

v.2, n.12, 2025 - Dezembro

REVISTA O UNIVERSO OBSERVÁVEL

AS CONTRIBUIÇÕES DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Ariana Geraldo Limas¹

Elaine Klegin²

Viviane Vieira³

Revista O Universo Observável

DOI: 10.5281/zenodo.18002055

[ISSN: 2966-0599](https://doi.org/10.5281/zenodo.18002055)

¹Graduada em Pedagogia pela Universidade do Vale do Itajaí (2010), Professora da Secretaria de Educação do Estado de Santa Catarina, Mestrado em andamento em Ciências da Educação, da Instituição Ivy Enber Christian University.

E-mail: arianageraldo16@gmail.com

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/1462049130610638>

²Mestrado em andamento em Ciências da Educação, da Instituição Ivy Enber Christian University.

E-mail: elaineklegin@gmail.com

³Graduada em Pedagogia pela Universidade do Vale do Itajaí (1993), Assistente de Educação da Escola de Educação Básica Professora Olívia Bastos, Mestrado em andamento em Ciências da Educação, da Instituição Ivy Enber Christian.

E-mail: vivievieira63@outlook.com

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/4979347419683783>



AS CONTRIBUIÇÕES DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Ariana Geraldo Limas, Elaine Klegin e Viviane Vieira



PERIÓDICO CIENTÍFICO INDEXADO INTERNACIONALMENTE

ISSN
International Standard Serial Number
2966-0599

www.ouniversoobservavel.com.br

Editora e Revista
O Universo Observável
CNPJ: 57.199.688/0001-06
Naviraí – Mato Grosso do Sul
Rua: Botocudos, 365 – Centro
CEP: 79950-000

RESUMO

A ludicidade tem se mostrado um recurso pedagógico cada vez mais relevante no processo de alfabetização, especialmente nos anos iniciais do ensino fundamental, ao tornar a aprendizagem mais significativa e prazerosa. Diante do desafio de promover práticas educativas que respeitem o desenvolvimento infantil e estimulem a construção da linguagem escrita de forma contextualizada, esta pesquisa buscou analisar as contribuições das atividades lúdicas no processo de alfabetização. O estudo teve como objetivo identificar como o brincar, quando utilizado com intencionalidade pedagógica, pode favorecer o domínio da leitura e da escrita. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, de abordagem qualitativa, com caráter exploratório, realizada entre os anos de 2021 e 2025. A coleta de dados ocorreu por meio de buscas em bases como Scielo, Google Acadêmico e repositórios institucionais, utilizando descritores como “alfabetização”, “ludicidade” e “atividades lúdicas”. Os critérios de inclusão e exclusão foram definidos para garantir a relevância e atualidade das fontes. Os resultados apontaram que as atividades lúdicas promovem o engajamento dos alunos, ampliam o vocabulário, desenvolvem a oralidade, a consciência fonológica e fortalecem vínculos afetivos no ambiente escolar, favorecendo o processo de aprendizagem. Conclui-se que a ludicidade deve ser compreendida como uma prática pedagógica estruturante e não acessória, sendo capaz de transformar a alfabetização em uma experiência mais inclusiva, crítica e significativa, desde que sustentada por planejamento e formação docente adequados.

Palavras-chave: ludicidade; alfabetização; ensino fundamental.

ABSTRACT

Playfulness has increasingly emerged as a relevant pedagogical resource in the literacy process, especially in the early years of elementary education, by making learning more meaningful and enjoyable. Faced with the challenge of promoting educational practices that respect child development and stimulate the construction of written language in a contextualized way, this research aimed to analyze the contributions of ludic activities in the literacy process. The study aimed to identify how play, when used with pedagogical intentionality, can support the mastery of reading and writing. This is bibliographic, qualitative, and exploratory research, conducted between 2021 and 2025. Data were collected through searches in databases such as Scielo, Google Scholar, and institutional repositories, using descriptors such as “literacy”, “playfulness” and “playful activities”. Inclusion and exclusion criteria were defined to ensure the relevance and currency of the sources. The results indicated that playful activities promote student engagement, expand vocabulary, develop orality, phonological awareness, and strengthen affective bonds in the school environment, thus favoring the learning process. It is concluded that playfulness should be understood as a structuring and not accessory pedagogical practice, capable of transforming literacy into a more inclusive, critical, and meaningful experience, as long as it is supported by adequate planning and teacher training.

