

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ  
CAMPUS POETA TORQUATO NETO  
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO, COMUNICAÇÃO E ARTES  
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**MARIA BEATRIZ DE ABREU SANTOS**

**A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA E SUAS CONTRIBUIÇÕES  
PARA A APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS EM PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**

**TERESINA-PI**

**2025**

MARIA BEATRIZ DE ABREU SANTOS

**A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA E SUAS CONTRIBUIÇÕES  
PARA A APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS EM PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**

Trabalho de conclusão a ser apresentado  
como requisito para a conclusão do Curso de  
Licenciatura em Pedagogia da Universidade  
Estadual do Piauí – UESPI, sob orientação da  
Profa. Dra. Maria Goreti da Silva Sousa.

TERESINA-PI

2025

MARIA BEATRIZ DE ABREU SANTOS

**A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA E SUAS CONTRIBUIÇÕES  
PARA A APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS EM PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**

Trabalho de conclusão a ser apresentado  
como requisito para a conclusão do Curso de  
Licenciatura em Pedagogia da Universidade  
Estadual do Piauí – UESPI, sob orientação da  
Profa. Dra. Maria Goreti da Silva Sousa.

Aprovado em: 26 de junho de 2025.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Profa. Dra. Maria Goreti da Silva Sousa  
Orientadora (UESPI)

---

Profa. Dra. Suênya Marley Mourão Batista  
Examinadora (UESPI)

---

Profa. Dra. Valdirene Gomes de Sousa  
Examinadora (UESPI)

Dedico, primeiramente, à Beatriz de 2018 que, sem perspectivas, deixou de acreditar, mas que hoje está orgulhosa por abrir espaço para viver o novo. Aos meus pais, Teresinha e Emiliano, que toda uma vida, se esforçaram para me ver vencer, minha irmã Brenda, que também é melhor amiga e, aos meus professores que me ensinaram durante toda essa trajetória.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço e dou toda honra e glória de todas as horas de realização deste trabalho a Deus, por ter me mostrado que sou capaz de coisas nunca antes cogitadas, por ter ressignificado sonhos e transformado, dentro de mim, os seus propósitos para minha vida. Hoje entendo com clareza o porquê de tudo o que vivi até aqui. Gratidão, à Nossa Senhora, por, com seu amor e cuidado materno, ter me mantido serena em tantos momentos e com carinho de uma mãe, cuidado de mim, ao lado de seu tão amado filho Jesus, nos dias difíceis. Depois, quero agradecer à minha família, pois com todos os esforços me deu bases para seguir, me direcionou e é meu ponto de equilíbrio nesta vida. À vida, por ter me dado à perspicácia, ousadia e coragem de viver dias novos, foi ela que me mostrou que, às vezes, é necessário sim desistir para dar espaço para viver o novo. O novo é agora, e que honra vivê-lo. Também meus sinceros agradecimentos à UESPI, por me proporcionar, por meio do ensino e incentivos, os meios para dar o início e conclusão à minha graduação. Sem dúvidas, foi crucial para que eu pudesse concluir essa etapa de minha formação. É inquestionável que essas sementes de incentivo e coragem plantadas pela universidade já estão despertando em cada profissional formado por ela. Aos meus mestres professores e colegas de profissão, minha mais pura gratidão por todos os ensinamentos durante todo o meu percurso no mundo da educação até aqui. GRATIDÃO!

Escolas que são gaiolas existem para que os pássaros desaprendam a arte do voo. [...] Escolas que são asas não amam pássaros engaiolados. O que elas amam são pássaros em voo. Existem para dar aos pássaros coragem para voar. Ensinar o voo. Isso elas não podem fazer, porque o voo já nasce dentro dos pássaros. O voo não pode ser ensinado. Só pode ser encorajado.

Rubem Alves

## RESUMO

O objetivo deste estudo foi compreender de que forma a ludicidade, enquanto ferramenta pedagógica, contribui na aprendizagem de crianças em processo de alfabetização. A discussão teórica foi fundamentada em autores que defendem o uso da ludicidade na educação, dentre os quais, destacam-se: Kishimoto (2002), Macedo; Petty e Passos (2005), Vygotsky (1991). Além disso, destaca-se a fundamentação em documentos legais como a Constituição Federal (1988), a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB, 1996) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017). Quanto aos aspectos metodológicos, usou-se a pesquisa de campo com abordagem qualitativa. Para tanto, foi realizada em um Centro Municipal de Educação Infantil, localizado na zona sul de Teresina-Pi, com a colaboração de duas professoras alfabetizadoras. Como instrumento para a produção de dados, utilizou-se a entrevista semiestruturada. As análises foram realizadas orientadas por três categorias, sendo elas: Concepções sobre o uso da ludicidade como ferramenta pedagógica no processo de alfabetização; a utilização da ludicidade na aprendizagem de crianças no processo de alfabetização; e as contribuições da ludicidade na aprendizagem de crianças no processo de alfabetização. Como resultados, o estudo apontou que, para as professoras, a ludicidade se apresenta como ferramenta pedagógica que contribui para a aprendizagem de crianças na alfabetização. Nos relatos docentes, destacam-se ainda que o uso de práticas lúdicas favorece no avanço do processo de ensino-aprendizagem, o que possibilita tornar a alfabetização mais acessível e eficiente para as crianças nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Demonstra ainda como a ludicidade, usada pelos professores como uma ferramenta auxiliar, tem a função de inserir a criança neste cenário e contribuir para a aprendizagem da leitura e escrita. Por conseguinte, ressalta-se que, em decorrência de tais aquisições, o domínio da ludicidade, contribui também nos campos cognitivo, comportamental e afetivo.

**Palavras-chave:** ludicidade; alfabetização; criança; aprendizagem; desenvolvimento.

## ABSTRACT

The objective of this study was to understand how playfulness, as a pedagogical tool, contributes to the learning of children in the literacy process. The theoretical discussion was based on authors who defend the use of playfulness in education, among which the following stand out: Kishimoto (2002), Macedo; Petty and Passos (2005), Vygotsky (1991). In addition, the basis for this study is based on legal documents such as the Federal Constitution (1988), the Law of Guidelines and Bases of Education (LDB, 1996) and the National Common Curricular Base (BNCC, 2017). Regarding the methodological aspects, field research with a qualitative approach was used. For this purpose, it was carried out in a Municipal Center for Early Childhood Education, located in the southern area of Teresina-PI, with the collaboration of two literacy teachers. As an instrument for data production, a semi-structured interview was used. The analyses were carried out guided by three categories, namely: Conceptions about the use of playfulness as a pedagogical tool in the literacy process; the use of playfulness in children's learning in the literacy process; and the contributions of playfulness in children's learning in the literacy process. As a result, the study indicated that, for the teachers, playfulness presents itself as a pedagogical tool that contributes to children's learning in literacy. Teachers' reports also highlight that the use of playful practices favors the advancement of the teaching-learning process, which makes it possible to make literacy more accessible and efficient for children in the early years of elementary school. It also demonstrates how playfulness, used by teachers as an auxiliary tool, has the function of inserting the child into this scenario and contributing to the learning of reading and writing. Therefore, it is emphasized that, as a result of such acquisitions, mastery of playfulness also contributes to the cognitive, behavioral and affective fields.

**Keywords:** literacy; learning; child; development; playfulness.



## **LISTA DE QUADROS**

<b>Quadro 1: Perfil profissional das colaboradoras.....</b>	<b>31</b>
<b>Quadro 2: Concepções das participantes da pesquisa sobre o uso da ludicidade como ferramenta pedagógica no processo de alfabetização. ....</b>	<b>33</b>
<b>Quadro 3: Uso da ludicidade na aprendizagem das crianças em processo de alfabetização. ....</b>	<b>35</b>
<b>Quadro 4: Contribuições da ludicidade na aprendizagem de crianças no processo de alfabetização. ....</b>	<b>37</b>

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>2 ASPECTOS HISTÓRICOS DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO E SEU USO NA ALFABETIZAÇÃO.....</b>	<b>15</b>
2.2 O lúdico no processo de alfabetização .....	18
2.2 O uso de jogos e brincadeiras no desenvolvimento de aprendizagem na alfabetização. ....	24
2.2.1 Uso dos jogos na alfabetização .....	24
2.2.2 O uso da brincadeira na alfabetização .....	26
3.1 Abordagem e tipo de Pesquisa .....	29
3.2 Contexto da pesquisa .....	29
3.3 Sujeitos da Pesquisa.....	30
3.4 Técnicas e instrumentos de coleta dos dados da pesquisa .....	31
3.4 Procedimentos de análise dos dados .....	32
4.1 Concepções sobre o uso da ludicidade como ferramenta pedagógica no processo de alfabetização .....	33
4.2 A utilização da ludicidade na aprendizagem de crianças no processo de alfabetização. ....	34
4.3 As contribuições da ludicidade na aprendizagem de crianças no processo de alfabetização-.....	37
<b>APÊNDICE A - OFÍCIO DE ENCAMINHAMENTO .....</b>	<b>46</b>
<b>APÊNDICE B - ROTEIRO DE ENTREVISTA REALIZADA COM AS PROFESSORAS .....</b>	<b>48</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A alfabetização é um momento de prezar pela motivação dos alunos, de modo a permitir vivências de cenas que remetam a situações de suas vidas. Com isso, é possível fazer referência a momentos do mundo em que eles estejam inseridos, tais como as regras diárias, os momentos de compras, as contagens e o uso de expressões que possam representar diferentes linguagens. Assim, o lúdico pode ser usado de maneiras diversas, não apenas por meio de um jogo ou brinquedo, mas da intenção envolvida nessa atividade, como espaço para que a criança vivencie, experimente, estude, brinque e pratique tudo isso com criatividade. Além disso, quando trabalhado alinhado ao que se quer alcançar em sala de aula, tem um potencial para melhorar progressivamente a aprendizagem da criança em alfabetização, desenvolvendo-a integralmente.

Tendo isso em vista, o lúdico como ferramenta pedagógica em sala de aula em alfabetização, mais especificamente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, proporciona à criança uma aprendizagem completa, que abrange além do ler e escrever. Pois, embora fundamental a leitura e escrita nessa fase, não precisamos colocar sobre a criança a pressão do aprender a todo custo, desconsiderando que são indivíduos com desejos e interesses e que descobrem coisas novas a todo instante.

