



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ – UESPI
CAMPUS UNIVERSITÁRIO PROF. BARROS ARAÚJO
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

RITA DE CÁSSIA MOURA RÊGO

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NOS
ANOS INICIAS**

PICOS – PI
2025

RITA DE CÁSSIA MOURA RÊGO

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NOS
ANOS INICIAIS**

Artigo apresentado, apresentado a Universidade Estadual do Piauí Campus Professor Barros Araújo, como requisito à obtenção do grau de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Orientadora: Prof.^a Me. Thaizi Helena Barbosa e Silva Luz

RITA DE CÁSSIA MOURA RÊGO

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NOS
ANOS INICIAIS**

Artigo apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura
Plena em Pedagogia da Universidade Estadual do Piauí, como
requisito parcial para a obtenção do título de Graduada em
Pedagogia.

Orientadora: Prof.^a Me Thaizi Helena Barbosa e Silva Luz

APROVADA EM: ____/____/2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Me. Thaizi Helena Barbosa e Silva Luz
Universidade Estadual do Piauí – UESPI
Orientadora

Prof.^a Me. Fabrícia Gomes da Silva
Universidade Estadual do Piauí – UESPI

Prof.^a Esp. Joselma Gomes Santos Silva
Universidade Estadual do Piauí – UESPI

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NOS ANOS INICIAIS

Rita de Cássia Moura Rego¹

Thaizi Helena Barbosa e Silva Luz²

RESUMO

O presente artigo discorre em torno da importância da ludicidade no processo de alfabetização nos anos Iniciais do Ensino Fundamental. A pesquisa parte do princípio de que o aprendizado deve ser significativo, prazeroso e criativo, valorizando o brincar, os jogos e as práticas lúdicas como instrumentos que tornam a sala de aula um espaço dinâmico, de interação e protagonismo infantil. Fundamentado metodologicamente, através pesquisa qualitativa de campo, realizada em duas escolas da zona rural de Picos (PI), com dois professores atuantes nos 2º e 3º anos do ensino fundamental. A coleta de dados foi feita por meio de questionários, buscando compreender as experiências docentes e as estratégias utilizadas para integrar jogos, brincadeiras e atividades lúdicas ao processo de alfabetização em autores como Vygotsky (2007) e Piaget (1971), o estudo demonstra que o lúdico não é mero entretenimento, mas um recurso pedagógico capaz de estimular a curiosidade, o raciocínio, a socialização e o equilíbrio emocional, onde se objetivou em analisar a importância da ludicidade no desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. Com isso se observou que a integração entre alfabetização e letramento, quando mediada por práticas lúdicas, e como estimulam a compreensão crítica da realidade e fortalece o vínculo entre o estudante e o conhecimento. Assim, conclui-se que a ludicidade deve ser vista não como um complemento, mas como princípio estruturante da prática pedagógica, contribuindo para uma educação mais humana, significativa e inclusiva, capaz de formar sujeitos criativos, críticos e socialmente participativos.

Palavras chave: Práticas Lúdicas; Alfabetização; Experiências Docentes; Crianças;

ABSTRACT

This article discusses the importance of playfulness in the literacy process in the early years of elementary education. The research is based on the principle that learning should be meaningful, enjoyable, and creative, valuing play, games, and playful activities as tools that make the classroom a dynamic space for interaction and children's active participation. Methodologically grounded through qualitative field research conducted in two schools in the rural area of Picos (PI), with two teachers working in the 2nd and 3rd grades of elementary school. Data collection was carried out through questionnaires, aiming to understand the teaching experiences and strategies used to integrate games, play, and playful activities into the literacy process.

¹ Orientanda - Discente do Curso de Licenciatura em pedagogia da Universidade Estadual do Piauí, Campus Prof. Barros Araújo/Picos. E-mail: ritadecmr@aluno.uespi.br

² Orientadora - Docente do Curso de Licenciatura Plena em pedagogia da Universidade Estadual do Piauí, Campus Prof. Barros Araújo/Picos. E-mail: thaizihelena@pcs.uespi.br

Drawing on authors such as Vygotsky (2007) and Piaget (1971), the study shows that playfulness is not mere entertainment, but a pedagogical resource capable of stimulating curiosity, reasoning, socialization, and emotional balance, where the aim was to analyze the importance of playfulness in the cognitive, social, and emotional development of children. It was observed that the integration of literacy and reading and writing practices, when mediated by playful activities, stimulates critical understanding of reality and strengthens the bond between the student and knowledge. Thus, it is concluded that playfulness should be seen not as a complement, but as a structuring principle of pedagogical practice, contributing to a more human, meaningful, and inclusive education, capable of forming creative, critical, and socially engaged individuals.

Keywords: Play: based activities; Literacy; Teaching experiences; Children

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo visa analisar a importância da ludicidade no desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças, compreendendo-a como um recurso indispensável no processo de alfabetização. Partindo da ideia de que a educação precisa ser significativa e prazerosa, busca-se destacar como o brincar, os jogos e as práticas lúdicas são capazes de transformar a sala de aula em um espaço dinâmico, criativo e motivador, no qual a criança é reconhecida como protagonista da própria aprendizagem.

A alfabetização é um processo complexo que envolve não apenas a aquisição de habilidades de leitura e escrita, mas também o desenvolvimento cognitivo, social e emocional. Nesse contexto, a ludicidade surge como ferramenta essencial para tornar o aprendizado mais atraente, eficaz e proveitoso. O profissional da educação precisa ter a formação necessária e bons métodos para adquirir bons resultados, pois a criatividade e a inovação são de suma importância no ato do ensino aprendizagem.

A ludicidade é uma peça fundamental no momento da aprendizagem, principalmente nos anos iniciais, pois é nessa fase que a criança se encanta com cores e formatos de brinquedos que por sinal sabendo utilizá-los melhora a cognição, o equilíbrio e principalmente o comportamento. Temos como exemplo os jogos, onde as crianças aprendem o momento certo de ter uma ação, desenvolvem seus próprios pensamentos e começam a aprender a conviver com o meio social, discernindo o certo do errado como também o ganhar e o perder.

O aprender com o lúdico através de brincadeiras melhora desenvolvimento cognitivo, a capacidade de resolução de problemas; desenvolve a criatividade e a

imaginação; e estimula a curiosidade e interesse pelo aprendizado. No desenvolvimento social, fomenta a interação e cooperação com os outros; desenvolve habilidades de comunicação e expressão; e ajuda a estabelecer relações saudáveis. Nos anos iniciais a ludicidade estabelece também uma base sólida para o aprendizado futuro; influencia o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais, fazendo com que o aluno desperte e aprecie cada vez mais a arte de aprender. Essa perspectiva evidencia que a ludicidade abordado não é apenas uma opção metodológica, mas um princípio que deve estruturar o processo de ensino e aprendizagem.

A relevância deste estudo se apresenta ao observar a realidade das escolas municipais, onde projetos pedagógicos têm buscado inserir práticas lúdicas no processo de alfabetização assim como se evidencia em Vygotsky (2007), Piaget (1971). Essas experiências revelam que a ludicidade, quando bem planejada, promove maior engajamento, desperta a curiosidade e favorece a inclusão de crianças com diferentes níveis de aprendizagem.

Assim esses alunos na fase da alfabetização tendem a ter dificuldade, tendo em vista que a partir das técnicas e métodos aplicados no momento da aprendizagem faz com que o momento se torne bem mais gratificante quando a ludicidade é aplicada da forma correta. Cunha afirma que (2001, p. 14): “O brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincando aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolve, a maturidade, a mente, a criatividade, sem cobrança ou medo, mais sim com prazer”.