Keywords: playfulness; literacy; elementary education.

1. INTRODUÇÃO

O processo de alfabetização nas séries iniciais é um dos pilares fundamentais para a formação do indivíduo, sendo responsável por possibilitar o acesso à leitura e à escrita de forma significativa. Para além da decodificação de palavras, a alfabetização deve ser compreendida como uma prática que insere o sujeito nas práticas sociais mediadas pela linguagem, promovendo sua autonomia e desenvolvimento crítico. A autora Andrade (2024) aponta que alfabetização e letramento são dimensões distintas, mas complementares, devendo ser integradas nas práticas pedagógicas desde os primeiros anos de escolarização, com foco tanto na aprendizagem do sistema de escrita quanto em sua aplicação social.

Nesse contexto, a ludicidade surge como uma poderosa aliada, capaz de transformar o processo educativo em uma experiência prazerosa e significativa para a criança. Os autores Leão et al. (2025) destacam que o brincar, quando utilizado com intencionalidade pedagógica, estimula diferentes

dimensões do desenvolvimento infantil e amplia as possibilidades de construção do conhecimento.

Apesar de sua reconhecida importância, ainda se observa nas escolas a predominância de metodologias tradicionais que desconsideram o papel do lúdico na construção da aprendizagem. A problemática deste estudo está centrada na seguinte questão: quais são as contribuições efetivas das atividades lúdicas para o processo de alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental?

Parte-se da hipótese de que, quando utilizadas de forma planejada e articuladas aos objetivos pedagógicos, as atividades lúdicas favorecem a apropriação da leitura e da escrita de forma mais eficaz e significativa. A relevância do tema está em evidenciar como a ludicidade pode potencializar a prática docente e promover avanços no desempenho dos alunos em processo de alfabetização.

Justifica-se esta investigação pela necessidade de fortalecer abordagens que respeitem o desenvolvimento integral da criança e promovam

ambientes de aprendizagem mais humanizados, criativos e inclusivos.

Diante disso, o objetivo geral deste trabalho é analisar as contribuições das atividades lúdicas no processo de alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental. Como objetivos específicos, busca-se: compreender os fundamentos teóricos que sustentam a relação entre ludicidade e alfabetização; identificar práticas pedagógicas lúdicas aplicáveis ao contexto da alfabetização; analisar os efeitos das atividades lúdicas na aprendizagem da leitura e da escrita; e refletir sobre os desafios e possibilidades na implementação dessas práticas no cotidiano escolar.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Conceitos e Fundamentos da Gestão Educacional

A autora Andrade (2024) explica que a alfabetização e letramento são processos distintos, porém, complementares, que devem ser integrados no ambiente escolar. Enquanto a alfabetização refere-se ao domínio do código escrito, ou seja, à habilidade de codificar e decodificar símbolos gráficos, o letramento diz respeito ao uso social dessa linguagem. Isso inclui a capacidade de aplicar leitura e escrita em contextos reais, promovendo a participação ativa dos sujeitos na vida em sociedade. Para a autora, compreender essa diferença é essencial para evitar práticas pedagógicas reducionistas que limitam a linguagem ao aspecto técnico. A alfabetização, por si só, não garante a inserção do aluno em práticas sociais letradas, tornando o letramento um complemento indispensável.

Andrade (2024) destaca que o processo de alfabetização não pode se restringir à memorização mecânica de letras e sílabas, devendo envolver aspectos linguísticos, psicológicos e socioculturais. Na Educação de Jovens e Adultos (EJA), por exemplo, torna-se indispensável considerar as trajetórias de vida e os saberes prévios dos educandos. Assim, a prática pedagógica precisa estar alinhada a uma perspectiva humanizada e contextualizada da linguagem. O letramento, nesse cenário, exige do docente uma atuação intencional e sensível às realidades vividas pelos alunos. A formação continuada dos professores é apontada como ferramenta-chave para uma mediação eficaz e significativa, que promova emancipação e cidadania por meio da linguagem.

Alfabetizar não é apenas ensinar o código escrito, mas também possibilitar que o aluno compreenda a estrutura da língua e saiba utilizá-la em seu cotidiano. A alfabetização proporciona o acesso à leitura fluente e à produção textual, enquanto o letramento garante o uso funcional e social desses conhecimentos. Ambos os processos devem ocorrer simultaneamente, desde os anos iniciais da educação básica, a fim de assegurar uma

formação integral. Quando trabalhados de forma integrada, favorecem não apenas a aprendizagem escolar, mas também a inserção social e cultural dos educandos. Essa perspectiva exige do professor planejamento e intencionalidade em suas práticas (Pinheiro e Câmara, 2023).

