

ENSINO E LUDICIDADE NA APRENDIZAGEM NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Andréia Conceição da Silva ¹

andreiaw02@gmail.com

AT02: Didática e Currículo

INTRODUÇÃO O lúdico é parte integrante da vida humana desde a infância. Por meio de jogos, brincadeiras e brinquedos, a criança experimenta e conhece o mundo, explora sua subjetividade e aprende a se relacionar e conviver com os outros. O jogo e o brinquedo são essenciais para a construção da identidade infantil e para o desenvolvimento intelectual, social, emocional e perceptivo.

OBJETIVO Refletir sobre a importância da ludicidade como recurso pedagógico para a aprendizagem dos alunos do 1º ano do Ensino Fundamental, analisando sua utilização no cotidiano escolar.

METODOLOGIA A pesquisa foi desenvolvida por meio de pesquisa de campo, com abordagem qualitativa, e os dados foram coletados por observação realizada durante uma semana, em 2025, na escola particular Instituto Educacional Querubins, em Boa Vista, Estado de Roraima. **RESULTADOS**

Durante as observações, constatou-se que as crianças demonstram maior interesse quando participam de atividades lúdicas, como desenhos, jogos e brincadeiras. As atividades foram mais utilizadas nas disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática, por meio de histórias, músicas e jogos de raciocínio lógico. O uso do lúdico favoreceu o envolvimento, a criatividade e a aprendizagem significativa. Quando a professora propôs uma atividade para que os alunos desenhassem algo que representasse a Páscoa, observou-se um grande empenho em criar imagens que, na percepção de cada um, simbolizavam essa data. Assim, pode-se afirmar que o desenho desempenha papel importante na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental, pois representa uma forma de reconstrução do universo da criança, permitindo ao educador interpretar e explorar seu desenvolvimento intelectual, social, emocional e perceptivo. **CONCLUSÕES** Conclui-se que a ludicidade contribui de forma significativa para o processo de ensino-aprendizagem. O professor tem papel fundamental ao incorporar atividades lúdicas em sala de aula, tornando o aprendizado mais dinâmico, prazeroso e eficaz.

Palavras-chave: Desenvolvimento. Ludicidade. Recurso pedagógico.