O estudo se justifica por que a alfabetização é uma etapa indispensável e crucial na vida acadêmica, nela as crianças se desenvolvem em vários aspectos, não somente na leitura e escrita. embora alguns profissionais da educação ainda sintam certa dificuldade em tornar esse processo prazeroso para ambos, independentemente de suas especificidades, nesse sentido é notório a necessidade de melhorias e adaptações nesse processo, portanto o tem-se por finalidade expor os impactos positivos que essa prática pode causar, bem como o lado negativo do não uso da mesma.

Sendo assim a ludicidade é fundamental para o aluno em relação também ao meio social, pois desenvolve a comunicação, ajuda o mesmo a trabalhar em equipe, trabalha a autoestima, por isso a aplicação desta prática é indispensável no processo de alfabetização. Por conseguinte, o processo de alfabetização recebe vários benefícios quando a ludicidade é adaptada de acordo com o meio acadêmico, o

mediador deve pesquisar o ambiente que irá desenvolver as técnicas para que assim o aprendizado se torne ativo, e tendo bons resultados diante do determinado cenário.

O estudo partiu de um problema de pesquisa, ao qual apresentou o seguinte questionamento: Qual a importância da ludicidade no processo de alfabetização nos anos Iniciais do Ensino Fundamental? Para responder esta problemática, partiu-se das seguintes hipóteses: a) o profissional da educação que faz o uso da ludicidade consegue atingir melhores resultados e diminuição das dificuldades de aprendizagem; b) a inserção dos jogos e brincadeiras na etapa de alfabetização estimula a concentração e engajamento dos alunos; c) a ludicidade melhora gradativamente o desempenho em leitura e escrita, se comparando a forma tradicional de ensino.

Diante o exposto, definimos como objetivo geral analisar a importância da ludicidade no processo de alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental e como objetivos específicos avaliar a eficácia do processo de alfabetização quando fundamentado em práticas pedagógicas lúdicas; identificar metodologias e recursos que tornem o ensino mais dinâmico, prazeroso e significativo para os alunos e analisar como as atividades lúdicas favorecem o processo de aprendizagem, atendendo às diferentes necessidades e ritmos de cada estudante.

O estudo está dividido em seções que abordam a ludicidade e a alfabetização, inicialmente contextualizando a partir de seus fundamentos e as práticas do brincar na educação, seção metodológicas que aborda sobre a categorização do estudo, nesta seção também se atém a análise de dados da pesquisa por fim as considerações finais com os apanhados gerais do estudo e referencias.

2 A LUDICIDADE COMO FUNDAMENTO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

A utilização do lúdico nos processos de alfabetização demonstram que, por meio das brincadeiras, é possível estabelecer regras e estimular o desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo das crianças. Além de favorecer a aquisição de novos conhecimentos, o lúdico oferece suporte essencial para que os professores incorporem essa prática como um método contínuo e eficaz de ensino.

O importante é que a ludicidade — vista até então como alguma coisa sem muita importância no processo de desenvolvimento humano — hoje é estudada como algo fundamental no processo, “fazendo com que cada vez mais se produzam estudos de cunho científico para entender sua dimensão no comportamento humano e se busquem novas formas de intervenção

pedagógicas como estratégia favorecedora de todo o processo”. (Santos, 2008, p.35)

Dessa maneira, os alunos vivenciam uma troca de experiências mútuas e podem aplicar os conhecimentos adquiridos em seu processo de aprendizagem. A ludicidade é um conceito interdisciplinar que envolve psicologia, educação, sociologia, antropologia e filosofia. Para Vygotsky (2007), é na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir em uma esfera cognitiva. Na visão deste autor, a criança comporta-se de forma mais avançada em uma atividade lúdica do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária quanto pela capacidade de subordinação às regras.

É papel do educador oferecer formas didáticas diferenciadas, como atividades lúdicas, para provocar nas crianças o desejo de pensar. Quando não há correspondência ao estímulo de uma disciplina, isso pode indicar falta de predisposição ou interesse pela área, o que reforça a necessidade de inserir práticas lúdicas no cotidiano escolar. A ludicidade, nesse sentido, constitui-se como uma das melhores formas de ensino, em que o professor é mediador e criador de possibilidades, descobrindo e estimulando as habilidades individuais de cada aluno.

Assim, a criança precisa aprender a considerar as regras e o aprendizado como parte essencial de seu próprio desenvolvimento, alcançando benefícios cognitivos como memória, atenção, concentração e disciplina. Além disso, o brincar gera benefícios sociais e emocionais, desenvolvendo autoconfiança, entusiasmo, empatia e tolerância. É no ambiente escolar que a criança aprende a respeitar os colegas, a ter paciência e compreensão, valores fundamentais para a convivência em sociedade.

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia a ação impulsiva constitui o caminho para o prazer do brinquedo.” (Vygotsky, 2007, p.130).

A introdução da ludicidade é indispensável, pois a ideia de que o aluno deve apenas receber ordens não contribui para seu desenvolvimento. Para Piaget (1971, p. 67), “quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso

com a realidade, pois a sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui”. e a ideia de que a brincadeira é um ato de assimilação pura. Em síntese a criança não se adapta à realidade do objeto, ela o adapta à sua realidade interna, usando-o como um suporte para sua imaginação, seus desejos e seu desenvolvimento cognitivo. A função do objeto é definida pela criança, não pela sua natureza, destacando o caráter simbólico e egocêntrico do brincar. Ao reconhecer o brincar como fase essencial, Froebel (1896, p.55) ressalta:

Brincar é a atividade mais pura, mais espiritual do homem neste estágio, e, ao mesmo tempo, típico da vida humana como um todo – a vida natural interna escondida no homem e em todas as coisas. Ele dá, assim, alegria, liberdade, contentamento interno e descanso externo, paz com o mundo. Ele assegura as fontes de tudo que é bom. Uma criança que brinca por toda parte, com determinação auto ativa, perseverando até esquecer a fadiga física, poderá seguramente ser um homem determinado, capaz de auto sacrifício para a promoção deste bem-estar de si e de outros. Não é a mais bela expressão da vida da criança neste tempo o brincar infantil? A criança que está absorvida em seu brincar? A criança que desfalece adormecida de tão absorvida? (...) brincar neste tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação.

O brincar deve ser planejado de modo a despertar curiosidade e favorecer a construção de valores sociais. Trata-se de uma forma complexa de comunicação da criança com o mundo, permitindo “o desenvolvimento da atenção, memória, imaginação e imitação, além de aspectos da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade” (Oliveira, 2000, p.67).

No ambiente escolar, esse ato pode ocorrer em diferentes momentos. Como afirma Oliveira (2000), o professor pode organizar o momento lúdico desde a chegada dos alunos, tornando a vivência prazerosa e divertida, mas também pautada na organização, no respeito e na seriedade no envolvimento com a ludicidade. Em grupo, as crianças aprendem a tomar decisões, compreendem diferentes tipos de comportamento e desenvolvem funções motoras, intelectuais e criativas.

No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que ela é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento. (Vygotsky, 2007, p.134).

Para Vygotsky, o brincar permite à criança satisfazer necessidades que, de outra forma, não seriam realizáveis de imediato. Assim, elas recorrem à fantasia e à

imaginação como forma de experimentar o impossível. “Se as necessidades não realizáveis imediatamente, não se desenvolvem durante os anos escolares, não existiriam os brinquedos, uma vez que eles parecem ser inventados justamente quando as crianças começam experimentar tendências irrealizáveis.” (2007, p.106).

Por meio dos símbolos, a criança conquista autonomia, segurança e curiosidade. Nesse contexto, o brincar é reconhecido como recurso pedagógico e psicopedagógico fundamental, favorecendo descobertas e desafiando o aprendizado. Oliveira (1988, p.67) afirma que:

A promoção de atividades que favoreçam o envolvimento da criança em brincadeiras, principalmente aquelas que promovem a criação de situações imaginárias, tem nítida função pedagógica. A escola e, particularmente a pré-escola poderiam se utilizar deliberadamente desse tipo de situação para atuar no processo de desenvolvimento das crianças.