Destarte, o tema em estudo traz diversos pontos importantes de se debater por professores, profissionais da educação e também por toda a sociedade, já que a alfabetização é uma temática que afeta todas as pessoas. Em outras palavras, a pessoa não alfabetizada enfrenta desafios constantes de inserir-se nas demandas cotidianas. Nesse sentido, é importante olhar a criança por diversos aspectos, sendo a aprendizagem um deles, tanto no sentido cognitivo, socioemocional, psicomotor, linguístico, comportamental e demais aspectos a se desenvolver. Além disso, é salutar destacarmos ainda a urgência e necessidade de pesquisas que olhem para a criança, pois, em alguns momentos, em nossa sociedade, ela já foi muito negligenciada.

Nesse contexto, o professor deve observar as realidades da turma em que trabalha, o nível dessas crianças e como elas interagem em sala, de modo a adequar as teorias em que melhor se adequam ao cenário. A partir disso, o objeto da pesquisa é: A ludicidade como ferramenta pedagógica no processo de alfabetização. Ao introduzir o lúdico, as atividades elaboradas para a turma deverão ser pensadas de que maneira adequá-las a determinada realidade de modo que isso contribua

positivamente na assimilação de conteúdo pela turma e ainda, que o seu uso, em longo prazo, proporcione uma aprendizagem integral.

De forma inequívoca, ao entrar em contato com uma turma em alfabetização engajada com a prática da ludicidade, mesmo que não imediatamente, esses alunos, sentirão vontade de aprender ou retornar àquele local. Já que por meio dos jogos, brinquedos, brincadeiras, a criança se sentirá mais próxima daquela realidade, além disso, vai ter mais chances de interagir e ter uma comunicação melhor dentro e fora da sala de aula.

Tendo isto em vista, a aprendizagem pode ser trabalhada de uma forma plena, com o desenvolvimento de características desse indivíduo, desde o intelectual ao comportamental. Assim sendo, proveitosa se trabalhada de modo alinhado às necessidades da turma. O uso intencional das ferramentas lúdicas traz para o ambiente alfabetizador uma gama de possibilidades em criatividade, habilidades, expressão, desenvolvimento da inteligência e pensamento crítico. Com isso, torna dinâmico o processo de alfabetização. Por isso, elaboramos o seguinte problema: Como a ludicidade, enquanto ferramenta pedagógica, tem contribuído para a aprendizagem de crianças em processo de alfabetização?

É válido considerar que a ludicidade vem com a função não de se tornar unicamente a ferramenta mais eficaz no processo de alfabetização, mas um meio para torná-lo mais prazeroso e dinâmico para a criança recém-chegada ao contexto de apropriar-se efetivamente da escrita alfabética. Para conhecer melhor o objeto de estudo, elaborou-se o seguinte **objetivo geral**: Compreender de que forma a ludicidade, enquanto ferramenta pedagógica, contribui na aprendizagem de crianças em processo de alfabetização. E os **objetivos específicos**: Analisar as concepções das participantes da pesquisa sobre o uso da ludicidade como ferramenta pedagógica no processo de alfabetização; descrever como ocorre o uso da ludicidade na aprendizagem de crianças no processo de alfabetização; identificar as contribuições da ludicidade na aprendizagem de crianças no processo de alfabetização.

De início, a ideia de trabalhar o tema em questão surgiu da experiência desta pesquisadora enquanto bolsista do (PIBID) Programa institucional de bolsas de iniciação à docência. O exercício do programa aconteceu em duas turmas de segundo ano, em processo de alfabetização, em uma escola municipal de Teresina-PI e teve duração de 1 ano e 6 meses. Nessa oportunidade, surgiu o interesse pelo tema através das vivências de observação, participação na confecção de recursos e aplicação no uso da ludicidade como ferramenta auxiliar no processo de

aprendizagem dessas crianças, além do caminho percorrido para a construção dos conhecimentos e como o lúdico contribuiu para isso.

Constatar por meio de fatos e argumentos teóricos acerca da ludicidade em sala de aula em alfabetização é ter um olhar atento às questões que envolvam a aprendizagem da criança. Para tanto, já existem materiais importantes e que agregam com esse tema, tanto pesquisas científicas, como artigos e monografias de acadêmicos, como também livros e artigos de teóricos e autores, alguns serviram de referência para essa pesquisa.

No presente trabalho foi necessário o levantamento em torno de bibliografias existentes sobre o tema, além das experiências desta pesquisadora embasadas nos argumentos de autores e teóricos. O referencial teórico e metodológico se deu a partir de autores como, Denzin e Lincoln (2006), Gil (2008), Macedo; Petty e Passos (2005), Minayo (2009), Kishimoto (2002), Vygotsky (1991), dentre outros. O estudo buscou fundamentos também em documentos legais como a Constituição de 1988, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (1996), e a Base Nacional Comum Curricular (2017).

Para fins de organização, este texto foi estruturado da seguinte forma: Introdução; Referencial Teórico; Metodologia; Análise dos Dados e, por fim, as Considerações Finais. Inicialmente, na seção introdutória, apresentamos o tema, mostrando o problema, os objetivos geral e específicos, justificativa e relevância da pesquisa. Além disso, fizemos um breve apanhado da importância da inserção da ludicidade no contexto da sala de aula em alfabetização e como esse processo se torna mais dinâmico e motivador para a criança que é sujeito desse processo, para a partir disso desenvolver nesses alunos os vários domínios da leitura e escrita, como também as diversas habilidades que influenciam diretamente nestes.

Quanto ao referencial teórico, foi dividido da seguinte forma: o primeiro tópico: Aspectos históricos do uso do lúdico na educação fazendo um apanhado do contexto do uso da ludicidade na educação, destacando aspectos legais e constitucionais., seguido do subtópico o lúdico no processo de alfabetização, em que se discute o tema de uma maneira mais geral. O segundo tópico discute-se sobre o uso de jogos e brincadeiras no desenvolvimento de aprendizagem na alfabetização, que foi dividido em dois pontos, o uso de jogos na aprendizagem e o brincar na alfabetização.

Na seção seguinte, mostramos sobre a metodologia do estudo, descrevendo a abordagem, o tipo de pesquisa, as técnicas de produção dos dados, os sujeitos, o lócus da pesquisa e a técnica de procedimento de análise dos dados.

Em seguida, realizamos a análise de dados das categorias: concepções das participantes da pesquisa sobre o uso da ludicidade como ferramenta pedagógica no processo de alfabetização; utilização da ludicidade no desenvolvimento da aprendizagem de crianças no processo de alfabetização; contribuições da ludicidade na aprendizagem de crianças no processo de alfabetização.

Para concluir, foram feitas as considerações finais, na qual foi explicitado que a referente pesquisa respondeu ao objetivo geral e aos específicos, bem como a necessidade de mais pesquisas que debatam sobre a dinamicidade do processo de alfabetização.

## **2 ASPECTOS HISTÓRICOS DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO E SEU USO NA ALFABETIZAÇÃO**

Neste capítulo, abordamos os principais marcos históricos que evidenciaram a valorização crescente do lúdico no contexto educacional. Parte-se de uma análise sobre como a infância foi, ao longo do tempo, compreendida e tratada socialmente, mostrando que apenas recentemente passou a ser reconhecida como uma fase única e essencial do desenvolvimento humano.

Destaca-se também, a importância de teóricos como Frederich Frobel e Lev Vygotsky, que reforçaram o papel do brincar como recurso central para o aprendizado e o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças. Portanto, demonstramos a importância do planejamento de atividades que tornam as crianças participativas e ativas na aprendizagem, tudo isso por meio da ludicidade.

### **2.1 Aspectos históricos do lúdico na educação**

O uso de jogos, brinquedos, contação de histórias e variados tipos de brincadeiras criativas é crucial para o desenvolvimento das crianças em processo de alfabetização. O professor que faz uso dessa ferramenta de modo intencional e planejado, nas turmas de anos iniciais do Ensino Fundamental em alfabetização, consegue tornar a aprendizagem dos alunos mais eficaz e proveitosa.

A assimilação dessa aprendizagem acontece de maneira mais natural e significativa por fazer parte do universo da criança. Tendo em vista que a criança é o sujeito ativo no processo de alfabetização, ou seja, ela não é apenas receptora de informações, mas a aprendizagem ocorre por meio da zona de desenvolvimento proximal (ZDP). Assim, da interação social e da mediação de adultos, como os professores e também com a interação com colegas de classe.

Quanto a isso afirma Ribeiro (2013, p.1):

O lúdico como método pedagógico prioriza a liberdade de expressão e criação. Por meio dessa ferramenta, a criança aprende de uma forma menos rígida, mais tranquila e prazerosa, possibilitando o alcance dos mais diversos níveis do desenvolvimento. Cabe assim, uma estimulação por parte do adulto/professor para a criação de ambiente que favoreça a propagação do desenvolvimento infantil, por intermédio da ludicidade.

Para tanto, se faz necessário o entendimento acerca do contexto histórico da trajetória do lúdico na educação, que apresenta uma diversidade de realidades ao longo do tempo, a ludicidade foi sendo validada como uma ferramenta que fomenta a aprendizagem, gradualmente, depois de contextos históricos diversos. A presença do

lúdico na educação tem raízes em períodos distintos e se entrelaça com o próprio desenvolvimento da infância como uma fase diferente das demais.

A infância foi desconsiderada como uma fase essencial para a formação do indivíduo por muito tempo, a criança na idade média, por exemplo, era tratada de “igual para igual”, isso sem considerar as especificidades e necessidades próprias dessa fase. No Brasil, o período de colonização foi um marco para a construção da identidade do país, incluindo o contexto lúdico. Os jogos, brincadeiras e intenções lúdicas que permeiam as vivências nos dias atuais têm origem na miscigenação decorrente, mais especificamente dos povos indígenas, africanos e europeus.

Assim como afirmam Sant’Anna e Nascimento (2011, p. 23):

Os jogos e brincadeiras que temos hoje são originários dessa miscigenação que ocorreu nesse período, mas é incerto afirmar de qual povo exatamente seriam suas origens. O que devemos ressaltar é justamente que, o que temos é um material importante trazido como herança dos nossos antepassados e que devem ser preservados, valorizados e utilizados para o ensino dos nossos alunos, sempre estimulando o resgate histórico que merece cada um deles.