Os autores Pinheiro e Câmara (2023) ressaltam que a ludicidade deve ser considerada elemento central no processo de alfabetização, sobretudo na educação infantil. O uso de jogos, histórias e atividades práticas torna a aprendizagem mais prazerosa, respeitando o ritmo individual de cada criança. Eles ressaltam que o ambiente alfabetizador precisa ser acolhedor, instigante e interativo, favorecendo o desenvolvimento da leitura e da escrita desde os primeiros contatos com a linguagem. Além disso, apontam que o papel do professor como mediador é decisivo, sendo ele responsável por conduzir estratégias que dialoguem com o universo dos alunos. Nesse sentido, a afetividade e a escuta ativa são fundamentais para um processo de ensino bem-sucedido.

Braga e Silva (2025) destacam que alfabetizar vai além da decodificação de palavras; é preciso garantir a compreensão da linguagem em seu contexto social e cultural. A alfabetização envolve a apropriação do sistema alfabético, enquanto o letramento refere-se à capacidade de interagir com práticas sociais que envolvem a leitura e a escrita. Essa distinção é essencial para que o ensino da linguagem não se restrinja à técnica, mas também promova o uso significativo e crítico da língua. Os autores defendem que uma alfabetização efetiva deve considerar as vivências dos alunos, respeitando suas experiências e repertórios culturais. Dessa forma, amplia-se a função social da escola como promotora da inclusão e da cidadania.

Braga e Silva (2025) observam que é nos primeiros anos do ensino fundamental que se deve garantir uma base sólida para o desenvolvimento da linguagem escrita. A leitura deve ser incentivada com liberdade de escolha e diversidade de gêneros textuais, conforme orientam os Parâmetros Curriculares Nacionais e a BNCC. Tais documentos reforçam a necessidade de práticas pedagógicas significativas, que vejam o aluno como protagonista do processo de aprendizagem. Além disso, os autores ressaltam que o professor deve agir como mediador atento às diferenças individuais, promovendo intervenções ajustadas às necessidades de cada estudante. Isso contribui para uma alfabetização mais equitativa e eficaz, com foco na formação de leitores e escritores autônomos.

2.2 Ludicidade como Ferramenta Pedagógica

Os autores Leão *et al.* (2025) ressaltam que a ludicidade é um recurso essencial na educação infantil, funcionando como elo entre o universo da criança e o saber formal. Quando utilizada com

intencionalidade pedagógica, ela promove uma aprendizagem significativa, estimulando dimensões cognitivas, emocionais e motoras. Atividades como jogos, brincadeiras e expressões artísticas favorecem a criatividade e o desenvolvimento global dos alunos. O ambiente escolar, com a presença do lúdico, torna-se mais dinâmico e acolhedor, incentivando a autonomia e a autoestima. A ludicidade, nesse contexto, transforma-se em potente instrumento de mediação do conhecimento. O educador, ao planejar essas vivências, amplia as possibilidades de ensino e aprendizagem.

O brincar não é apenas recreação, mas uma linguagem própria da infância, fundamental para a expressão de emoções e descobertas. Por meio da ludicidade, a criança explora o mundo, cria hipóteses e elabora conflitos internos, construindo relações sociais mais complexas. A mediação do professor, atenta aos ritmos e interesses individuais, potencializa essas experiências. O ato de brincar, quando incorporado com objetivos claros, fortalece a formação integral e promove inclusão e respeito à diversidade. Além disso, cria um ambiente de pertencimento, onde a criança se sente ouvida e valorizada. Assim, a ludicidade contribui para formar sujeitos críticos, criativos e sensíveis (Leão *et al.*, 2025).

As autoras Morais, Martins e Costa (2021) explicam que a ludicidade é uma ferramenta pedagógica estratégica, principalmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Ao promover o prazer em aprender, ela contribui para o desenvolvimento cognitivo, social e motor das crianças. Jogos e brincadeiras, quando planejados com objetivos claros, transformam o cotidiano escolar em experiências educativas. O brincar, assim compreendido, respeita o tempo da criança e favorece aprendizagens significativas e contextualizadas. Com isso, o ambiente torna-se mais motivador, dinâmico e adequado à construção de saberes. A ludicidade, portanto, é um caminho eficaz para despertar o interesse e facilitar a aquisição de conteúdo.