De tal modo, as práticas pedagógicas devem se apoiar nas vivências de cada criança, considerando suas interações com o mundo e as brincadeiras que enriquecem o desenvolvimento em seus diferentes aspectos.

3 O BRINCAR QUE ENSINA: PRÁTICAS LÚDICAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Nesta seção, o enfoque será direcionado à análise do papel da ludicidade nos processos de alfabetização e letramento. Para tanto, serão apresentados, em primeiro lugar, conceitos fundamentais relacionados a essas duas dimensões, com vistas a esclarecer suas especificidades e inter-relações no campo educacional. Em seguida, será abordada a etimologia da palavra ludicidade, com a finalidade de explicitar seus pressupostos teóricos e o sentido que assume no contexto pedagógico. A partir dessa conceituação, discutiremos a relação entre ludicidade e educação, ressaltando a relevância das práticas lúdicas para o processo de alfabetização

3.1 Fundamentos teóricos do processo de alfabetização e letramento

Na escola, a leitura e a escrita constituem práticas indispensáveis, pois permitem ao estudante obtenha o domínio instrumental da linguagem e também a possibilidade de a utilizar de maneira crítica e reflexiva em seu cotidiano. Sob essa

perspectiva, a alfabetização deve ser compreendida como um processo estruturante da escolarização, na medida em que se configura como fundamento essencial para a consolidação de uma educação emancipadora, crítica e socialmente significativa, que leve o aluno a pensar criticamente sobre sua realidade.

A alfabetização é o processo específico e indispensável de apropriação do sistema de escrita, a conquista dos princípios alfabético e ortográfico que possibilitem ao aluno ler e escrever com autonomia. Ou seja, a alfabetização diz respeito à compreensão e ao domínio do chamado “código” escrito, que se organiza em torno de relações entre a pauta sonora da fala e as letras (e outras convenções) usadas para representá-la, a pauta, na escrita. (Val, 2006, p. 19).

Em consonância com essa concepção, Soares (2020) enfatiza que a alfabetização corresponde ao processo de apropriação do sistema de escrita alfabética e de suas convenções. Por se tratar de uma tecnologia socialmente construída, a escrita apresenta regras que precisam ser ensinadas e compreendidas, tais como a noção de que há espaços entre as palavras, a orientação da escrita da esquerda para a direita e de cima para baixo, entre outras. Assim, a alfabetização implica um processo que envolve um.

conjunto de técnicas — procedimentos, habilidades — necessárias para a prática da leitura e da escrita: domínio do sistema de representação que é a escrita alfabética e das normas ortográficas; habilidades motoras de uso de instrumentos de escrita (lápis, caneta, borracha...); a aquisição de modos de escrever e de modos de ler [...]; a organização espacial do texto na página; a manipulação correta e adequada dos suportes em que se escreve e nos quais se lê — livro, revista, jornal, papel etc. (Soares, 2020, p. 27).

Segundo Soares (2020, p. 11) A alfabetização não é a aprendizagem de um código, mas a aprendizagem de um sistema de representação, em que signos (grafemas) representam, não codificam, os sons da fala (os fonemas)... Ao compreender tais aspectos, torna-se possível refletir que a alfabetização não se reduz a um simples código, como defendiam os métodos tradicionais, os quais pressupunham que a memorização de famílias silábicas, acompanhada de repetições e exercícios mecânicos, seria suficiente para que as crianças aprendessem a escrever palavras, frases e textos. Em suma, a criança necessita compreender que há um conjunto de 26 grafemas comumente denominados letras a partir dos quais é possível formar inúmeras palavras, e que esses grafemas correspondem aos sons da fala. É

fundamental que perceba que as letras possuem nomes, sons e traçados específicos, e que algumas delas podem apresentar mais de uma possibilidade sonora.

É possível entender que, ao conduzir o processo de alfabetização, o educador precisa respeitar o ritmo de cada aluno, proporcionando um ambiente acolhedor que permita a descoberta do valor de cada letra dentro da palavra. Assim, os estudantes poderão desenvolver suas habilidades, sua curiosidade e seu pensamento.

A noção de letramento foi incorporada gradualmente como um recurso para compreender e acompanhar o desenvolvimento social, econômico e cultural em nível nacional e global. Por envolver múltiplos saberes, habilidades, valores e funções sociais, torna-se difícil estabelecer uma definição única para ele.

O letramento focaliza os aspectos sócios históricos da aquisição da escrita, entre outros casos, procura estudar e descrever o que ocorre nas sociedades quando adotam um sistema de escrita de maneira restrita ou generalizada; procura ainda saber quais práticas psicossociais substituem as práticas “letradas” em sociedades ágrafas. Desse modo, o letramento tem por objetivo investigar não somente quem é alfabetizado, mas também quem não é alfabetizado, e, nesse sentido, desliga-se de verificar o individual e centraliza-se no social. (Tfouni, 2002, p. 9).

Kleiman (2005) afirma que o letramento foi “criado para referir-se aos usos da língua escrita não somente na escola, mas em todo lugar” (p. 5), sendo uma forma de compreender “o impacto da escrita em todas as esferas de atividades e não somente nas atividades escolares” (p. 6). Nesse sentido, Soares (2020) e Moraes (2012) defendem que alfabetizar e letrar são processos distintos, mas “simultâneos e interdependentes”, uma vez que a aquisição da escrita deve acontecer em contexto de letramento. Assim, entende-se que a alfabetização é um processo escolar com objetivos específicos, enquanto o letramento extrapola o espaço da escola, estando presente em práticas sociais cotidianas.

3.2 Aspectos etimológicos e conceituais da ludicidade

A ludicidade é fundamental para o ser humano, pois favorece não apenas o desenvolvimento físico e motor, mas também o psicológico. Logo ao analisar a importância das práticas lúdicas na alfabetização, vale ressaltar os significados de “ludicidade” e “lúdico”. Embora esses conceitos sejam amplamente discutidos na

Educação Infantil, de forma que sua presença no Ensino Fundamental tenham um caráter de maior discursividade.

Massa (2015), em sua pesquisa *Ludicidade: da Etimologia da Palavra à Complexidade do Conceito*, destaca que, embora bastante utilizada, a palavra ludicidade “não existe no dicionário da língua portuguesa” (p. 113). Para construir uma definição, recorre a estudiosos como Brougère e Huizinga (2003) relacionando o termo ao conceito de “jogo”. No entanto, o Dicionário Online de Português (Dicionário, 2025) já apresenta a ludicidade como substantivo feminino, significando a “característica ou propriedade do que é lúdico, do que é feito por meio de jogos, brincadeiras, atividades criativas”.

Por outro lado, o Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa Michaelis não traz o verbete ludicidade, apenas o termo “lúdico”, definido como algo ligado a “jogos, brinquedos ou divertimentos” e como recurso educativo. Ferreira (2012) complementa afirmando que a palavra “lúdico” tem origem no latim *ludus*, que significa “jogos”. Assim, percebe-se que palavras como jogo, brincadeira e brinquedo frequentemente são associadas à ludicidade.

Kishimoto (2011) destaca que a palavra “jogo”, em sua acepção mais ampla, pode assumir diferentes significados. Diversas atividades podem ser relacionadas a esse conceito, contudo, cada uma delas apresenta particularidades próprias. A autora observa que não é possível defini-lo em um único sentido, já que, dependendo da cultura e do valor atribuído, uma mesma prática pode ser ou não considerada um jogo.