Passado esse período, ocorreram interesses de pesquisas de inúmeros autores sobre a temática infância, assim essa fase passa a ser mais acolhida e respeitada, como afirmam (Cintra, Proença e Jesuíno, (2010). No século XIX, o pedagogo Friedrich Fröbel criou o conceito de jardim de infância, defendendo que o brincar era essencial para o aprendizado das crianças. No Brasil, o primeiro jardim de infância oficial surgiu em 1896, mesmo com caráter assistencialista e de atendimento à elite, a infância e seus interesses, como é a ludicidade começavam então a ser valorizados.

Ao longo do século XX, a ideia de que a infância é uma fase importante para o desenvolvimento do sujeito começou a ganhar força. Com isso, o brincar passou a ser visto como um direito da criança e a ser usado como uma estratégia pedagógica importante.

Conforme Sant’Anna e Nascimento (2011, p. 24),

Citando o século XX, tivemos algumas propostas novas, como a Pedagogia Nova, ajudando a estruturar um novo olhar para o ensino, além do Positivismo e o Tecnicismo do Ensino de Ciências. Nas primeiras décadas do século XX, o aprender fazendo, a pesquisa investigatória, o método da redescoberta, os métodos de solução de problemas como também as feiras e clubes de ciências foram as grandes mudanças ocorridas para um ensino que até então não tinha essa preocupação.



Nos anos 1980, houve uma grande mobilização no Brasil voltada para a melhoria da educação. Isso levou à criação da Constituição de 1988, que foi responsável pela garantia dos direitos da criança e do adolescente, incluindo o acesso à educação e ao lazer, como também descrito no “art. 6: São direitos sociais a educação, a saúde, o trabalho, o lazer, a segurança, a previdência social, a proteção à maternidade e à infância, a assistência aos desamparados, na forma desta Constituição.” (Diário Oficial da União - Seção 1 - 5/10/1988, p. 1).

Em 1996, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB 9.394/96) organizou a educação infantil e o ensino fundamental, isso abriu caminhos para a inserção de metodologias mais dinâmicas e voltadas para o desenvolvimento integral da criança. Conforme defendido neste estudo, na alfabetização, o lúdico é considerado como uma ferramenta eficaz de ensinar leitura e escrita. Para tanto, se faz necessário adequá-lo às realidades vivenciadas, como descrito no Art.26 da LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional) Lei Nº 12.796, de 4 de abril de 2013, a esse respeito é possível verificar:

Os currículos da educação infantil, do ensino fundamental e do ensino médio devem ter base nacional comum, a ser complementada, em cada sistema de ensino e em cada estabelecimento escolar, por uma parte diversificada, exigida pelas características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e dos educandos. (BRASIL,2013)

A trajetória do lúdico na educação demonstra como a maneira de ensinar e enxergar a criança mudou ao longo do tempo. Durante muito tempo na história da humanidade, especialmente no século XIX, o brincar era tido apenas como um passatempo ou mesmo visto como sem valor e significado, hoje ele é reconhecido como uma ferramenta fundamental para o aprendizado. No ensino fundamental, especialmente nos anos de alfabetização, o lúdico torna a aprendizagem mais prazerosa e eficiente, assegurando um ambiente compatível com o qual a criança está acostumada respeitando seu ritmo natural e promovendo um desenvolvimento mais completo.

Segundo Oliveira (2008, p. 62)

O único bom ensino afirma Vygotsky, é aquele que se adianta ao desenvolvimento. Os procedimentos regulares que ocorrem na escola- são fundamentais na promoção do “bom ensino”. Isto é, a criança não tem condições de percorrer, sozinha, o caminho do aprendizado. A intervenção de outras pessoas- que, no caso específico da escola, são professores e as demais crianças – é fundamental para a promoção do desenvolvimento do indivíduo.

Baseando-se na teoria histórico-cultural, proposta por Lev Vygotsky (1984) que defende que o ser humano é produto de sua interação com o meio social e histórico, entende-se que o brincar não é apenas uma atividade recreativa, mas um meio essencial na construção do conhecimento. O jogo, a imaginação e as interações sociais promovem o desenvolvimento cognitivo, emocional e motor, permitindo que a criança se desenvolva significativamente.

Tanto o jogo, a imaginação e as interações que a criança terá com essas atividades, são elementos fundamentais no processo desenvolvimento infantil. Visto que, quando brinca a criança não está apenas se divertindo, mas aprendendo ativamente sobre o mundo no geral e sobre si mesmo. Desse modo, desenvolve habilidades e constrói conhecimentos.

## **2.2 O lúdico no processo de alfabetização**

A atividade lúdica, de acordo com Silva e Aires (2015, p. 26), data desde os períodos mais remotos como a pré-história, com as atividades de pinturas rupestres tão essenciais à comunicação do homem. Ademais, passa pelo período da Antiguidade, por exemplo, em que os egípcios tinham como atividade de lazer e diversão os jogos de dama ou xadrez. Na idade média era visto como uma “repetição” das atividades cotidianas dos adultos. Por conseguinte, na idade moderna esse cenário não se modificou muito, e a atividade lúdica para crianças continua sendo desvalorizada, sendo as mesmas tratadas como adultos em miniatura.

Com a chegada da Revolução Industrial, na idade Contemporânea, as crianças passaram a ter jornadas excessivas de trabalho e, somente quando a criança passou a ter mais destaque ao final desse período, é que as atividades lúdicas centram-se mais em direção à elas, elaboradas com a finalidade não só de entretê-las, como também sendo pensadas com a finalidade de desenvolver nessas crianças muitas aptidões e habilidades, dentre elas o desenvolvimento da aprendizagem em sala de aula, como nos dias atuais.

A palavra lúdico, quanto a sua etimologia, vem do latim “ludus” e tem significado na palavra “jogos”. O dicionário Aurélio (2001, p. 465) aborda que: “lúdico é relativo a jogos, brinquedos e divertimentos”. Nesse sentido, o lúdico na sala de aula funciona como uma ferramenta facilitadora, principalmente quando trabalhada de modo consistente e planejado, alinhado à realidade da turma. Assim, o lúdico entra como grande aliado no processo de aquisição de aprendizagem e competências na criança

em processo de alfabetização. De acordo com Vygotsky (1996, p. 17), “o ato de brincar a criança se desenvolve conforme o ambiente em que está inserido, e o seu desenvolvimento cognitivo depende muito da ação do professor”.

A Base Nacional Comum Curricular afirma que o ato de brincar durante a infância promove a interação da criança com o seu cotidiano, proporcionando aprendizagens e potenciais para o seu desenvolvimento (Brasil, 2018). Assim, não apenas o brinquedo propriamente dito, mas a brincadeira de faz de conta, brincadeira de roda, jogos, contação de histórias, enfim, todas as manifestações lúdicas têm o potencial para desenvolver habilidades educacionais da criança, agregar ao desenvolvimento de sua aprendizagem, contribuindo no processo de alfabetização.

Negrine (1994, p. 20) afirma, através de estudos sobre o desenvolvimento da aprendizagem na criança, que "quando a criança chega à escola, traz consigo toda uma pré-história, construída a partir de suas vivências, grande parte delas através da atividade lúdica". Dessa forma, muito do que o aluno desenvolveu até ali vem das vivências lúdicas desde o nascimento, convivência em família, socioculturalmente e estimulação na Educação Infantil, do contexto lúdico que essa criança teve contato. Portanto, acolher esse conhecimento prévio no processo de alfabetização, criando ferramentas que a enriqueçam é fundamental.

É importante entender a significância do lúdico no desenvolvimento da aprendizagem da criança em alfabetização, mas que diferentes aspectos são desenvolvidos nesse processo, além do cognitivo e intelectual. E que não é necessário um jogo ou brinquedo propriamente dito, para se colocar em prática o lúdico em sala de aula, e sim uma série de intenções que vão além destes, sem, no entanto, desconsiderá-los. Nesse sentido, Almeida (2009, p. 12) pontua:

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a quem a vivência, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida.

Dessa forma é necessário flexibilizar e reinventar as ferramentas utilizadas em sala, de modo a centrar o olhar no melhor aproveitamento das mesmas na rotina diária em sala de aula, agindo ludicamente no contexto das atividades que se propõe à turma, o lúdico estará com uma função além do que apenas transmitir conhecimento, mas construir meios para isso, e nesse caminho expandir as experiências que a

criança possui, estimulando seu desenvolvimento integral de forma dinâmica e participativa com os demais.

Estudiosos como Lev Vygotsky mostram que o brincar é essencial para o desenvolvimento infantil, na sua teoria, a criança aprende por meio de interações sociais e afirma a importância da prática lúdica como facilitadora da aprendizagem das crianças. A zona de desenvolvimento proximal de Vygotsky é como uma intersecção entre a criança e o social, na qual ela compartilha de experiências com adultos e outras crianças. Sobre isso, Vygotsky (1984, p. 56) afirma:

O ponto de partida dessa discussão é o fato de que o aprendizado das crianças começa muito antes delas frequentarem a escola. Qualquer situação de aprendizado com a qual a criança se defronta na escola tem sempre uma história prévia. Por exemplo, as crianças começam a estudar aritmética na escola, mas muito antes elas tiveram alguma experiência com quantidades elas tiveram que lidar com operações de divisão, adição, subtração, e determinação de tamanho.

A criança, na Educação Infantil, costuma cotidianamente estar imersa em um ambiente lúdico, o que já é natural para elas, as atividades fotocopiadas são mais escassas, quando é recém-chegada em sala de aula em alfabetização esta realidade se inverte, e a criança passa a ter um certo “compromisso” em aprender, sem manter contato com as relações prévias destes alunos. O que ocorre de modo mecanizado e muitas vezes enfadonho. Nesse sentido, Borba (2007, p. 42) enfatiza:

O prazer do fazer lúdico e das brincadeiras, levando-nos a buscar em nossas experiências de infância, em leituras e por meio de um olhar atento às diferentes práticas culturais de brincadeira que identificam os grupos sociais, fontes para a ampliação do nosso repertório e das nossas formas de ação lúdica sobre o mundo.

Diante do exposto, pode-se notar que o lúdico é fator essencial no desenvolvimento do ser humano, pois, desde o nascimento somos colocados em contato com ferramentas lúdicas que intencionalmente ou não, tem a função não apenas de entreter, mas também de desenvolver características importantes de nossa personalidade, inteligência e fatores cognitivos.

