no Portal de Periódicos CAPES.

Conforme Marconi e Lakatos (2021, p. 44):

Pesquisa é uma atividade que se realiza para a investigação de problemas teóricos ou práticos, empregando métodos científicos. Significa muito mais do que apenas procurar a verdade: é encontrar respostas para questões propostas, utilizando procedimentos científicos.

Assim, realizar a pesquisa bibliográfica permite conhecer livros, artigos e documentos, que tratam da temática estudada. Este tipo de pesquisa permite reunir, examinar e discutir o conhecimento existente sobre o assunto, proporcionando uma visão aprofundada e fundamentada.

Leão (2019, p. 15) afirma:

A pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado em relação ao tema de estudo, constituído desde publicações avulsas, boletins, jornais, livros, artigos científicos, pesquisas, monografias, teses, material cartográfico etc., até meios de comunicação orais: rádio, gravações em fita magnética, e audiovisuais: filmes e televisão. O seu objetivo é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto, inclusive conferências seguidas de debates que tenham sido transcritos por alguma forma, quer publicadas, quer gravadas.

Portanto, é possível identificar tópicos relevantes para o estudo, possibilitando a aquisição de novos conhecimentos e promovendo novas reflexões. Foi realizada uma pesquisa bibliográfica em busca de fundamentação teórica de autores como Brougère (1998a; 1998b), Huizinga (2000), Kishimoto (1993;2023), Piaget (2010), Vygotsky (2007), além de artigos científicos que tratam da temática referente à cultura lúdica nos anos iniciais do ensino fundamental.

4. Resultados e Discussões

Reconhecendo que a criança é um sujeito de direitos e que seu aprendizado ocorre por meio da interação e do brincar, os anos iniciais do ensino fundamental ganham uma nova relevância. O esforço para proporcionar uma educação de qualidade comprovada na elaboração de documentos legais que regulam e direcionam o processo educativo. Nesse contexto, surge uma discussão sobre a importância do lúdico nessa fase da educação, um tema bastante pertinente nos dias atuais.

Esta pesquisa, de cunho bibliográfico, segue uma abordagem qualitativa na análise de artigos acadêmicos do Portal de Periódicos da Capes (Brasil, 2024). Por meio da busca avançada com as palavras-chave “[LÚDICO AND anos iniciais](#)” foram encontrados 45 artigos. Porém, dentre eles, seis foram selecionados para a análise. Foi uma escolha baseada em critérios específicos, como a relevância dos estudos para a temática da cultura lúdica, a aderência ao referencial teórico adotado e o rigor metodológico das publicações. Além disso, abrangendo na pesquisa periódicos dos anos de 2020 a 2024, priorizados artigos publicados em periódicos nacionais de acesso aberto, com textos no idioma da língua portuguesa, garantindo que os mesmos estivessem disponíveis para consulta. A seleção considerou ainda a coerência dos conteúdos com os objetivos da pesquisa, buscando trabalhos que trouxessem reflexões aprofundadas sobre o lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental. A tabela abaixo apresenta os resultados:

Trabalho (T)	Título	Autores(as)	Periódico
T1 2023	A compreensão docente da ludicidade como uma ferramenta para alfabetização e letramento.	Cássio Moreira Rodrigues; Cilene Lima Maria Antunes Maciel.	Revista da Rede Amazônica de Educação em Ciências e Matemática.
T2 2021	A contribuição dos jogos no desenvolvimento da leitura e escrita de crianças.	Flávia Solvelino Santiago; Kely Cristina Nogueira Souto.	Revista Retratos da Escola.
T3 2022	Jogos, brincadeiras e práticas pedagógicas nos anos iniciais do ensino fundamental: perspectivas em destaque.	Paula Mika Kasai; Ivan Gimenes Lima; Elaine Prodócimo.	Revista Científica da Infância, Adolescência e Juventude.
T4 2021	O lúdico como ferramenta de aprendizagem de leitura e escrita.	Camila Gonçalves Santos do Canto; Patrícia Oliveira Crespo Nunes; Ana Cristina da Silva Rodrigues.	Revista Eletrônica Pesquisaeduca.
T5 2021	O lúdico no processo de alfabetização: possibilidades para o desenvolvimento global da criança.	Leia Regina Thome da Silva; Cleonice Alves Pereira Barroso; Joelma Adileu Pereira de Oliveira; Maria Jose de Oliveira; Suzi Satiko Shiroiwa.	Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação - REASE.
T6 2020	O lúdico: jogos, brincadeiras e a construção do processo de aprendizagem nas séries iniciais do ensino infantil	Aparecida Dias de Macedo; Ariane Delprete Faria.	Minerva Magazine of Science.

Tabela 01: Periódicos da Capes sobre o Lúdico nos Anos Iniciais (2020-2024).