De maneira semelhante, Moraes (2012) destaca que a palavra jogo possui diversas interpretações, dificultando a clareza sobre seu significado. Portanto, para este estudo, adotaremos a conceituação de Leal, Albuquerque e Leite, (2005, p. 112). que se apresenta da seguinte forma “uma atividade lúdica em que crianças e/ou adultos participam de uma situação de engajamento social num tempo e espaço determinados, com características próprias delimitadas pelas próprias regras de participação na situação imaginária”

Sobre o brinquedo, Kishimoto (2011, p. 24), apoiando-se em outros estudos, o entende como um “objeto, [...] suporte da brincadeira”. Isso inclui itens como pipas, bonecas e carrinhos. Os brinquedos podem ser divididos em estruturados, que já vêm prontos para uso, como os exemplos citados, e não estruturados, que não possuem forma ou função definidas previamente.

Segundo Kishimoto (2011, p. 24), a brincadeira é “a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica”. Ela permite que a criança se manifeste livre e espontaneamente, já que, ao contrário do jogo, as regras podem ser criadas e o uso de objetos é facultativo. Dessa forma, percebe-se que jogos e brincadeiras são produtos culturais de uma sociedade em determinado período, com suas particularidades, mas ambos essenciais para o desenvolvimento humano e para a prática de atividades lúdicas.

O termo ludicidade ainda requer exploração, pois é amplo e complexo, sendo frequentemente associado a outros conceitos, como atividades lúdicas. Luckesi (2014, p. 17) esclarece que “as atividades denominadas como lúdicas pertencem ao domínio externo ao sujeito” e podem ser observadas e descritas por outras pessoas, proporcionando experiências lúdicas. Assim, entende-se que a ludicidade corresponde à experiência lúdica, um estado interno do ser humano, dependente dos sentimentos e das emoções despertadas nos envolvidos. As atividades lúdicas, ao oferecerem prazer e satisfação, tornam possível vivenciar essa experiência.

Conclui-se que a ludicidade é um conceito complexo e ainda necessita de maior desenvolvimento teórico, pois, segundo Luckesi (2014, 2022), permanece em construção. Entender seu significado e suas particularidades possibilita a utilização consciente de recursos pedagógicos, como jogos e brincadeiras, de forma a despertar interesse e promover o engajamento das crianças.

3.3 Estratégias lúdicas aplicadas à alfabetização

O lúdico constitui parte integrante da cultura da infância, manifestando-se na vida das crianças por meio de diversas práticas, como as canções de ninar, as brincadeiras e a contação de histórias. Esses elementos são amplamente explorados na Educação Infantil, favorecendo a construção de novos conhecimentos e experiências em contextos de interação prazerosa. No Ensino Fundamental Anos Iniciais, essa dimensão não deve ser negligenciada, uma vez que a cultura infantil permanece presente e os recursos lúdicos jogos, brinquedos e brincadeiras configuram-se como instrumentos pedagógicos que estimulam a motivação, a superação de desafios e a aprendizagem significativa.

As práticas lúdicas podem ser compreendidas, de modo geral, como brincadeiras e jogos que promovem diversão, despertam interesse, estimulam a

motivação e oferecem momentos de entretenimento, ao mesmo tempo em que favorecem o desenvolvimento de habilidades fundamentais, tais como a sociabilidade, a cognição e a afetividade. Contudo, os jogos, isoladamente, não possuem caráter didático. Para que cumpram essa função e contribuam efetivamente para a aprendizagem, é necessário que sejam planejados de forma intencional e aplicados de maneira adequada aos objetivos pedagógicos estabelecidos.

Quando o alfabetizador entende essas diferenças, torna-se mais fácil escolher caminhos adequados para alcançar os objetivos definidos em cada ano escolar. Nessa linha, os jogos e as brincadeiras funcionam como aliados no processo, pois otimizam o aprendizado, reforçam o que já foi ensinado e auxiliam na compreensão do Sistema de Escrita Alfabética (SEA).

O emprego do lúdico nas práticas didáticas auxilia o professor no processo de mediação da aprendizagem da leitura e da escrita, permitindo que a criança atribua significado às letras e palavras e seja inserida, desde cedo, no universo letrado. Ao adotar essas estratégias, o docente possibilita que os alunos interajam com os conteúdos de forma dinâmica e espontânea.

Assim, Borba (2006, p. 43) ressalta que, ao planejar atividades lúdicas, é imprescindível questionar: “a que fins e a quem estão servindo? Como estão sendo apresentadas? Permitem a escuta das vozes das crianças?”. Torna-se fundamental que o professor reflita sobre a intencionalidade, a organização e a efetividade de suas práticas, garantindo a participação ativa das crianças no processo educativo.

Ao analisar a relevância do processo de alfabetização na constituição do indivíduo, torna-se pertinente ressaltar que este está intrinsecamente vinculado ao letramento. Conforme Soares (2010, p. 22), letramento consiste no “apropriar-se das habilidades que possibilitam ler e escrever de forma adequada e eficiente, nas diversas situações em que precisamos ou queremos ler ou escrever”.

Nesse sentido, a noção de letramento foi concebida com a finalidade de assegurar o uso proficiente da leitura e da escrita. Assim, a alfabetização, sob a perspectiva do letramento, compreende não apenas a aquisição do código escrito, mas também o desenvolvimento das competências necessárias para aplicá-lo em diferentes práticas sociais. Desse modo, infere-se que ambos os processos são indissociáveis e devem ocorrer de forma concomitante.

O emprego de jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento revela-se essencial, uma vez que favorece o desenvolvimento intelectual, afetivo,

social e físico da criança. A ludicidade possibilita uma aprendizagem significativa e prazerosa, permitindo ao professor articular a realidade dos alunos ao conteúdo escolar e, simultaneamente, estimular a capacidade de resolver situações cotidianas. Gomes (2009, p. 18) enfatiza:

O jogo é um universo crítico e criativo; gera valores e estimula a interação. E assim temos mais uma evidência de que o lúdico, o jogo ou a brincadeira são de grande valia como estratégia pedagógica. O lúdico é uma das principais vias de aprendizagem e comunicação da criança com o mundo. Portanto, é imprescindível que os jogos estejam presentes no processo de evolução dessa criança, e dentro do espaço escolar; devem ser vistos como auxiliares no processo de ensino-aprendizagem.

A ludicidade deve integrar o processo de alfabetização, bem como outras etapas da educação infantil, pois favorece o desenvolvimento de competências e habilidades necessárias nessa fase, ao possibilitar a interação da criança com o mundo que a cerca. Nesse contexto, Gomes (2009) aponta que o brincar auxilia na aquisição e organização da linguagem, o que reforça a necessidade da escola e os professores repensarem suas práticas pedagógicas, reconhecendo o lúdico como recurso essencial. Para Pereira e Silva (2015), é fundamental compreender que a criança possui formas singulares de interpretar e interagir com a realidade, sendo, imprescindível respeitar seu direito de brincar no processo educativo.

Além disso, é necessário compreender a alfabetização e o letramento como elementos indissociáveis para o exercício pleno da cidadania, visto que a pessoa alfabetizada tem maior acesso à informação, capacidade de formar opiniões e de se posicionar social e politicamente (Sandini; Amaro, 2019). Assim, cabe aos professores considerar a diversidade social, cultural e econômica dos alunos e promover práticas que possibilitem o desenvolvimento de uma consciência crítica, capaz de levar os estudantes a analisar sua realidade e a interagir de maneira reflexiva diante das demandas da sociedade.

A alfabetização, quando articulada ao letramento e desenvolvida por meio de práticas lúdicas intencionais e significativas, mostra-se essencial tanto para o aprimoramento intelectual e cognitivo dos alunos, favorecendo seu sucesso escolar, quanto para sua atuação social. Esse processo contribui para que compreendam e reflitam criticamente sobre aspectos culturais, políticos, sociais e econômicos, possibilitando-lhes posicionamentos conscientes e o exercício pleno da cidadania,

uma vez que, na sociedade grafocêntrica atual, ser alfabetizado é condição indispensável para a participação ativa (Sandini; Amaro, 2019).