Desse modo, o essencial nesse processo de adaptação é a inclusão do lúdico na rotina diária do alfabetizando, por meio das diferentes opções de ferramentas que podem ser adequadas à realidade da turma. Esse caminho deve ser mais flexível e o lúdico é uma opção para isso, já que torna o desafio de aprender a ler e escrever mais dinâmico e prazeroso. Assim, de acordo com Macedo, Petty e Passos (2005, p. 14)

[...] na perspectiva da criança, brinca-se pelo prazer de brincar, e não porque suas consequências sejam eventualmente positivas ou preparadoras de alguma coisa. No brincar objetivos, meios e resultados tornam-se indissociáveis e enredam à criança em uma atividade gostosa por si mesma, pelo que proporciona no momento de sua realização.

Diante disso, as consequências do uso da ludicidade no processo de alfabetização serão resultadas de momentos agradáveis à criança. Os recursos devem ser criados com a finalidade de diverti-las, mas além de tudo, inseparável um do outro, devem ter a função de estimulá-las nessa nova fase de suas trajetórias, contornando realidades e atribuindo significados na construção do conhecimento.

A alfabetização, antes baseada apenas na aprendizagem mecânica, era como uma forma compensatória de aprender por meio do uso de regras e métodos de decorar, para a criança era algo tido como obrigatório e os métodos, ainda utilizados em alguns contextos, muitas vezes funcionavam, mas tornavam o processo de alfabetização cansativo e fadado à mesmice.

Nesse contexto, é válido salientar o que nos diz Albuquerque (2007, p. 11):

A alfabetização no século XIX passou a ter uma característica fortemente marcada na sua prática em sala de aula envolvendo a padronização do ato de ler e escrever, isto porque se baseava na codificação e decodificação de textos ou palavras, integrada a métodos específicos, a exemplo do método sintético e analítico, que sistematizava o desenvolvimento da leitura e escrita.

No século XX e XXI a utilização do lúdico na alfabetização evolui significativamente perpassa por momentos de rigidez e mesmice a cenários mais flexíveis e dinâmicos. Dessa forma, hoje a alfabetização busca não só que a criança aprenda a ler e escrever, mas se torne um cidadão que pense criticamente. Dessa maneira, olhar para a criança como um ser global é olhá-la de maneira mais completa, envolvendo todos os seus aspectos intelectuais, pessoais, cognitivos, psicomotores, sociais entre outros. A respeito disso, Paula e Souza (2019, p. 599) afirmam:

As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsicamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade que contribui para energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança.

Segundo Kishimoto (1997, p. 38), “Enquanto manifestação livre e espontânea da cultura, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar enfadonho. Além disso, contribuirá com este processo, pois colocará a criança em um contexto

semelhante ao que ela esteja acostumada, sem deixar de alfabetizá-la. Para Luckesi (2005, p. 52),

[...] a ludicidade é um fazer humano mais amplo que se relaciona não apenas à presença das brincadeiras ou jogos, mas também a um sentimento, a atitude do sujeito envolvido na ação, que se refere a um prazer de celebração em função do envolvimento genuíno com a atividade.

A criança em contexto com metodologias que envolvam a ludicidade participará mais ativamente das aulas, construirá conhecimentos, aprendendo a expor suas ideias e socializá-las com seus colegas e professores. Pois a ludicidade, dentre todas as características que desenvolve, nesse contexto também ampliará a capacidade socioemocional dessa criança. Isso através de atividades prazerosas e que a desafiem positivamente, preparando-as para toda uma jornada escolar. Desse modo, segundo Luckesi (2005, p.2) a “atividade lúdica como aquela que propicia a plenitude da experiência”, a partir disso, depreende-se que mais do que apenas um aspecto, a atividade lúdica vai exigir um todo indissociável.

A sala de aula em alfabetização pode trazer a criança contato com duas realidades diferentes. Logo de início, se o contexto for de uma escola que tenha em sua metodologia de ensino o auxílio do lúdico, a criança provavelmente irá rapidamente associá-la a um cenário divertido, acolhedor e prazeroso, já que é compatível com sua realidade de criança ainda pequena. Ou ainda, se for uma escola mais focada apenas no aprender mais formal, deixando de lado as ferramentas lúdicas, as quais as crianças já estejam familiarizadas, elas irão deparar-se com um ambiente empobrecido, desinteressante, tornando-se cada vez mais desmotivadas para aprender. Sobre isso, expõe Borba (2007, p. 43):

Existem inúmeras possibilidades de incorporar a ludicidade na aprendizagem, mas para que uma atividade pedagógica seja lúdica é importante que permita a fruição, a decisão, a escolha, as descobertas, as 10 perguntas e as soluções por parte das crianças e dos adolescentes, do contrário, será compreendida apenas como exercício.

A escola no geral quando procura diversificar suas metodologias e busca adequá-las ao aluno, vai muito além do ensino, mas também educa para ensinar, no caso do lúdico, abre janelas para que a criança possa enxergar novas possibilidades ao proporcionar momentos interessantes e indispensáveis para a aprendizagem integral dessas crianças.

Conforme Nunes e Machado (2011, p. 24),

O que traz ludicidade para dentro da sala de aula é muito mais uma atitude lúdica do educador e dos educandos, a ludicidade exige uma predisposição interna, o que não se adquire apenas com a aquisição de conceitos, de conhecimentos, embora estes sejam muito importantes, uma fundamentação teórica dá o suporte necessário ao professor para entendimento dos porquês de seu trabalho.

Diante do supracitado, conclui-se a importância de metodologias que incluam o lúdico no processo de alfabetizar, não como exclusiva maneira de ter sucesso nessa caminhada, mas como uma ferramenta auxiliar que garante ganhos integrais na formação dos alunos. Nesse sentido, cabe ao professor estimular por meio do lúdico, o desenvolvimento da criança de forma global.

## **2.2 O uso de jogos e brincadeiras no desenvolvimento de aprendizagem na alfabetização**

A utilização de atividades lúdicas no cenário da alfabetização, mais especificamente na sala de aula de anos iniciais do Ensino Fundamental, traz um universo de descoberta às crianças recém chegadas no ensino fundamental, aproximando-as desse contexto e transformando a sala de aula em um ambiente de descoberta e interesse. Além de ser fator fundamental no desenvolvimento de habilidades a serem desenvolvidas nesta caminhada de assimilação de conhecimentos e competências.

### **2.2.1 Uso dos jogos na alfabetização**

Para Vygotski (1984 *apud* Paula e Souza, 2019, p.2), os jogos têm funções efetivas no desenvolvimento da criança. Conforme o autor, o aprendizado se dá por interações, para o autor, o jogo permite que a criança desenvolva a sua zona de desenvolvimento proximal, que é aquilo que ela ainda não sabe fazer sozinha, mas é capaz de aprender com a ajuda de outra pessoa, cria-se condições para que alguns conhecimentos e valores sejam adquiridos ao exercitar a sua imaginação, assim, ser capacitado a imaginar situações, representar papéis, seguir regras. Ao jogar, a criança tem a oportunidade de desenvolver capacidades fundamentais para o seu futuro, como atenção, afetividade, concentração e raciocínio.

A partir disso, por meio do uso de jogos educativos, jogos esportivos, jogos com regras ou mesmo de faz de conta que instigam a criança a recriar cenários da vida real, o professor abre espaço para o desenvolvimento de funções cognitivas e intelectuais compatíveis e necessárias ao processo de alfabetização, e as crianças colocarão em prática as atividades propostas de forma dinâmica e prazerosa. Esses recursos devem ser elaborados conforme o nível de maturação e o contexto em que a criança está inseridas. Nesse contexto, Santos (2000, p. 37) destaca:

O jogo na escola ganha espaço, como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a descobrir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.



Nesse caso, o professor tem de se apoiar às metodologias à disposição, com base teórica para que possa enriquecer sua prática e tornar o uso das ferramentas lúdicas realmente estimulantes às crianças em processo de alfabetização. Assim, conforme o pensamento Vygotskiano, o jogo não será interessante apenas pelo seu resultado satisfatório, ganhar ou perder, mas elaborado para o máximo aproveitamento de suas funções, com ênfase também, nas experiências e interações sociais da criança.

Desta forma, para Vygotsky (1989 *apud* Silva, Brito e Viana, 2019, p.2), são várias as contribuições para a educação, onde o jogo é um dos meios de motivação, para o aluno no seu devido conteúdo. Cabe ao educador, o papel de proporcionar diversos métodos, sendo um deles, o uso do ensino lúdico para a sua prática educativa, como instigação na imaginação dos alunos.

À luz dessa visão, o educador fundamenta-se em metodologias que prezem pelo desenvolvimento integral da criança que por meio da execução dos jogos no contexto educacional, criará caminhos para as funções efetivas de desenvolvimento dessas crianças, assim como nas ideias de Vygotsky (1991). Como afirma em sua teoria, seja pelas substituições das relações da vida real como nas brincadeiras de faz de conta, ou dos significados das regras internalizadas nesses jogos, conforme considera Vygotski (1991, p. 64):

Portanto, a noção de que uma criança pode se comportar em uma situação imaginária sem regras é simplesmente incorreta. Se a criança está representando o papel de mãe, então ela obedece às regras de comportamento maternal. O papel que a criança representa e a relação dela com um objeto (se o objeto tem seu significado modificado) originar-se-ão sempre das regras.

Portanto, os jogos terão sempre uma situação imaginária em que a criança cria a partir do momento que usa regras de comportamento, assim ela representa a realidade de maneira simbólica, usando a fantasia, imaginação e interagindo social e culturalmente, fatores essenciais para a aquisição de conhecimento. Representadas por Vygotsky como zona de desenvolvimento real na qual representa o que a criança é capaz de resolver sozinha e a zona de desenvolvimento Potencial em que a criança atingirá com o auxílio de outras pessoas que já alcançaram o processo de maturação.

Com base no exposto, é oportuno destacar o que afirma Marina (2007, p. 16):

[...] o jogo, é uma atividade específica da infância, em que a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. Essa é uma atividade social, com contexto social e cultural. É uma atividade humana criadora, na qual fantasia, imaginação e realidade interagem na produção de novas possibilidades de

interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.