O T1 aborda a percepção de professores sobre o uso da ludicidade e jogos pedagógicos no processo de alfabetização e letramento nos anos iniciais do ensino fundamental. Da mesma maneira, os trabalhos T2 e T4 relatam a experiência de um projeto pedagógico que foi desenvolvido para explorar o uso de jogos como ferramenta no processo de alfabetização dos alunos nessa mesma etapa de ensino. O objetivo central desses trabalhos foi diminuir as dificuldades de leitura e escrita, promovendo aulas mais atrativas e interativas.

O T3 debate o papel de jogos e brincadeiras, destacando seu uso em práticas pedagógicas nos anos iniciais do ensino fundamental, e aponta que embora reconhecidos como ferramentas valiosas para o ensino de conteúdos, desenvolvimento de habilidades e promoção da ludicidade, muitas vezes perdem seu caráter livre e criativo ao serem utilizados apenas com fins utilitários.

O T5 ressalta a importância do lúdico, abordando como os jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento integral da criança (físico, social, emocional, motor e cognitivo). O trabalho reforça a necessidade de uma abordagem empática e adaptativa por parte dos professores, que devem planejar e conduzir atividades lúdicas que sejam inclusivas e estimulantes. A relação de afeto entre professor e aluno é destacada como fundamental para que a criança se sinta segura e motivada, isso mostra a interação entre o lúdico e o desenvolvimento emocional. A brincadeira é

apresentada como uma ferramenta que estimula a criatividade, a socialização e a construção do conhecimento, permitindo que as crianças explorem o mundo de forma reflexiva e autônoma.

O T6 destaca como atividades lúdicas – jogos e brincadeiras – podem ser estratégias eficazes para o desenvolvimento cognitivo e social das crianças a partir dos cinco anos. No entanto, enfatizam que o lúdico deve estar integrado ao conteúdo pedagógico, ultrapassando o mero entretenimento. Apesar de ser reconhecida como ferramenta valiosa por diversos estudiosos, o trabalho aponta que sua aplicação é limitada, devido à falta de preparo dos professores, má gestão de recursos e ausência de planejamento escolar adequado.

Os trabalhos apresentados defendem a relevância do uso de atividades lúdicas no processo de alfabetização e letramento nos anos iniciais do ensino fundamental, destacando suas contribuições para o desenvolvimento integral das crianças. Rios e Silva (2018) revelam que as atividades lúdicas, quando planejadas de forma consciente, não apenas engajam os alunos, mas também desenvolvem habilidades cognitivas, sociais e emocionais, destacando o papel do professor como facilitador, que deve criar momentos significativos de ludicidade para conectar os alunos ao aprendizado.

5. Conclusões

A pesquisa reafirma a relevância da cultura lúdica como instrumento essencial para o desenvolvimento integral das crianças. Ao investigar as contribuições teóricas de autores como Brougère, Huizinga, Kishimoto, Piaget e Vygotsky, percebe-se que a cultura lúdica transcende a simples recreação, configurando-se como um meio de aprendizagem, capaz de promover competências cognitivas, socioemocionais e motoras.

Apesar de Piaget e Vygotsky serem influentes teóricos do desenvolvimento e da aprendizagem para a psicologia e na educação. Suas abordagens e ênfases diferem bastante. Piaget foca na construção individual do conhecimento através da exploração, enquanto Vygotsky destaca a importância da interação social e do contexto cultural. Na cultura lúdica, a prática educacional dos educadores devem considerar a combinação de ideias de ambos os teóricos apesar das divergências.

Com base nos resultados obtidos, fica evidente que a cultura lúdica desempenha um papel essencial no desenvolvimento e aprendizado das crianças nos anos iniciais do ensino fundamental. As pesquisas analisadas demonstram que o uso de jogos e brincadeiras não apenas facilita a alfabetização e o letramento, mas também contribui para o desenvolvimento integral dos estudantes, abrangendo aspectos cognitivos, sociais e emocionais. No entanto, para que o lúdico seja efetivamente incorporado ao ensino, é necessário que os educadores estejam preparados e que haja

um planejamento adequado, garantindo que essas práticas não se tornem meramente instrumentais, mas sim experiências significativas que potencializam o aprendizado. A manutenção do lúdico como parte integrante do currículo, conforme orientações da BNCC, surge como uma resposta necessária para garantir uma educação que respeite as particularidades do desenvolvimento infantil.

Portanto, é imprescindível que educadores, gestores e formuladores de políticas educacionais reconheçam o valor da cultura lúdica no contexto escolar. Ela deve ser vista como uma estratégia pedagógica indispensável para transformar o aprendizado em uma experiência prazerosa e significativa. Além de contribuir para a formação educacional, o lúdico desempenha um papel importante no fortalecimento das competências socioemocionais, preparando as crianças para os desafios da vida em sociedade. O presente estudo reforça que investir na ludicidade não é apenas um dever ético, mas também uma oportunidade de potencializar o aprendizado e o bem-estar dos alunos.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: 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: 23 set. 2024.