4 METODOLOGIA

A metodologia de um trabalho acadêmico-científico descreve o planejamento e as etapas da pesquisa. Ela especifica as técnicas e os processos adotados para coletar dados, analisá-los e estruturar o trabalho, detalhando a abordagem, o local do estudo, os participantes e as ferramentas utilizadas. Seu principal objetivo é fornecer um roteiro claro que permita atingir as metas da investigação. Desta forma a priori a pesquisa qualitativa é uma abordagem metodológica que busca a compreensão aprofundada de fenômenos sociais e humanos, privilegiando a perspectiva e as experiências subjetivas dos próprios envolvidos. Essa compreensão é construída por meio da interação direta entre o pesquisador e os participantes do estudo. segundo Marconi e Lakatos (2003, p. 186)

É aquela utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar, ou, ainda, descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles. Consiste na observação de fatos e fenômenos tal como ocorrem espontaneamente, na coleta de dados a eles referentes e no registro de variáveis que se presume relevantes, para analisá-los.

Através deste estudo de abordagem qualitativa, compreende-se em torno da ludicidade como ferramenta para o desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas dentro do ambiente escolar a partir do ponto de vista de todos os envolvidos, Pesquisador e professores que contribuíram com a docentes da Escola Municipal Dona Benedita, profissionais da educação e alunos que foram beneficiados com novos métodos e novas técnicas de ensino. Nesse tópico apresentaremos o referencial teórico-metodológico que nos deu acesso às informações necessárias para encontrarmos as respostas para os problemas propostos desta investigação.

1.1 Tipo de pesquisa

O estudo apresenta uma abordagem de pesquisa qualitativa, especificamente, pesquisa de campo, pois buscou analisar a importância da ludicidade no

desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. Isso é essencial para a pesquisa, pois é de suma importância saber o que cada um passou e o que ficou marcado de cada experiência vivida na realidade de cada pessoa

Segundo Gonçalves (2001, p. 67), A pesquisa de campo é o tipo de pesquisa que pretende buscar a informação diretamente com a população pesquisada. Ela exige do pesquisador um encontro mais direto. A pesquisa de campo trabalha com inúmeras particularidades, crenças e valores, entre outros, o que possibilita que os indivíduos relatem suas experiências tais como foram vivenciadas e alinhadas diretamente com a realidade, respeitando a particularidade de cada pensamento. Isso torna esse processo de pesquisa enriquecedor para o estudo. No qual busca-se entender a diferença entre um indivíduo e outro, a partir da análise da interação entre as pessoas de um grupo ou comunidade, extraindo dados diretamente por meio da realidade dos indivíduos. (Gil, 2002).

Para Marconi e Lakatos (2003), a pesquisa de campo consiste em investigações empíricas, que objetivam o delineamento ou análise das características principais ou decisivas de um fenômeno, a avaliação de programas ou ainda o isolamento de variáveis principais ou chave. Logo, objetiva-se coletar elementos contidos nas falas e na escrita que ressaltem um momento vivido que ficou marcado a partir da história contada por quem a viveu, podendo assim ter uma visão particular a partir de uma vivência do social.

1.2 Campo social da pesquisa

Ao tentar explicitar o cenário social deste estudo, precisamos expor alguns fatos sobre a própria pesquisa de campo. O termo “pesquisa de campo” é normalmente empregado na Psicologia Social para descrever um tipo de pesquisa feito nos lugares da vida cotidiana deste modo a pesquisa de campo efetuada escola municipal Dona Benedita, com dois professores das turmas de segundo e terceiro ano do ensino fundamental.

Para Clandinin e Connelly (2011), levar o foco para as narrativas, surge como um caminho alternativo em que pesquisadores e participantes vivem um relacionamento saudável e produtivo, pois para os autores, a vida é preenchida de fragmentos narrativos, situados no tempo e espaço e, em termos de continuidade e

descontinuidade. Para os autores as pessoas vivem histórias e é no contar dessas histórias que vamos nos reafirmando e nos modificando, criando novas histórias.

Dessa forma, ao situar um cenário para a pesquisa, ela foi realizada em uma Escola Pública Municipal localizada no Povoado Chapada do Mucambo na zona rural da cidade de Picos – PI.

1.3 Participantes da pesquisa

Participaram da pesquisa dois professores atuantes no ensino fundamental, sendo um do 2º ano e outro do 3º ano. A investigação pretende compreender de que forma a ludicidade pode contribuir para o processo de alfabetização, buscando identificar práticas pedagógicas que utilizam jogos, brincadeiras e atividades interativas como recursos de aprendizagem.

1.4 Critérios de inclusão e exclusão

Para a delimitação da amostra, foram definidos critérios claros de inclusão e exclusão, visando garantir uma seleção intencional e alinhada ao foco da pesquisa. Os critérios de inclusão selecionaram professores em exercício ativo no 2º ou 3º ano do Ensino Fundamental. Essa delimitação justifica-se por concentrar a investigação na fase crítica de consolidação da alfabetização, onde tais práticas têm relevância pedagógica acentuada. Como critérios de exclusão, ficaram de fora professores das demais séries do Ensino Fundamental e aqueles que, mesmo atuando nas séries-alvo, não utilizam estratégias lúdicas de forma sistemática. Tal opção buscou conferir homogeneidade à amostra, evitando a diluição dos dados com experiências de contextos pedagógicos muito distintos e assegurando que os participantes fossem efetivamente portadores da prática que constitui o objeto central do estudo.

1.5 Coleta de dados

Para o desenvolvimento da pesquisa, utilizou-se como instrumento de coleta de dados um questionário que aplicado a professores da escola pesquisada, elaborado de acordo com os objetivos do estudo. Conforme, Marconi e Lakatos (2003), o questionário é um dos instrumentos mais utilizados na coleta de dados em

pesquisas, especialmente nas de caráter qualitativo. Ele consiste em um conjunto ordenado de perguntas que o pesquisador elabora com o objetivo de obter informações diretamente dos participantes sobre determinado tema.

O questionário foi estruturado com perguntas que buscaram identificar as práticas pedagógicas adotadas e compreender as experiências dos docentes no processo de alfabetização mediado pela ludicidade. Dessa forma, foi possível aproximar-se da realidade vivenciada pelos participantes e valorizar suas contribuições para a investigação

1.6 Análise dos dados

Após a coleta dos dados, a análise dos dados coletados se deu a partir da leitura detalhada de todo o material coletado. Em seguida, o material como as respostas dos participantes foi incluso no corpo do texto para fins de melhor entendimento e análise dos resultados. Assim, Gil (2002, p.125) pontua:

O processo de análise dos dados envolve diversos procedimentos: codificação das respostas, tabulação dos dados e cálculos estatísticos. Após, ou juntamente com a análise, pode ocorrer também a interpretação dos dados, que consiste, fundamentalmente, em estabelecer a ligação entre os resultados obtidos com outros já conhecidos, quer sejam derivados de teorias, quer sejam de estudos realizados anteriormente.

O processo de análise é realizado a partir da leitura de todo material coletado, tendo como o foco principal os objetivos que o nortearam o estudo. Como forma precisa de garantir uma apreciação que englobe a multiplicidade de interpretações de respostas obtidas, garantindo respostas válidas a este estudo. Assim, optamos pela técnica da análise de conteúdo, aplicada a todo o material coletado.

1.7 Aspectos éticos da pesquisa

Primeiramente, foi apresentado aos participantes, acerca da realização do estudo, para que possamos deixar claro seus respectivos benefícios ou malefícios. Além disso, sendo requerida a participação espontânea dos participantes, na qual os mesmos receberam o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), compreendendo todas as informações primordiais ao estudo, o qual, após a leitura, foi solicitado a assinatura dos participantes.