Desse modo, grande parte do aprendizado da infância advém da experiência da criança nas atividades lúdicas, é por meio delas que os vínculos da criança se fortalecem e criam significados a suas ações. O desenvolvimento da aprendizagem é possibilitado também por meio do uso de jogos no contexto escolar, por isso incorporá-los nesse meio é tão essencial.

### 2.2.2 O uso da brincadeira na alfabetização

A brincadeira traz à tona um encanto maior que apenas a diversão, quando introduzida no contexto escolar alcança ganhos inimagináveis ao desenvolvimento da criatividade, inteligência e raciocínio lógico. Desse modo, faz com que a criança em alfabetização desenvolva aspectos necessários para a leitura e a escrita, enriquecendo esse ambiente que se torna propício à uma aprendizagem dinâmica. Nessa linha de pensamento, Winnicott (1975, p. 26), afirma:

O espaço lúdico permite ao indivíduo criar e entreter uma relação aberta e positiva com a cultura: 'Se brincar é essencial é porque é brincando que o aluno se mostra criativo'. O brincar é visto como um mecanismo psicológico que garante ao sujeito manter uma certa distância em relação a realidade.

Desse modo, a introdução do brincar no contexto alfabetizador é o mesmo que romper com uma realidade repetitiva para a criança. Nessa direção, abre espaço para a compreensão, a liberdade de pensamento, a criatividade e a associação do brincar com cenário da vida real, em uma perspectiva lúdica e, portanto, prazerosa.

Consoante a essa compreensão, Macedo, Petty e Passos (2005, p. 13) afirmam:

O brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento. É a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas a suas necessidades de sobrevivência (repouso, alimentação, etc.). todas as crianças brincam se não estão cansadas, doentes ou impedidas. Brincar é envolvente, interessante e informativo.

Seguindo o que afirma Macedo, Petty e Passos (2005), o que se deve fazer para que se garanta isso em sala de aula, é observar as realidades sociais e culturais de cada aluno, o contexto destes em sala de aula e seu nível de maturação. Dessa forma, o professor pode adequar as ferramentas pedagógicas auxiliares de um modo

que melhor possa inserir toda a turma nas brincadeiras, garantir a interação e socialização dessas crianças, entendendo que cada criança tem um tempo para aprender, e com isso, reduzir chances de que essas atividades se tornem em mais um exercício metódico e repetitivo para algumas crianças.

Um dos questionamentos de alguns teóricos seria de que o momento mais oportuno para a inserção da criança no brincar como ferramenta pedagógica seria na educação infantil, no entanto, não levar em conta parte tão significativa do desenvolvimento integral de uma criança que chegou à alfabetização, certamente causará perdas significativas no processo. Isso pode fazê-la regredir em seus aprendizados ou mesmo bloquear habilidades essenciais de cultura ou sociabilidade.

Como Borba (2007, p. 42) esclarece:

Afinal, brincar é uma experiência de cultura importante não apenas nos primeiros anos da infância, mas durante todo o percurso de vida de qualquer ser humano, portanto, também deve ser garantida em todos os anos do ensino fundamental e etapas subsequentes da nossa formação!

Diante desse pensamento, pode-se notar tamanha relevância do brincar como parte dessa ferramenta auxiliar, uma vez que estimula a sociabilidade da turma, leva a criança a ter uma melhor convivência em sala de aula com os colegas e professores. Além disso, facilita a desenvoltura dessas crianças no ambiente escolar, tornando-as mais aptas a conviverem no coletivo, a exercerem o pensamento crítico e seus desejos.

Com isso, afeta o convívio geral na turma e cria vínculos entre eles, através de brincadeiras que fazem alusão à realidade, ou exerçam alguma competência compatível com esta. Assim sendo, Borba (2007, p. 47) argumenta que:

A criança adquire experiência brincando. A brincadeira é uma parcela importante da sua vida. As experiências tanto externas como internas podem ser férteis para o adulto, mas para a criança essa riqueza encontra-se principalmente na brincadeira e na fantasia. Tal como as personalidades dos alunos se desenvolvem através de suas experiências da vida, assim as das crianças evoluem por intermédio de suas próprias brincadeiras e das invenções de brincadeiras feitas por outras crianças e por adultos. Ao enriquecerem-se, as crianças ampliam gradualmente sua capacidade de exagerar a riqueza do mundo externamente real. A brincadeira é a prova evidente e constante da capacidade criadora, que quer dizer vivência.

Dessa forma, os jogos e brincadeiras diversos no contexto alfabetizador têm o poder de enriquecer o aprendizado integral da criança, não apenas influencia no ler e escrever, como engloba este e mais várias outras habilidades intelectuais, cognitivas,

psicomotoras, criativas, sociais, culturais entre muitas outras. Todas elas têm contribuição efetiva da aprendizagem e na aquisição de conhecimentos dessas crianças, tornando-se sujeitos mais autônomos.

### **3 METODOLOGIA**

Nesta seção serão detalhados os procedimentos metodológicos que foram empregados para o desenvolvimento da pesquisa, com a finalidade de se atingir os objetivos delineados.

#### **3.1 Abordagem e tipo de Pesquisa**

Quanto a abordagem escolhida na pesquisa, optamos pela abordagem qualitativa, já que esta é mais focada no lado subjetivo, ou seja, estuda os fenômenos sem quantificá-los. Assim, conforme Minayo (2009, p. 21) “no mundo das relações, das representações e da intencionalidade, é objeto da pesquisa qualitativa [que] dificilmente pode ser traduzido em números e indicadores quantitativos.” Ou seja, foi pesquisado sobre casos em que o lúdico foi usado em sala de aula de alfabetização e como isso influenciou na aprendizagem integral das crianças e abordado como fatos observados em experiência de estágio.

De acordo com Denzin e Lincoln (2006), a pesquisa qualitativa envolve uma abordagem interpretativa do mundo, nesses termos seus pesquisadores estudam os acontecimentos em seus cenários naturais, tentando compreender os fenômenos em termos dos significados que as pessoas a eles examinam. Particularmente, no caso deste estudo, o cenário foi um ambiente escolar, no qual se desenvolve o processo de alfabetização.

Também realizamos uma pesquisa de campo. Segundo Gil (2008), a pesquisa de campo procura o aprofundamento de uma realidade específica. É basicamente realizada por meio da observação direta das atividades do grupo estudado e de entrevistas com informantes para captar as explicações e interpretações do que ocorre naquela realidade. Desse modo, colocando pesquisador e colaborador em contato direto para a coleta de dados.

#### **3.2 Contexto da pesquisa**

Em relação ao local da pesquisa, foi realizada a visita ao CMEI Raio de Luz, localizado no Bairro Santo Antônio, zona sul de Teresina-PI, que atende a crianças de 3 à 6 anos de idade e foi escolhido por possuir duas turmas de primeiro ano, com duas professoras alfabetizadoras e por estar localizada em uma comunidade de vivência

da pesquisadora. Considerando o direito à de proteção à identidade da escola pesquisada, optou-se por denominá-la nesse trabalho por um nome fictício.

O CMEI Raio de Luz foi inaugurado em agosto de 2015, tendo 10 anos de serviços prestados à comunidade, conta com uma boa estrutura física, com quatro salas de aula climatizadas e com mobiliário adequado, não possui sala de leitura, nem brinquedoteca, nem parques. Conta com cozinha e um refeitório, sala de professores, banheiros masculino e feminino, secretaria e diretoria.

Quanto ao quadro de funcionários, conta com três agentes de portaria/ vigias, uma merendeira, três auxiliares de limpeza, seis professoras, três apoio à inclusão e duas auxiliares pedagógicas (auxiliares de turma), uma secretária e uma diretoria.

O CMEI desenvolve alguns projetos, dentre eles o projeto “Alfabetiza Teresina”, que é desenvolvido pela prefeitura municipal de Teresina, por meio da Secretaria Municipal de Educação (Semec), em parceria com os CMEIS, que por sua vez programam as atividades de acordo com suas realidades e com as metas que pretendem atingir. Outro projeto significativo para incentivo à alfabetização é o “Corredor da leitura”, com a exposição no corredor da escola de livros, jogos educativos e matérias para o deleite na leitura.

A direção preza pelo contato direto com a família, portanto realiza reuniões regularmente com pais ou responsáveis e retorno da evolução das crianças com a entrega das atividades realizadas pelas mesmas.

### **3.3 Sujeitos da Pesquisa**

Para a escolha dos participantes deste estudo, foram estabelecidos critérios que auxiliaram a pesquisadora na seleção das professoras envolvidas. Com isso, constituíram critérios básicos de participação neste estudo: duas professoras, por serem responsáveis por uma turma de alunos cada e por a partir disso, termos duas visões com duas realidades vivenciadas.

Inicialmente apresentamos o perfil das participantes da pesquisa, seguidos de uma análise das suas concepções, da descrição do uso do lúdico na prática alfabetizadora e a identificação das contribuições do lúdico nesse processo.

**Quadro 1: Perfil profissional das colaboradoras**

<b>Participantes</b>	<b>Formação (Graduação e Pós-graduação)</b>	<b>Tempo de atuação na docência</b>	<b>Tempo de atuação como professor alfabetizador</b>
<b>Ludocriativa</b>	Licenciatura Plena em Pedagogia, com Pós-graduação em Psicopedagogia.	15 anos atuando como professora.	5 anos atuando como professora alfabetizadora.
<b>Ludomestre</b>	Licenciatura Plena em Pedagogia, História e graduação em Direito, não possui especialização.	37 anos atuando como professora.	15 anos atuando como professora alfabetizadora.

**Fonte:** Entrevista com as colaboradoras (dados da autora, 2025)

As participantes do estudo foram denominadas de Ludocriativa, Ludomestre. A partir dos dados produzidos, percebemos que Ludocriativa e Ludomestre são professoras que atuam há mais de 5 anos como professoras alfabetizadoras. São formadas em Pedagogia, Ludocriativa é especialista em psicopedagogia, Ludomestre destaca a formação em 3 áreas do conhecimento, Pedagogia, História e Direito, não possui especialização na área da Pedagogia. São professoras que possuem um tempo significativo de experiência na docência, Lucriativa tem 15 anos e Ludomestre 37 anos, o que as leva a ter um vasto conhecimento de diferentes contextos de turmas e suas particularidades. Destacando o trabalho com a ludicidade durante o tempo apresentado como professoras alfabetizadoras, Ludocriativa com 5 anos e Ludomestre com 15 anos.