O professor tem papel central nesse processo, sendo o responsável por integrar o lúdico ao planejamento pedagógico. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) reforçam a importância de metodologias que priorizem a criatividade e a interação. O brincar planejado permite o desenvolvimento da autonomia, da colaboração e do senso crítico nos alunos. Para isso, o docente precisa propor atividades que façam sentido e estejam alinhadas aos objetivos de aprendizagem. Dessa forma, o lúdico deixa de ser acessório e passa a ser estruturante no processo educativo. A ludicidade, quando bem aplicada, gera engajamento e formação integral (Morais, Martins e Costa, 2021).

As autoras Oliveira e Silva (2022) exemplificam que a ludicidade é um pilar da educação infantil por promover experiências de aprendizagem que aliam prazer e conhecimento. O brincar planejado transforma a sala de aula em um ambiente mais acolhedor e instigante, favorecendo o vínculo afetivo entre alunos e professores. Quando inserido de forma estratégica, o lúdico amplia as possibilidades de construção do saber, ao integrar aspectos cognitivos, motores, sociais e emocionais. As crianças aprendem com mais facilidade quando estão envolvidas em atividades que despertam sua curiosidade e motivação. Assim, o brincar passa a ser mais que entretenimento: torna-se prática pedagógica intencional e eficaz. A ludicidade, nesse sentido, reforça a centralidade da infância no processo educativo.

Na perspectiva das autoras Oliveira e Silva (2022), o uso do lúdico deve estar diretamente associado aos objetivos pedagógicos, garantindo intencionalidade e significado às práticas escolares. Através de jogos, músicas, dramatizações e brincadeiras dirigidas, os alunos exploram diferentes formas de expressão e compreensão do mundo. Essa vivência ativa permite desenvolver competências essenciais, como a criatividade, a empatia, a comunicação e o pensamento crítico. Além disso, ao considerar o universo simbólico da criança, o lúdico potencializa a aprendizagem e fortalece a participação ativa. Defenda-se que brincar com propósito transforma a rotina escolar em experiência rica, democrática e sensível às necessidades da infância.

2.3 Contribuições das Atividades Lúdicas no Processo de Alfabetização

A autora Souza (2022) informa que as atividades lúdicas são ferramentas valiosas para a alfabetização, pois tornam o aprendizado mais acessível e prazeroso. Brincadeiras e jogos pedagógicos favorecem a construção do conhecimento de forma concreta, permitindo que a criança relacione o conteúdo escolar às suas experiências. Quando bem planejadas, essas práticas mobilizam diversas dimensões do desenvolvimento cognitivo, emocionais e motoras, favorecendo a internalização dos conteúdos. O lúdico, nesse sentido, atua como catalisador da aprendizagem, ao integrar linguagem, corpo e imaginação. Assim, o brincar deixa de ser apenas recreação e passa a ter função didática. Cabe ao professor organizar e mediar essas experiências de maneira intencional e significativa.

Souza (2022) também destaca a importância de recursos como histórias, músicas, trava-línguas e parlendas na ampliação do vocabulário e no estímulo à oralidade. Essas atividades lúdicas despertam o interesse da criança e promovem maior aproximação com a estrutura da

linguagem escrita. Ao utilizar materiais concretos, como jogos de letras, livros sensoriais e brinquedos pedagógicos, o educador cria oportunidades para desenvolver habilidades linguísticas e compreensão da função social da escrita. Dessa forma, o ambiente alfabetizador se torna mais rico e interativo, permitindo uma alfabetização contextualizada e significativa. A ludicidade, nesse contexto, contribui para uma aprendizagem que respeita o ritmo e a realidade dos alunos.

A ludicidade é uma aliada fundamental na alfabetização, sobretudo por respeitar o desenvolvimento integral da criança. Ela rompe com práticas tradicionais baseadas na repetição e mecanização, promovendo a aprendizagem de forma mais dinâmica e significativa. Jogos, brincadeiras, contação de histórias e músicas estimulam a atenção, a memória e a linguagem, ao mesmo tempo em que despertam o interesse e o prazer em aprender. Essas práticas, quando alinhadas às necessidades da turma, tornam o processo de alfabetização mais acessível. O lúdico não apenas reforça os conteúdos escolares, como também facilita a mediação do conhecimento por meio de situações reais e simbólicas (Santos, 2025).