Para reduzir a existência de riscos, como por exemplo, a descoberta da identidade dos participantes, será protegido o anonimato, que será assegurado no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Será garantido também, que os envolvidos poderão participar da entrevista na ocasião e lugar que acharem mais oportunos bem como mediante a alguma situação de constrangimento, os mesmos poderão desistir da pesquisa.

5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Este capítulo apresenta os dados obtidos a partir da coleta de dados que foi realizada por meio de um questionário aplicado a dois professores da escola municipal Benedita Gonçalves, com o objetivo de descrever o perfil dos participantes e analisar suas percepções sobre o uso do lúdico no processo de alfabetização.

5.1 Perfil dos participantes

O quadro a seguir apresenta o perfil dos participantes da pesquisa e nos possibilitaram conhecer sobre cada um deles, traçando faixa etária, formação, sexo, tempo em que exerce o magistério, tempo de atuação na educação infantil e a situação profissional, área de graduação e se fez algum curso de pós-graduação.

Quadro 1 – Perfil dos participantes

	Professor 01	Professora 02
Faixa etária	31 a 40 anos	Mais de 50 anos
Sexo	Masculino	Feminino
Tempo de magistério	Entre 4 e 10 anos	Mais de 10 anos
Tempo de atuação na educação infantil	1 ano ou menos	Mais de 10 anos
Situação profissional	Professor contratado	Professor contratado
Area de graduação	Licenciatura Plena em História	Licenciatura plena em pedagogia e ciências biológicas
Curso de pós-graduação	Educação Infantil, Anos iniciais e Neuropsicopedagogia	Psicopedagogia

Fonte: Dados da pesquisa, 2025

De acordo com o **Quadro 1**, os professores participantes da pesquisa são do sexo masculino e feminino, com a faixa etária que varia entre 31 e mais de 50 anos e suas atuações no magistério tendo transcorrido os 4 a mais de 10 anos, possuindo assim um vasto conhecimento profissional em suas atuações como professores contratados da rede municipal de educação picoense.

Acerca da formação dos professores, observamos que o Professor 01 tem formação em licenciatura plena em História e atua na educação infantil a cerca de 01 ano, possuindo especialização em Educação Infantil, Anos iniciais e Neuropsicopedagogia. Outrossim diz em torno do/a Professora 02 tendo formação em áreas como Licenciatura plena em pedagogia e ciências biológicas atuante a mais de 10 anos na educação infantil, possuindo especialização e psicopedagogia.

5.2 A ludicidade no processo de alfabetização: brincando também se aprende a ler e escrever.

Ao posicionar a ludicidade não como um mero recurso de entretenimento, mas como um pilar estruturante do processo de alfabetização, o capítulo abordar a integração fundamental entre o lúdico e o cognitivo. Como algo que vai além de justificar o "porquê" da brincadeira, detalhando o como prático, ou seja, quais estratégias específicas (jogos, brincadeiras, simulações) transformam o ato de aprender a ler e escrever em uma experiência significativa, prazerosa e, portanto, mais eficaz para a criança.

Assim ao analisar as práticas lúdicas em sala de aula é fundamental para entender como elas ajudam o processo de ensino aprendizagem, diante disso pedido aos professores para descreverem situações em que o uso de atividades lúdicas contribuiria de forma significativa com o processo de ensino aprendizagem, de modo que se obteve as seguintes descrições:

Alguns alunos com dificuldade de aprendizagem em consciência fonológica, foi feita fichas de leitura com silabas como forma de repetição, nessa fichas eles tinha que forma a consoante e a vogal e dizer o som que formava junto.
(Professor 01)

Os alunos que não interagem de forma igualitária na aula tradicional, quando faz brincadeiras, como jogos da memória, caça ao tesouro e dramatizações eles contribuem significativamente, interagindo com toda a turma e a aprendizagem cresce, estimulando a concentração o raciocínio logico, a criatividade e a interação social (Professora 02)

Dadas as respostas observa-se que a ludicidade é um fator primordial ao desenvolvimento da criança, conforme Oliveira (2000) fatores ligados a aplicação, memória, concentração e repetição, além de aspectos da personalidade como afabilidade, motricidade, inteligência, sociabilidade e capacidade criadora.

Vinde estes fatores apontados por Oliveira (2000) e já destacado anteriormente pelos participantes, é preciso que se haja a oferta por meio das instituições de ensino de elementos que facilitem a prática dessas aulas. Nesse sentido, foi perguntado no questionário se a escola disponibilizava de recursos lúdicos que o professor possa utilizar em sua prática. As respostas foram bem sucintas e trouxeram as seguintes informações:

Sim, a escola dispõe de alguns, como jogos de montar, alfabeto móvel, blocos lógicos e materiais de artes. (Professor 01)

Sim, alguns, como: jogos de tabuleiro, dama, xadrez, dominó, massinha de modelar. Nós professores juntamente com os alunos construímos vários joguinhos educativos nas aulas de artes com material sucata para trabalhar no cotidiano com eles. (Professora 02)

Conforme os apontamentos feito pelos professores, observa-se que a escola disponibiliza de materiais lúdicos para os desenvolvimentos de atividades que favorecem os processos de ensino aprendizagem, estes brinquedos vão em direção ao que Piaget (1971) enfatiza, assim, tendo em vista que eles ajudaram a desenvolver habilidades físico motoras atuando como uma espécie de mola propulsora para o desenvolvimento cognitivo das crianças.

Contudo sabe-se que para que estes recursos lúdicos tenham plena contundência é preciso que eles ganhem notoriedade dentro do espaço educacional, assim a pesquisa preocupou-se em saber em relação a experiencia dos professores, diante disso lhes foi perguntado quais os principais desafios enfrentados ao tentar implementar praticas lúdicas na rotina de alfabetização.

Acerca disso os professores responderam:

Tempo – a pressão por conteúdo programático muitas vezes acaba limitando com o lúdico, as turmas grandes, a falta de espaço físico adequado também dificulta. (Professor 01)

Os desafios são na realidade são vários, entre eles, manter a concentração das crianças, reconhecimento de números e sequencias numéricas, indisciplina e sobretudo apoio psicológico e pedagógico. (Professora 02)

É notório que é papel do educador trazer para a sala de aula um embasamento teórico, pedagógico e com formação lúdica e para que suas aulas tenham uma dinamicidade maior, para que o mesmo possa aplicar a sua metodologia de forma produtiva com os seus educandos. Conforme os relatos do professor-01, ver-se o trabalho com o lúdico minimizado e isto torna-se um grande desafio para a educação num seu contexto geral. Pois, para o exercício do lúdico, a sala de aula, nestas esferas educacionais precisam de condições adequadas e conforme aponta Piaget (1971, p. 91), “para que possa desenvolver brincadeiras de acordo com o estágio de desenvolvimento cognitivo da criança”. Logo, terá se êxito como educador em suas atividades e as crianças encontrar-se-ão ampliando todas as suas potencialidades.

Já nas acepções da professora-02, não há um suporte à implantação da ludicidade como recursos pedagógicos importantes. Segundo Kishimoto (2011), atividades lúdicas como brincar, para além da espontaneidade, exige interseccionalidade educativa, atividades planejadas e mediação ajudando o desenvolvimento cognitivo e socioemocional da criança.