Cabe ressaltar que as três categorias de análises, consolidam as respostas dadas a partir do instrumento aplicado às 2 professoras que participaram do estudo.

### **3.4 Técnicas e instrumentos de coleta dos dados da pesquisa**

Quanto às técnicas, foram realizadas entrevistas semiestruturadas com duas professoras alfabetizadoras. Segundo Marconi e Lakatos (2004), a entrevista é uma técnica de pesquisa que representa um dos instrumentos básicos para a coleta dos dados. Trata-se de uma conversa oral entre duas pessoas, das quais uma delas é o entrevistador e a outra o entrevistado. Segundo Marconi e Lakatos (2003, p. 195), a entrevista “é um encontro entre duas pessoas, a fim de que uma delas obtenha informações a respeito de determinado assunto, mediante uma conversação de natureza profissional.”

Entre os tipos de entrevistas, a escolhida foi a semiestruturada em que o pesquisador já tem uma certa certeza sobre os fatos, mas também pode levantar

pontos importantes da visão do entrevistado. Marconi e Lakatos (2004) relatam que, na entrevista semiestruturada, o entrevistador tem liberdade para desenvolver cada situação em qualquer direção que considere adequada.

### **3.4 Procedimentos de análise dos dados**

Para chegar ao resultado da pesquisa, os dados foram coletados e agrupados em 3 categorias, sistematizadas a partir das questões elencadas advindas dos objetivos do estudo e interpretados com base nos seguintes aspectos fundamentais, conforme defende Minayo (1994, p. 70):

Esse tipo de procedimento de um modo geral, pode ser utilizado em qualquer tipo de análise em pesquisa qualitativa. As categorias podem ser estabelecidas antes do trabalho de campo, na fase exploratória da pesquisa, ou a partir da coleta de dados.

Os dados foram categorizados, apresentados e analisados/discutidos com a utilização do referencial teórico exposto na introdução desta investigação. Preservando os dados produzidos e utilizando desde os elementos às considerações mais importantes para atender os objetivos dessa investigação, foi realizado o diálogo com os teóricos que embasaram este estudo, associando novas ideias e elaborando as críticas pertinentes.



## 4 APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS EM PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: AS CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

Nesta seção, apresentamos análises. Tais categorias foram definidas a partir dos objetivos específicos que nortearam a pesquisa e serviram de base para a construção dos dados, a saber: Concepções das participantes da pesquisa sobre o uso da ludicidade como ferramenta pedagógica no processo de alfabetização; utilização da ludicidade no desenvolvimento da aprendizagem de crianças no processo de alfabetização; contribuições da ludicidade na aprendizagem de crianças no processo de alfabetização.

### 4.1 Concepções sobre o uso da ludicidade como ferramenta pedagógica no processo de alfabetização

Nesta primeira categoria, trazemos um recorte das concepções das professoras sobre o lúdico como ferramenta pedagógica na alfabetização. Uma das concepções mais robustas é a do lúdico como um recurso pedagógico. As pesquisas tem revelado que atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, podem facilitar a aprendizagem de conteúdos diversos de forma mais prazerosa e significativa. Nesse sentido, o brincar vai estimular a curiosidade, a imaginação, a criatividade, a resolução de problemas e o desenvolvimento do pensamento lógico. Assim, ao vivenciar situações lúdicas, a criança constrói conhecimento de maneira mais significativa. E, para compreendermos melhor esse processo, entrevistamos as participantes sobre a proposta e obtivemos como respostas, as falas descritas no quadro abaixo:

**Quadro 2: Concepções das participantes da pesquisa sobre o uso da ludicidade como ferramenta pedagógica no processo de alfabetização.**

Participantes	Concepções sobre o uso da ludicidade na alfabetização
<b>Ludocriativa</b>	O lúdico no processo de alfabetização é importante porque a criança vai brincar e aprender. E aí podemos mostrar diversas maneiras de diferentes aprendizagens para não ficar uma coisa monótona na sala de aula, temos o lúdico como um grande aliado nesse processo
<b>Ludomestre</b>	O lúdico é um facilitador, a criança tem a capacidade de aprender melhor, partindo do prático, quando a gente usa o lúdico fica bem mais fácil deles aprenderem.

**Fonte:** Entrevista com as colaboradoras (dados da autora, 2025)

A partir das falas apresentadas no Quadro 2, observa-se que ambas as participantes reconhecem a relevância da ludicidade no processo de alfabetização, onde Ludocriativa diz que o lúdico no processo de alfabetização é importante porque a criança brinca e aprende. Assim, considera a dinamicidade desse processo, destacando o papel fundamental que uso de brincadeiras e práticas lúdicas exercem na aprendizagem das crianças. A participante Ludocriativa enfatiza que o lúdico possibilita que a criança aprenda de maneira prazerosa, por meio do brincar, evitando a monotonia na sala de aula e promovendo diferentes formas de aprendizagem. Isto evidencia que o uso de atividades lúdicas não apenas desperta o interesse das crianças, como também contribui para tornar o ambiente educacional mais dinâmico e significativo. A concepção do uso do lúdico como ferramenta pedagógica, apresentada pela professora Ludocriativa, se aproxima da perspectiva defendida por Kishimoto (2005, p. 67). Para essa autora, 2005, p. 67) “as brincadeiras desenvolvem a inteligência facilitando assim o estudo, por esse motivo passou a fazer parte dos conteúdos escolares. O lúdico vê o inverso do ensino tradicional, e todo pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos”.

Já a participante Ludomestre aponta o lúdico como um facilitador da aprendizagem, ao destacar que, ao partir de práticas concretas, a criança apresenta maior capacidade de aprender o conteúdo. Para essa professora, o uso do lúdico torna o aprendizado mais acessível, auxiliando na construção do conhecimento de forma leve e eficaz. Quanto a esta ferramenta, Oliveira (1985, p. 74) destaca-a como “um recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula à crítica, a criatividade, a sociabilização. [...] uma das atividades mais significativas [...] pelo seu conteúdo pedagógico social”.

As concepções das colaboradoras estão alinhadas à ideia de que o lúdico, presente desde cedo na vida das crianças, deve ser incorporado intencionalmente ao processo de ensino. Dessa forma, a brincadeira deixa de ser vista apenas como um momento de recreação, assumindo uma função pedagógica essencial e contribuindo para o desenvolvimento cognitivo e à aquisição de conhecimentos essenciais para essa etapa da vida da criança.

## **4.2 A utilização da ludicidade na aprendizagem de crianças no processo de alfabetização**

O terceiro quadro mostra como ocorre o uso da ludicidade na aprendizagem de crianças em processo de alfabetização, o que as professoras participantes analisam como necessário e empolgante para a criança. Também são descritos exemplos de atividades levadas pelas professoras colaboradoras e desenvolvidas por estes alunos com a demonstração de como essas crianças reagem e interagem durante essas atividades lúdicas.

**Quadro 3: Uso da ludicidade na aprendizagem das crianças em processo de alfabetização**

Participantes	Utilização das atividades lúdicas em sala de aula como ferramenta pedagógica	Atividades lúdicas utilizadas em sala e os momentos em que são inseridas	A reação das crianças durante as atividades lúdicas voltadas para o processo de alfabetização
<b>Ludocriativa</b>	Seria necessário um trabalho pensado pela prefeitura com as escolas, com formação e reuniões pedagógicas, mas eu faço da seguinte maneira: pesquisa de acordo com a grade curricular e fabrico meus próprios recursos para a sala de aula.	Tem uma atividade xerocada, livro ou caderno, mas todos os dias nós trabalhamos uma atividade lúdica, como jogos, quebra-cabeça, música, recreação voltada para o assunto da atividade do dia.	Elas aceitam super bem, interagem muito bem, tanto com nossos comandos, como professora, mas com a socialização dos coleguinhas, o que torna até mais fácil o processo de alfabetização.
<b>Ludomestre</b>	Eu uso atividades lúdicas. Até a criança se empolga mais, quando você traz uma novidade ele já pra saber, pra entender o que você trouxe naquele dia, então a atenção dele já vai ficar voltada para o que você vai mostrar e por sua vez você aproveita aquele momento de emoção para atingir os seus objetivos.	Eu costumo utilizar jogos, faço competições, principalmente meninos e meninas, eles se empolgam mais. A gente coloca no quadro, fichas [...] escrever o nome, é o chamado ditado mudo, escrever o nome daquela figura que a gente tá mostrando. [...] contando, qual criança acertou, qual criança errou. Aproveito aquele momento pra fazer as correções e eles não se sentem cansados. Costumo usar no início da aula, quando eles chegam, que estão cheios de energia, aproveito aquele momento que eles estão com atenção melhor [...]	Adoram. toda vez que você chama a criança pra participar de uma atividade lúdica, ele já quer participar, ele já fica gritando: “tia, minha vez.” Então, eles gostam muito, todas as crianças gostam.

**Fonte:** Entrevista com as colaboradoras (dados da autora, 2025)

A partir dos relatos das participantes, no Quadro 3, observamos que o uso da ludicidade é uma prática presente e valorizada no contexto da alfabetização pelas mesmas. Ambas as professoras demonstram que as atividades lúdicas não são

apenas recursos pontuais, mas sim ferramentas constantes e intencionais no planejamento de suas aulas.

Ao serem perguntadas como analisam e costumam utilizar as atividades lúdicas como ferramenta pedagógica, as colaboradoras afirmaram que utilizam estrategicamente para instigar a criança que, por sua vez, se sente motivada a participar o que as leva a um aprendizado dos assuntos que serão trabalhados. Nesse sentido, afirma Kishimoto (1996, p. 146): “brincando ludicamente a criança se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências. São essas vivências, na interação com as pessoas de seu grupo social, que possibilitam a apropriação da realidade, da vida e toda sua plenitude”.

A professora Ludocriativa destaca que há um trabalho pedagógico contínuo com atividades lúdicas, todas voltadas para o conteúdo do dia. A respeito de como as crianças reagem, durante as atividades lúdicas, a professora Ludocriativa também aponta a aceitação positiva das crianças, que interagem bem com os colegas, o que potencializa o processo de alfabetização.