BRASIL. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Portal de Periódicos da CAPES. Disponível em: <https://www.periodicos.capes.gov.br>. Acesso em: 04 dez. 2024.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília: Presidência da República, 1988 Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm. Acesso em: 11 nov. 2024.

BRASIL. Lei nº 8.069, 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Brasília: Presidência da República, 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 11 nov. 2024.

BRASIL. Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais. Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>. Acesso em: 12 nov. 2024.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**, v. 24, p. 103-116, 1998a. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rfe/a/nprNrVWQ67Cw67MZpNShfVJ/?lang=pt&format=html>. Acesso em: 16 out. 2024.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artmed, 1998b.

CANTO, Camila Gonçalves dos Santos do; NUNES, Patrícia Oliveira Crespo; RODRIGUES, Ana

Cristina da Silva. O lúdico como ferramenta de aprendizagem de leitura e escrita. **Revista eletrônica pesquiseducu**, v. 13, n. 29, p. 284-299, 2021. Disponível em: <https://periodicos.unisantos.br/pesquiseducu/article/view/1023>. Acesso em: 3 dez. 2024.

COSTA, Tatiara Rodrigues. As não crianças: análise da desconstrução da infância, da criança e do brincar nos anos iniciais do ensino fundamental. **Multidebates**, v. 8, n. 2, p. 132-141, 2024. Disponível em: <http://revista.faculdadeitop.edu.br/index.php/revista/article/view/805/585>. Acesso em: 26 out. 2024.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. 4ª edição. São Paulo: **Perspectiva**, 2000.

KASAI, Paula Mika; LIMA, Ivan Gimenes; PRODÓCIMO, Elaine. Jogos, brincadeiras, e práticas pedagógicas nos anos iniciais do ensino fundamental: perspectivas em destaque. **DESIDADES - Revista Científica da infância, adolescência e juventude**, n. 32. 2022. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/desidades/article/view/46237/28812>. Acesso em: 03 dez. 2024.

KISHIMOTO, Tizuko. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez editora, 2023.

KISHIMOTO, Tizuko. **Jogos Tradicionais Infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Editora Vozes, 1993.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia do Trabalho Científico**. 9. ed. Rio de Janeiro: Atlas, 2021.

LEÃO, Lourdes Meireles. **Metodologia do estudo e pesquisa: facilitando a vida dos estudantes, professores e pesquisadores**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2019.

LÚDICO. *In*: DICIO, Dicionário Online de Português. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/ludico/>. Acesso em: 23 set. 2024.

MACEDO, Aparecida Dias de; FARIA, Ariane Delprete. O lúdico: jogos, brincadeiras e a construção do processo de aprendizagem nas séries iniciais do ensino infantil. **Minerva – Magazine of Science, Estudios e Investigaciones**, 2020. Disponível em: https://www.minerva.edu.py/archivo/12/8/Artigo_o_ludico%20aparecida%20dias.pdf. Acesso em: 3 dez. 2024.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 4.ed. Rio de Janeiro: LTC, 2010.

RIOS, Pedro Paulo Souza; SILVA, Thaynara Oliveira da. O lúdico nas séries iniciais do ensino fundamental: a brincadeira deve continuar. *In*: **Anais do V Congresso Nacional de Educação**, 2018.

RODRIGUES, Cássio Moreira; MACIEL, Cilene Lima Maria Antunes. A compreensão docente da ludicidade como uma ferramenta para alfabetização e letramento. **REAMEC - Rede Amazônica de Educação em Ciências e Matemática**, v. 11, n. 1, p. e23082, 2023. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/reamec/article/view/15816>. Acesso em: 3 dez. 2024.

SANTIAGO, Flávia Solvelino; SOUTO, Kely Cristina Nogueira. A contribuição dos jogos no

desenvolvimento da leitura e escrita de crianças. **Retratos da Escola**, v. 15, n. 33, p. 1015–1030, 2021. Disponível em: <https://retratosdaescola.emnuvens.com.br/rde/article/view/1218>. Acesso em: 3 dez. 2024.

SILVA, Leia Regina Thome da; BARROSO, Cleonice Alves Pereira; OLIVEIRA, Joelma Adileu Pereira de; OLIVEIRA, Maria Jose de; SHIROIWA, Suzi Satico. O lúdico no processo de alfabetização: possibilidades para o desenvolvimento global da criança. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 7, n. 7, p. 1284–1315, 2021. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/1783>. Acesso em: 3 dez. 2024.

TEIXEIRA, Anísio; WESTBROOK, Robert B. **John Dewey**. Coleção educadores MEC, Fundação Joaquim Nabuco. Recife, PE: Editora Massangana, 2010.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, p. 26-54, 2007.