Em seguida, foi perguntado a visão dos professores participantes da pesquisa, sobre como eles percebem a reação dos alunos diante de atividades lúdicas em comparação a métodos tradicionais. As respostas obtidas nos questionários apontam para o desenvolvimento dos alunos, pois as atividades lúdicas geram prazer e engajamento nas atividades propostas em sala de aula. Assim destacam:

A diferença é nítida. O método tradicional muitas vezes gera apatia e ansiedade. As atividades lúdicas geram engajamento, curiosidade e aprendizado é prazeroso. (Professor 01)

A reação é notória, a participação e dedicação da maioria dos alunos nas atividades lúdicas promove o desenvolvimento integral tornando a aprendizagem mais significativa e prazerosa. (Professora 02)

As atividades propostas com práticas lúdicas tendem a chamar a participação do aluno desta forma o relato dos professores respondentes das pesquisas vai de encontro ao que Oliveira (2010, p. 32) fala sobre as “atividades lúdicas por meio das brincadeiras com suas crianças para oportunizar conhecimento, ensinando-os assim suas responsabilidades e obrigações”.

Na pesquisa como forma de obtenção de resultados também foi questionado aos professores em torno do tipo de apoio (formação, materiais, gestão escolar) aos

quais consideravam essenciais para aplicar a ludicidade de forma eficaz no processo de alfabetização. Nas respostas obteve-se as seguintes afirmativas:

Capacitações práticas que mostrem como integrar a ludicidade aos objetivos pedagógicos; investimento em materiais e tempo para criá-los. (Professor 01)

Pra isso acontecer é necessário um bom planejamento feito pelo professor, (a) esse é o primeiro passo, em seguida a mediação e orientação pedagógica, a interação social entre as crianças, um ambiente que valorize o brincar e a utilização de recursos que conectem a atividade lúdica aos objetivos de aprendizagem. A formação do professor é fundamental para uma alfabetização de qualidade. (Professora 02)

De acordo com as respostas obtidas na pesquisa, compreende-se que a ludicidade, quando integrada ao planejamento pedagógico, torna-se uma poderosa ferramenta para potencializar o desenvolvimento infantil em sua amplitude. Para Vygotsky (2007), o ato de brincar é uma atividade fundamental para a aprendizagem, pois cria a chamada Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). Trata-se de um espaço onde a criança, por meio da mediação do professor e da interação com seus pares, consegue realizar atividades que, sozinha, ainda não seria capaz. Assim, o brincar deixa de ser apenas uma diversão e se transforma em uma prática pedagógica intencional.

A partir dessa perspectiva, a qualidade da alfabetização não se resume ao domínio técnico da leitura e da escrita. É essencial a criação de ambientes significativos de aprendizagem. Vygotsky (2007) defende que o desenvolvimento cognitivo ocorre por meio de experiências culturalmente mediadas. Nesse sentido, os recursos lúdicos atuam como ferramentas culturais que aproximam os objetivos pedagógicos do universo infantil, tornando o processo mais atrativo e relevante. Dessa forma, a integração da ludicidade favorece aprendizagens mais duradouras e contextualizadas, constituindo a base para uma alfabetização mais humana, participativa e eficaz.

Foi perguntado aos professores se os mesmos tiveram a percepção de alguma adaptação ou criação de brincadeiras específicas para atender às necessidades de alunos com dificuldades de aprendizagem no processo de alfabetização? Poderia compartilhar um exemplo. Esse questionamento nos surgiu com o interesse de entender como avançam também as práticas lúdicas nessas escolas e nos surpreende as repostas, pois embora enfrentem constantes desafios, os professores acabam superando-os, com a ludicidade, assim o Professor-01 destaca "Para alunos

que não desenvolve leitura hábil foi feita brincadeiras com sílabas para formação de palavras. Em matemática foi desenvolvida brincadeiras para ensinar adição e subtração."

Essa sua aplicação se encontra com a fala do/a professora-02 que diz: "Sim. Geralmente quando se depara com a dificuldade usamos estratégias diferenciadas como: jogos com regras flexíveis, materiais táteis como cartas sensoriais e dados grandes, adaptações físicas para crianças com dificuldade motora". O que vem a mostra que a diversidade das práticas lúdicas favorece a educação e o processo de alfabetização.

Indo de encontro ao questionado anteriormente, também foi perguntado no questionário aos professores se estes percebem mudanças no desenvolvimento emocional ou social dos alunos que vivenciam a ludicidade no cotidiano escolar. Diante disso pode se perceber nas respostas dos mesmos:

Totalmente, observo maior confiança, pois o erro vira parte do jogo, desenvolve mais e melhora as suas habilidades, como trabalho em equipe. (Professor 01)

Através do brincar, percebemos o tamanho da importância para desenvolvimento das crianças, melhora aspectos cognitivos, emocionais e o aprendizado, soma positivamente elevando sua autoestima e interação social na sala de aula e na sociedade. (Professora-02)

Estas concepções de diálogos mostradas pelos abordados pelos pesquisados se direcionam a Vygotsky (2007), que mostra prática lúdica o que importa não é apenas a invenção da atividade, o que dela vem a se deriva, mas a conveniente ação, o tempo vivido. Por conseguinte, e na mesma direção ao perguntado na última questão do questionário, ao qual discorre sobre as possibilidades de avanço no ensino fundamental com o uso da ludicidade no ambiente escolar, a cerca disso os professores responderam:

O lúdico é uma estratégia pedagógica necessária que transforma o ambiente escolar e aprofunda a aprendizagem em todas as fases, tais como: jogos, produções e resolução de problemas. (Professor 01)

O avanço é significativo ao desenvolver o lúdico, as dimensões cognitivas, sociais, emocionais e motora das crianças, resultando em maior motivação, criatividade e autoestima, como também autonomia de si próprio. O lúdico proporciona a construção da reflexão que resulta na conquista criativa do desempenho escolar. (professora 02)

As práticas lúdicas promovem a interação e envolvimento das crianças, escolhendo assim ambientes jogos, brincadeiras e com lugares que promovam a sua prática, professores neste caso tem que ter uma boa construção teórica em relação ao lúdico, entender sobre dinâmicas e jogos, para depois exercê-la na prática infantil, pois é através dessas atividades pedagógicas que a criança desenvolve sua autoconfiança, criatividade e assim conduz seu imaginário para o real.

Nesse sentido, Kishimoto (2011, p. 90) destaca que: “pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los”. A ludicidade configura-se como um elemento fundamental nos processos de alfabetização das turmas de 2º e 3º ano, conforme atestam os relatos docentes. Embora enfrentem desafios consideráveis como salas superlotadas, escassez de recursos, falta de apoio institucional e tempo limitado, os professores observam que o uso de estratégias lúdicas, mesmo que em caráter pontual e com materiais reduzidos, tem se mostrado um meio eficaz para superar essas dificuldades. Desse modo, a ludicidade não apenas se afirmar como um recurso valioso, mas também como um caminho viável para promover a aprendizagem em contextos desafiadores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme os resultados obtidos, conclui-se que ao analisar os objetivos trazidos em torno da ludicidade no processo de alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental, esta que se configura como um pilar fundamental no processo de alfabetização, indo além de uma simples ferramenta de motivação. A presente pesquisa demonstrou que as atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, permitem que a criança opere em um nível cognitivo avançado, conforme abordado as regras complexas e desenvolvendo funções psicológicas superiores como a atenção, a memória e a capacidade de abstração. A referida pesquisa onde o brincar direcionado transforma o ambiente de aprendizagem em um espaço onde o erro é parte do processo e o aprendizado se torna significativo e prazeroso.

Os dados coletados evidenciaram impactos positivos no desenvolvimento integral dos alunos. Os professores relataram que as crianças que vivenciam a ludicidade no cotidiano escolar apresentam maior engajamento, autoconfiança e melhora na interação social. Atividades como jogos de memória, dramatizações e

caça ao tesouro promovem não apenas a aquisição do sistema de escrita alfabética, mas também competências socioemocionais cruciais, como trabalho em equipe, empatia e tolerância, preparando os alunos para a convivência em sociedade.

Contudo, os maiores desafios estão na implementação eficaz da ludicidade que esbarram em desafios estruturais e pedagógicos significativos, sendo desde a pressão pelo cumprimento de conteúdos programáticos, turmas numerosas, a falta de espaço físico adequado e a carência de apoio pedagógico são contingências a serem superadas. Esses fatores limitam o tempo e os recursos disponíveis para o planejamento e a execução de atividades lúdicas intencionais, muitas vezes relegando-as a um plano secundário.