Essa perspectiva dialoga com os estudos de Kishimoto (2007), que defende o uso de atividades lúdicas como ferramenta auxiliar. Nessa perspectiva, o uso de atividades dessa natureza proporciona à criança um aprendizado eficaz e, ao mesmo tempo, de modo flexível e prazeroso. Nessa direção, possibilita à prática pedagógica, ações com características que se distanciam de uma proposta tradicional e metódica, ainda recorrente nas salas de aula. Por conseguinte, a perspectiva aqui defendida, conforme a autora supramencionada favorece o desenvolvimento intelectual, a atenção e a criatividade.

A professora Ludomestre reforça essa ideia, ao dizer que as crianças se empolgam mais com as novidades lúdicas, o que facilita a atenção e o engajamento nos conteúdos propostos. Segundo Vygotsky (1991), é por meio da brincadeira que é criada a zona de desenvolvimento proximal na criança, permitindo que a ela vá além do que conseguiria fazer sozinha, pois no brincar ela assume papéis, internaliza regras e explora novas possibilidades.

Essa visão também é respaldada por Campos (1995) que destaca que o brincar é essencial para o desenvolvimento da criança, pois permite que ela atribua sentido às suas experiências e aprenda de forma integral. Quando os professores utilizam jogos e dinâmicas adaptadas ao conteúdo, como descrito por Ludomestre, entendemos que elas promoverão não apenas o aprendizado do código sistema de

escrita alfabética, mas também o desenvolvimento da autonomia, atenção e capacidade de resolver problemas.

Além disso, Macedo, Petty e Passos (2005, p. 22), argumentam que "o lúdico, quando bem planejado, deixa de ser apenas diversão e passa a ser estratégia pedagógica significativa". Isso se confirma nos relatos analisados, que mostram o lúdico como facilitador não apenas da aprendizagem cognitiva, mas também da afetiva e social, tornando a criança participativa e pertencente ao contexto alfabetizador.

#### **4.3 As contribuições da ludicidade na aprendizagem de crianças no processo de alfabetização.**

Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, autores como Kishimoto afirmam que, o processo de alfabetização representa uma das etapas mais significativas da formação escolar da criança. Nesse período, é essencial que a aprendizagem ocorra de forma significativa. Isso pode ocorrer, de acordo com a teoria Histórico-Cultural, baseando-se na ZDP das crianças, respeitando as características comuns da infância, como a curiosidade, o movimento e a imaginação. A aplicação de jogos, brinquedos e brincadeiras é fundamental para o desenvolvimento dos domínios da leitura e escrita.

Além disso, o brincar contribui para o desenvolvimento da autonomia, da cooperação e aspectos emocionais, elementos essenciais para a formação global do aluno. Portanto, a ludicidade nos anos iniciais do Ensino Fundamental é uma ferramenta auxiliar essencial para essa formação. Portanto, no quadro 4 mostramos as contribuições desse processo na aprendizagem das crianças, por parte da compreensão das colaboradoras durante suas práticas.

**Quadro 4: Contribuições da ludicidade na aprendizagem de crianças no processo de alfabetização**

<b>Professoras participantes</b>	<b>A ludicidade favorecendo a interação entre os alunos em contexto alfabetizador e as contribuições para a aprendizagem coletiva e individual</b>	<b>Principais contribuições percebidas no uso do ludicidade como ferramenta pedagógica no processo de alfabetização</b>	<b>Além do cognitivo, outras atividades lúdicas que promovem o desenvolvimento das crianças, nos aspectos emocionais e/ou afetivos</b>
<b>Ludocriativa</b>	As atividades favorecem, tanto o individual quanto o coletivo, tanto as crianças que têm	A socialização melhora o comportamento, as regras, aceitar as regras ou atender os	Além do cognitivo que percebemos que durante determinada atividades lúdicas assimilamos muito

	acompanhamento em casa, como as que não têm se sentem mais interessadas a participar das atividades lúdicas. É ferramenta importante para o professor e o aluno	comandos. A própria questão da consciência fonológica, consciência numérica, há bastante proveito durante as atividades lúdicas.	delas, temos o emocional e o educacional, dá pra conseguir trabalhar vários segmentos através das atividades lúdicas coordenadas.
<b>Ludomestre</b>	O lúdico favorece essa interação. As crianças vão aprendendo a esperar, participar, aprender a perder [...] ao mesmo tempo vai aprendendo o conteúdo. [...] o lúdico favorece tanto o coletivo, quanto o individual,	Contribuição do uso do lúdico é favorecer essa interação entre as crianças, a interação do professor com a criança e aprender de uma forma satisfatória. Sem oprimir, impor, passa a ser um momento prazeroso.	Favorece no aspecto emocional e afetivo, quando você propõe algum jogo, brincadeira, a criança se sente motivada, há uma interação entre a professora e o aluno, entre os colegas. Amplia o vocabulário, desenvolve habilidades, imprescindíveis para a alfabetização.

**Fonte:** Entrevista com as participantes (dados da autora, 2005)

As falas das colaboradoras Ludocriativa e Ludomestre evidenciam a relevância da ludicidade como estratégia pedagógica que potencializa tanto a aprendizagem individual quanto a coletiva no contexto da alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Os pontos destacados por Ludocriativa e Ludomestre reforçam a ideia de que o lúdico não apenas envolve os alunos, mas também promove interações sociais fundamentais para o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças.

Ao ser questionada se observa contribuições tanto no individual como no coletivo, Ludocriativa destaca que as atividades lúdicas favorecem tanto o desenvolvimento das crianças com maior suporte familiar quanto daquelas que carecem desse acompanhamento, pois o lúdico desperta o interesse e motiva a participação. A percepção de Ludocriativa dialoga diretamente com Vygotsky (1998), que defende que o aprendizado se dá nas interações sociais, tanto com a professora ou alguém próximo, que seja mediador do desenvolvimento. Para ele, o brincar cria uma “zona de desenvolvimento proximal”, em que a criança é capaz de realizar mais com a mediação de alguém com nível maior de maturação, do que conseguiria sozinha.

Além disso, Ludocriativa reconhece o lúdico como um recurso que oferece suporte ao trabalho docente. Essa percepção corrobora com o pensamento de Brougère Gilles (1995), que destaca que o brincar pode ser inserido na educação, desde que o professor saiba mediar a relação entre as práticas educativas e os objetivos de aprendizagem.

Ludomestre, por sua vez, enfatiza o papel da ludicidade na promoção de habilidades socioemocionais como saber esperar a vez, lidar com erros, aprender a

perder e cooperar - aspectos centrais para a aprendizagem coletiva. Essa perspectiva também está presente na obra de Winnicott (1975), que compreende o brincar como espaço potencial para a criança expressar sentimentos, construir relações e desenvolver-se emocionalmente. Quando a criança brinca em grupo, ela vivencia regras, limites e aprende a lidar com o outro, elementos essenciais no ambiente escolar e fundamentais na etapa de alfabetização.

Ao serem questionadas sobre quais contribuições elas percebem no uso da ludicidade como ferramenta pedagógica, as falas das colaboradoras Ludocriativa e Ludomestre evidenciam benefícios tanto no campo cognitivo quanto no socioemocional e relacional, Ludocriativa afirma que as atividades lúdicas contribuem para a socialização e o desenvolvimento do comportamento, especialmente no que se refere à aceitação de regras e ao atendimento de comandos. Essa observação é coerente com as ideias de Kishimoto (1996, p.12): “O jogo pode ser visto como sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social: um sistema de regras, um objeto”. Assim o jogo possui um papel fundamental na aprendizagem, pois por meio destas atividades a criança se adapta às regras, desenvolve a cooperação. Por meio do jogo e da brincadeira, a criança aprende a lidar com frustrações, a esperar sua vez, a negociar e a respeitar o outro, essas habilidades são fundamentais no uso da ludicidade na alfabetização.

Além disso, Ludocriativa aponta que o lúdico tem forte impacto no desenvolvimento da consciência fonológica e numérica, competências fundamentais na alfabetização. Segundo, Mafra (2008, p. 16) “Os jogos e brincadeiras são instrumentos metodológicos através dos quais os educadores podem estimular na criança o seu desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, moral, linguístico e físico-motor; como também propiciar aprendizagens curriculares específicas”. A ludicidade, nesse contexto, facilita a apropriação de conceitos como rima, segmentação silábica, contagem, reconhecimento de padrões e outros fundamentos da leitura e escrita.

Ludomestre complementa esse olhar ao enfatizar que o uso do lúdico favorece uma interação mais rica entre as crianças e entre professor e aluno, criando um ambiente de aprendizagem mais acolhedor e significativo. Essa perspectiva dialoga diretamente com a teoria de Vygotsky (1998), que considera a interação social como motor do desenvolvimento cognitivo. Para ele, o brincar é uma atividade mediada que ocorre na chamada zona de desenvolvimento proximal, em que a criança é capaz de avançar cognitivamente com o apoio de outro com maior nível de maturação.

Ao afirmar que o momento lúdico "não é uma coisa impositiva", Ludomestre revela uma compreensão da ludicidade como promotora de uma aprendizagem livre de opressões e pressões. Esse aspecto é defendido por autores como Macedo, Petty e Passos (2005, p.14 *apud* Aparecida et al. 2024, p.136) "postulam que se soubermos observar a presença do lúdico, em seus diferentes níveis, poderemos compreender as resistências, desinteresses e toda a sorte de limitações que tornam, muitas vezes, a escola sem sentido para as crianças. Para que esse trabalho tenha êxito, é necessário considerá-lo na perspectiva das crianças, aproveitando os elementos de sua cultura e imaginário para explorar a perspectiva do prazer funcional enquanto poderosa ferramenta presente nos jogos, brinquedos e brincadeiras." Essa ideia dos autores reforçam o posicionamento de Ludomestre ao ver a dinamicidade desse processo como ponto essencial para a construção de uma relação positiva com a leitura e a escrita, nesse aspecto a proposição da professora participante está de acordo com os pontos discutidos no referencial teórico.



## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o compromisso de responder ao problema de pesquisa deste estudo e o seu objetivo geral, procurou-se analisar as concepções das professoras participantes sobre o uso da ludicidade, enquanto ferramenta pedagógica, bem como foi realizada a descrição de como ocorria o uso dessa ludicidade nesse processo de alfabetização, e, por fim, a identificação das contribuições da ludicidade na aprendizagem de crianças no processo de alfabetização.