A autora Santos (2025) ressalta ainda que o uso de atividades como dramatizações, leitura de imagens e jogos com regras favorece o desenvolvimento da consciência fonológica e da expressão oral. Essas experiências permitem que a criança compreenda os usos sociais da escrita, associando som, forma e significado em situações concretas. Além disso, o ambiente escolar, quando enriquecido com elementos lúdicos, promove vínculos afetivos e engajamento, aspectos essenciais para a aprendizagem. A ludicidade, nesse sentido, não se restringe ao aspecto cognitivo, mas também atua sobre fatores emocionais e comportamentais, como autoestima, cooperação e autonomia. Assim, a alfabetização se torna mais inclusiva e eficaz, respeitando a singularidade de cada educando.

Para Queiroz (2021), as atividades lúdicas desempenham papel central no desenvolvimento das competências necessárias à alfabetização, como linguagem oral, imaginação e socialização. O brincar possibilita à criança vivenciar situações que ampliam seu repertório linguístico e cultural, por meio de jogos simbólicos, músicas, contação de histórias e atividades teatrais. Tais experiências fortalecem a comunicação e favorecem o pensamento crítico desde a educação infantil. Ao associar prazer à aprendizagem, o lúdico estimula a curiosidade e desperta o desejo de explorar a linguagem escrita. Com isso, a criança se torna agente ativa de sua aprendizagem, desenvolvendo-se de forma integral e conectada ao seu contexto.

A autora Queiroz (2021) também enfatiza que o uso pedagógico da ludicidade exige planejamento criterioso por parte do educador, com

atenção às fases do desenvolvimento infantil. Brinquedos educativos, jogos com regras e desafios adequados à idade contribuem para a aquisição de habilidades cognitivas e linguísticas. Ao alinhar as atividades lúdicas aos objetivos pedagógicos, o professor transforma o brincar em experiência de aprendizagem efetiva. Além disso, aspectos como afetividade, vínculo com o professor e clima positivo na sala de aula são favorecidos. A neurociência confirma que o aprendizado ocorre de forma mais eficaz quando associado a emoções positivas. Por isso, o lúdico é peça-chave na alfabetização significativa.

2.4 Desafios e Possibilidades na Implementação do Lúdico na Alfabetização

A autora Ambrósio (2024) exemplifica que a ludicidade desempenha papel essencial no processo de alfabetização, pois amplia o engajamento dos alunos e torna o ambiente escolar mais significativo. Atividades como jogos, cantigas e dramatizações deixam de ser apenas recreativas para se tornarem aliadas na construção da leitura e da escrita. Ao integrar o brincar ao currículo, o professor mobiliza aspectos cognitivos, emocionais e sociais fundamentais para o desenvolvimento infantil. O lúdico, nesse contexto, favorece a criatividade, o pensamento crítico e a oralidade. No entanto, sua aplicação depende de intencionalidade pedagógica e planejamento consciente. Assim, o brincar passa a ocupar lugar de destaque nas práticas alfabetizadoras.

Apesar dos avanços teóricos, a autora Ambrósio (2024) aponta que os desafios que dificultam a efetiva implementação do lúdico nas escolas. Entre eles, estão a falta de recursos, o tempo reduzido para planejamento, a ausência de formação continuada e a sobrecarga docente. Mesmo amparado por diretrizes como a BNCC e o PNE, o uso do lúdico encontra barreiras concretas na realidade escolar. Ainda assim, professores criativos e comprometidos desenvolvem práticas como jogos de rima e brincadeiras fonológicas com materiais simples. Para o autor, a valorização da ludicidade exige apoio institucional e políticas públicas que garantam condições adequadas para sua efetivação no cotidiano educacional.

Feitosa (2024) aborda que o lúdico é uma poderosa estratégia pedagógica que transforma a alfabetização em uma experiência prazerosa e inclusiva. Ao estimular a imaginação, a oralidade e a socialização, brincadeiras e jogos favorecem a construção do conhecimento de forma significativa. O brincar, nesse processo, deixa de ser visto como simples diversão para assumir um papel ativo na aprendizagem. Feitosa ressalta que essas práticas respeitam o ritmo de cada criança e promovem vínculos afetivos que fortalecem o desenvolvimento integral. Assim, o ambiente lúdico contribui tanto

para o avanço cognitivo quanto para o fortalecimento da autoestima e da cooperação entre os alunos.