Apesar dos desafios, os professores demonstraram notável resiliência e criatividade, adaptando e criando brincadeiras específicas para atender às necessidades individuais, especialmente de alunos com dificuldades de aprendizagem. A confecção de materiais com sucata e a adaptação de regras de jogos exemplificam como a ludicidade pode ser uma estratégia inclusiva e acessível, permitindo que todos os alunos participem e se beneficiem do processo de alfabetização, desde que haja um planejamento cuidadoso por parte do educador.

Ficou claro que o sucesso da ludicidade como fundamento na alfabetização depende criticamente do apoio institucional. Os professores sinalizaram a necessidade urgente de capacitações práticas que demonstrem como integrar o lúdico aos objetivos pedagógicos de forma eficaz, e de um investimento sistemático em materiais diversificados. A gestão escolar é peça-chave para criar um ambiente que valorize o brincar, garantindo tempo em seu planejamento e oferecendo suporte pedagógico consistente.

A pesquisa reforça a indissociabilidade entre alfabetização e letramento quando mediadas pela ludicidade. As atividades lúdicas contextuais não só ensinam o código escrito, mas também inserem a criança em práticas sociais de leitura e escrita de maneira significativa. Dessa forma, a ludicidade contribui para a formação de um indivíduo crítico e autônomo, capaz de utilizar a língua escrita para interagir e refletir sobre o mundo, cumprindo assim o papel social da escola.

Por fim, conclui-se que a ludicidade não é um recurso complementar, mas uma estratégia pedagógica central e transformadora. Seu potencial de promover um desenvolvimento cognitivo, social e emocional mais amplo e profundo a torna indispensável para uma alfabetização de qualidade. A superação dos desafios

apontados e o investimento na formação e nos recursos docentes são, portanto, essenciais para consolidar a ludicidade como um fundamento permanente e eficaz no processo de alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Esse trabalho de pesquisa é indicado para professores, pedagogos, estudantes de licenciatura e demais profissionais da educação interessados em compreender e aprimorar suas práticas pedagógicas voltadas ao processo de alfabetização através da ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental. Também é indicado para pesquisadores que buscam aprofundar seus conhecimentos sobre o papel das atividades lúdicas como recurso facilitador da aprendizagem, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo das crianças, além de tornar o processo de alfabetização mais significativo e prazeroso.

REFERÊNCIAS

BORBA, Ângela Meyer. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: BRASIL, Ministério da Educação. Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. 2. ed. Brasília: MEC, Secretaria de Educação Básica, 2006. p. 33-45.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

CLANDININ, D. Jean. CONELLY, F. Michael. **Pesquisa narrativa**: experiências e história na pesquisa qualitativa. Tradução: Grupo de Pesquisa Narrativa e Educação de Professores ILEEL/UFU. Uberlândia: EDUFU, 2011.

CUNHA, N. H. S., **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. 3. ed. São Paulo: Vetor, 2001.

DICIO – Dicionário Online de Português. **Ludicidade**. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/ludicidade/>. Acesso em: 1 set. 2025.

FERREIRA, P. N. O jogo e suas teorias. Unidade I do Guia do Estudante da disciplina de FREIRE, Paulo; MACEDO, Ronaldo. **Alfabetização**: leituras do mundo, leituras da palavra. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

GOMES, Katila Fernanda. **O lúdico na escola**: atividades lúdicas no cotidiano das escolas do ensino fundamental I no município de Araras. 2009. 36 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Rio Claro, 2009. Disponível em: https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/119288/gomes_kf_tcc_rcla.pdf?s=equen. Acesso em: 10 set. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011. p. 15-48.

KLEIMAN, Angela B. **Preciso “ensinar” o letramento? Não basta ensinar a ler e a escrever?** Campinas: Editora da Unicamp, 2005

LUCKESI, C. C. Ludicidade e formação do educador. **Revista Entreideias: educação, cultura e sociedade**, v. 3, n. 2, 2014.

MASSA, M. S. Ludicidade: da etimologia da palavra à complexidade do conceito. **Aprender- Caderno de filosofia e psicologia da educação**, n. 15, p. 111-130, 2015.

MORAES, A. G. **Sistema de escrita alfabética**. São Paulo: Melhoramentos, 2012.
OLIVEIRA, Vera Barros. O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

SANDINI, Sabrina Plá; AMARO, Fernanda. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa – PNAIC: alguns apontamentos sobre o programa no município de Guarapuava-PR. **Revista Educação, Cultura e Sociedade**, Cáceres, v. 9, n. 2, p. 114-129, 2019.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca, a criança, o adulto e o lúdico**. 6ª ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

SILVA, Felipe Raphael Paiva da et al. (orgs.). **Ensino e aprendizagem na educação básica**: desafios curriculares. Bauru: FC/UNESP, 2015. p. 355-363.

SILVA, José Barbosa da. (Org.). **Retratos na parede**: saberes docentes em educação de jovens e adultos: teatro, cinema, poesia, música, jornais. João Pessoa: Secretara de Educação e Cultura/Textoarte, 2004.

SOARES, M. **Alfaletrar**: toda criança pode aprender a ler e a escrever. São Paulo: Contexto, 2020.

SOARES, Magda Becker. A entrada da criança no mundo da escrita: o papel da escola. In: AMARAL, Arleandra Cristina Talin do; CASAGRANDE, Roseli Correia de Barros; CHULEK, Viviane (orgs.). **Ensino fundamental de nove anos**: orientações pedagógicas para os anos iniciais. Curitiba: Secretaria de Estado da Educação, 2010. p. 21-27.

TFOUNI, Leda Verdiani. **Letramento e alfabetização**. São Paulo: Cortez, 1995.

VAL, Maria da Graça Costa. **O que é ser alfabetizado e letrado?** 2004. In: CARVALHO, Maria Angélica Freire de (org.). **Práticas de Leitura e Escrita**. 1. Ed. Brasília: Ministério da Educação, 2006.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO A SER APLICADO AOS PROFESSORES

Caro professor(a), você está sendo convidado(a) a participar da pesquisa para o Trabalho de Conclusão de Curso- TCC, que tem como tema A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NOS ANOS INICIAIS, através do preenchimento deste questionário. Sua colaboração será de grande importância para o estudo. Asseguro a confidencialidade das informações que nos serão fornecidas. Os dados serão utilizados somente para fins científicos, sem identificação de respondentes individuais ou das escolas em que atuam. Para questionamentos, dúvidas ou relato de algum acontecimento, você poderá entrar em contato a qualquer momento (89 99931-1549 regorita36@gmail.com).

1. Você poderia descrever uma situação em que o uso de atividades lúdicas contribuiu de forma significativa para o avanço da aprendizagem de um ou mais alunos?
2. A escola dispõe de recursos lúdicos que você possa utilizar em sua prática?
3. Em sua experiência, quais são os principais desafios enfrentados ao tentar implementar práticas lúdicas na rotina de alfabetização?
4. Como você percebe a reação dos alunos diante de atividades lúdicas em comparação a métodos tradicionais?
5. Que tipo de apoio (formação, materiais, gestão escolar) você considera essencial para aplicar a ludicidade de forma eficaz no processo de alfabetização?
6. Já houve alguma adaptação ou criação de brincadeiras específicas para atender às necessidades de alunos com dificuldades de aprendizagem? Poderia compartilhar um exemplo?
7. Você percebe mudanças no desenvolvimento emocional ou social dos alunos que vivenciam a ludicidade no cotidiano escolar?

8. Quais as possibilidades de avanço no ensino fundamental com o uso da ludicidade no ambiente escolar?