O estudo realizado sobre a ludicidade enquanto ferramenta pedagógica e suas contribuições para a aprendizagem de crianças em processo de alfabetização demonstrou que a alfabetização é um processo dinâmico e que não acontece da mesma forma para todas as crianças. Nesse sentido, o papel do professor alfabetizador é fundamental, quanto aos instrumentos e ferramentas pedagógicas utilizadas durante esse processo.

Os resultados evidenciaram, sobre as concepções das participantes da pesquisa, que o uso da ludicidade como ferramenta pedagógica no processo de alfabetização configura-se como um recurso facilitador da aprendizagem, auxiliando na construção do conhecimento de forma leve e eficaz. A brincadeira, por sua vez, deixa de ser vista apenas como um momento de recreação, com uma função pedagógica essencial e contribuindo para o desenvolvimento cognitivo e à aquisição de conhecimentos essenciais a alfabetização. Com isso, entende-se que a alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental deve ser trabalhada de uma maneira dinâmica e que torne a criança pertencente a este espaço. Assim, trazer essa dinamicidade, por meio de atividades e intenções lúdicas, é ter um aliado neste processo, de modo a agregar bons resultados para estudantes e professores.

Assim, o uso da ludicidade na alfabetização, segundo as participantes, não é apenas recurso pontual, mas uma ferramenta constante e intencional no planejamento de suas aulas. As professoras apresentaram uma diversidade de atividades incluindo jogos, músicas. Ficou evidenciado ser uma estratégia pedagógica significativa, não apenas da aprendizagem cognitiva, mas também das relações afetiva e social, tornando a criança participativa e pertencente ao contexto alfabetizador.

Os resultados apontaram também as contribuições da ludicidade na aprendizagem de crianças no processo de alfabetização. Dentre elas, se destacam o desenvolvimento da consciência fonológica e numérica, o desenvolvimento das habilidades cognitivas essenciais, promoção das habilidades socioemocionais e

outras competências consideradas fundamentais na alfabetização.

Concluimos que a alfabetização é dinâmica e cabe olhar a criança como um sujeito com desejos e interesses. Para tanto, se faz sempre necessário pesquisas que debatam sobre a dinamicidade do processo de alfabetização, tornando o ler e escrever mais prazeroso. Assim sendo, esperamos que este trabalho sirva de fonte para outros trabalhos que surgirão e que de fato agregue valor no cenário da educação.

## REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, E. B. C. Conceituando alfabetização e letramento. In: SANTOS, C.F.; MENDONÇA, M. (Org). **Alfabetização e Letramento: Conceitos e relações**. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

ALMEIDA, A. Ludicidade como instrumento pedagógico. **Cooperativa do Fitness**, 23 de janeiro de 2009. Disponível em: <https://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em: 23 de jun. 2025.

BORBA, Â. M.; G, C. As diversas expressões e o desenvolvimento da criança na escola. In: BEAUCHAMP, Jeanete; PAGEL, Sandra Denise; NASCIMENTO, Aricélia Ribeiro do (Orgs.). **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. p. 47-56.

BORBA, Â. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. Petrópolis: Vozes, 2007.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Senado Federal, 1988. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm). Acesso em: 24 jun. 2025.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm). Acesso em: 24 jun. 2025.

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

CAMPOS, M. M. Brincar é um direito: a importância do brincar. In: KRAMER, Sônia (Org.). **A infância e sua singularidade**. São Paulo: Ática, 1995. p. 123-134.

CAMPOS, M, L. **A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem**. 2003.

CINTRA, R. C. G. G.; P, M. A. M.; J, M. S. A historicidade do lúdico na abordagem histórico-cultural de Vigotski. **Revista Rascunhos Culturais**, Coxim/MS, v. 1, n. 2, p. 225-238, jul./dez. 2010.

DENZIN, N. K.; L, I. **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. Porto Alegre: Artmed, 2006. ERICKSON, F.

DESSEN, M. A.; M, S. G. (1997). A metodologia observacional na pesquisa em psicologia: Uma visão crítica. **Cadernos de Psicologia D**, 1, 47-60.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneiro, 1994, p. 4, 1997, p. 36 – 38.

KISHIMOTO, T. M. et al. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 10. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 8<sup>a</sup> ed. São Paulo: Cortez, 2005.

LAKATOS, E. M.; M, M. A. **Metodologia científica**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2004.

LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas**: uma abordagem a partir da experiência interna. 2005.

MACEDO, L.; P, A. L. G. F.; P, C. P. S. **Ludicidade e formação de professores**. São Paulo: Cortez, 2005.

MACEDO, Lino.; P, A. L.; P, N. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MAFRA, S. R. C. **O Lúdico e o Desenvolvimento da Criança Deficiente Intelectual**. 2008. Disponível: em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2444-6.pdf>. Acesso em: 01 de junho de 2025.

MARCONI, M. A.; L, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2003.

MARINA, J. **A importância dos jogos e das brincadeiras na educação infantil**. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo Faculdade de Educação, 2007.

MARTINS, J.R.; N, M.V.S. 245 **Jogos Lúdicos para Brincar como nossos Pais Brincavam**. Rio de Janeiro: Editora WAK, 2011.

MINAYO, M. C. S. (org.). **Pesquisa Social**. Teoria, método e criatividade. 18. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: prodil, 1994.

OLIVEIRA, Vitor Marinho. **O que é educação física**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

OLIVEIRA, Z. M. R. **Educar e brincar**: desafios para os que ficam e para os que chegam. São Paulo: Cortez, 2000.

OLIVEIRA, M. K. **Vygotsky: Aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico**. 4.ed. São Paulo, SP. 2008.

OLIVEIRA, F. A.; B, T. M. M.; M, S. M. F. A ludicidade como possibilidade de desenvolvimento da leitura e da escrita nos anos iniciais do ensino fundamental.

**Revista Missioneira**, Santo Ângelo, v. 26, n. 1, p. 133-143, jan./jun. 2024.

Disponível em: <http://dx.doi.org/10.31512/missioneira.v26i1.1914>. Acesso em: 25 de maio de 2025.

PAULA, E.; S, M. **A Contribuição dos Jogos No Processo de Alfabetização.**

Revista Científico eletrônica de Ciências Aplicadas da FAIT, São Paulo, Ano VIII. v 15, n 2, novembro, 2019. REVEMAT, e ISSN 1981-1322, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011.

RIBEIRO, S.S. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância.** 2013.

SANT'ANNA, A.; N, P. R. A História do lúdico na educação. **REVEMAT**,

Florianópolis, v. 6, n. 2, p. 19-36, 2011.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SANTOS, S. M. P. **O lúdico na formação do educador.** 5ª ed. Vozes, Petrópolis, 2002.

São Paulo: Editora Unesp, 2001. FERREIRA, A. B. H. Mini Aurélio. **O dicionário da língua portuguesa.**

SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico.** São Paulo, SP: Cortez, 2007.

SILVA, V.; B, I.; V, L. **A Teoria de Vygotsky e a Utilização dos Jogos no Processo de Ensino Aprendizagem.** Conedu, Ceará, setembro, 2019.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, L. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem.** Ed. Martins Fontes. São Paulo, 1987.

## APÊNDICE A – OFÍCIO DE ENCAMINHAMENTO



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ**  
**CAMPUS POETATORQUATO NETO**  
**CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO, COMUNICAÇÃO E ARTES**  
**LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

### OFÍCIO DE ENCAMINHAMENTO

Ilma.Sra.,

Apresentamos a V. Sa. a aluna MARIA BEATRIZ DE ABREU SANTOS do Curso de Licenciatura em Pedagogia, devidamente matriculada e frequentando a disciplina Prática e Pesquisa Educacional IV, para realizar uma pesquisa nessa estimada instituição.

Informamos que essa atividade de pesquisa subsidiará a escrita do Trabalho de Conclusão de Curso-TCC.

Ao tempo em que esperamos contar com a compreensão e acolhida de V.Sa., antecipamos nosso sentimento de estima e consideração.

Atenciosamente,



Documento assinado digitalmente  
**VALDIRENE GOMES DE SOUSA**  
 Data: 26/03/2025 06:22:49-0300  
 Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Professor da disciplina: Profa. Dra. Valdirene Gomes de Sousa  
 Ilma.Sra: Vandalúcia Carvalho Campos

Instituição: Centro Municipal de Educação Infantil Francisco Hardi Filho

**APÊNDICE B – ROTEIRO DE ENTREVISTA REALIZADA COM AS PROFESSORAS**

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ – UESPI**  
**CAMPUS POETA TORQUATO NETO**



**CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO, COMUNICAÇÃO E ARTES**  
**LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

Prezado(a) participante:

Você está sendo convidado(a) a participar da pesquisa: **“O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO EM UMA ESCOLA MUNICIPAL DE TERESINA-PI”**, de **forma totalmente voluntária**. Você tem o direito de desistir de participar da pesquisa a qualquer momento, sem sofrer penalidades e sem perder os benefícios aos quais tem direito. Além disso, destaca-se que você não terá custos ou quaisquer compensações financeiras.

Ficamos felizes em contar com a sua colaboração!

**ROTEIRO DA ENTREVISTA DA PESQUISA****1 Identificação**

- Nome
- Idade
- Formação acadêmica:
  - Graduação
  - Pós-Graduação
- Tempo de atuação na docência
- Tempo de atuação como professor(a) alfabetizador(a)

2- Qual sua concepção sobre o lúdico como ferramenta pedagógica no processo de alfabetização?

3- Como você analisa o trabalho pedagógico envolvendo atividades lúdicas no processo de alfabetização. Você costuma utilizar atividades lúdicas em suas aulas como ferramenta pedagógica para alfabetização?

4- Quais as atividades lúdicas você costuma realizar em sua prática pedagógica durante o processo de alfabetização e em quais momentos as atividades lúdicas se inserem em suas aulas?

5- Como as crianças reagem durante as atividades lúdicas voltadas para o processo de alfabetização?



6- Em sua prática pedagógica, como você observa que o uso do lúdico favorece a interação entre os alunos em contexto alfabetizador. Na sua opinião esse tipo de interação contribui para a aprendizagem coletiva e individual dessas crianças? Justifique.

7- Em geral, quais as principais contribuições que você percebe no uso do lúdico como ferramenta pedagógica no processo de alfabetização?

8- Além do aspecto cognitivo, você considera que as atividades lúdicas promovem o desenvolvimento das crianças, em processo de alfabetização, também nos aspectos emocionais e/ou afetivos? Por quê?.