Entretanto, o autor Feitosa (2024) reconhece que muitos educadores ainda enfrentam obstáculos para inserir o lúdico em suas práticas, como a falta de materiais, o tempo restrito e a resistência a métodos não tradicionais. A ausência de formação específica também compromete a segurança dos professores ao aplicar essas estratégias. O autor defende a ampliação da formação continuada como caminho para superar essas barreiras. Além disso, destaca que o planejamento consciente e o compartilhamento de experiências entre colegas são essenciais. Dessa forma, o lúdico pode ser consolidado como um recurso pedagógico eficaz, capaz de transformar a alfabetização em um processo mais acessível, sensível e duradouro.

As autoras Duarte, Alencar e Sá (2025) afirmam que a ludicidade, quando aplicada com intencionalidade pedagógica, potencializa a alfabetização ao desenvolver habilidades como a consciência fonológica e a compreensão do sistema alfabético. Jogos e brincadeiras estimulam a aprendizagem de forma natural e envolvente, aproximando a criança da linguagem escrita. No entanto, os autores observam que práticas mecanicistas ainda predominam nas salas de aula, o que limita o uso do lúdico. Essa realidade é agravada pela falta de formação dos professores e pela escassez de recursos adequados. Assim, o lúdico segue sendo pouco explorado, apesar de seu reconhecido valor educativo.

Superar esses desafios requer um esforço coletivo que envolva formação docente, apoio institucional e reorganização curricular. A inclusão do brincar como eixo estruturante da alfabetização depende de mudanças culturais nas escolas e do reconhecimento da infância como etapa singular do desenvolvimento humano. Quando o lúdico é valorizado, as crianças demonstram mais interesse, autonomia e participação ativa no processo de aprender. Além disso, o ambiente escolar se torna mais acolhedor e democrático. O brincar precisa deixar de ser um complemento e passar a ser reconhecido como direito e estratégia pedagógica central no processo de alfabetizar (Duarte, Alencar e Sá, 2025).

3. MARCO METODOLÓGICO

Este trabalho foi desenvolvido por meio de uma pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa. A escolha dessa metodologia se justifica pela necessidade de aprofundar a compreensão sobre o papel das atividades lúdicas no processo de alfabetização, a partir da análise de produções científicas e acadêmicas já publicadas sobre o tema. A pesquisa visou reunir e discutir diferentes

perspectivas teóricas e práticas sobre a relação entre ludicidade e o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita em crianças nos anos iniciais do ensino fundamental.

O período de análise compreendeu publicações entre os anos de 2021 e 2025, com o objetivo de priorizar estudos atualizados e relevantes à realidade contemporânea da educação básica. As bases de dados utilizadas para a busca dos materiais foram: Google Acadêmico, Scielo, e além de repositórios institucionais de universidades públicas brasileiras. A seleção dos documentos se concentrou em artigos científicos, dissertações, teses e trabalhos de conclusão de curso com acesso público e integral.

Para a construção da estratégia de busca, foram definidos os seguintes descritores: “alfabetização”, “letramento”, “ludicidade”, “atividades lúdicas”, “educação infantil”, “ensino fundamental” e “processo de aprendizagem”. Também foram utilizados filtros temporais e de idioma (português) para delimitar os resultados dentro do escopo estabelecido.

Foram adotados como critérios de inclusão: publicações disponíveis na íntegra, em língua portuguesa, com recorte temporal entre 2021 e 2025, que abordassem diretamente a temática da ludicidade relacionada à alfabetização. Como critérios de exclusão, foram desconsiderados documentos com foco em outras etapas da escolarização que não os anos iniciais, estudos duplicados ou sem respaldo acadêmico, resumos expandidos e produções com abordagens voltadas exclusivamente para contextos internacionais sem relação com a realidade educacional brasileira. Após a triagem, os materiais selecionados subsidiaram a fundamentação teórica e a discussão dos resultados apresentados neste trabalho.

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A prática pedagógica observada evidencia que o uso da ludicidade na alfabetização potencializa a aprendizagem e o engajamento dos alunos. Souza (2022) afirma que atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, favorecem a construção do conhecimento de forma concreta, permitindo à criança compreender a linguagem a partir de experiências significativas. As atividades aplicadas demonstraram que, ao trabalhar com jogos de memória, letras móveis e músicas infantis, as crianças se mostraram mais motivadas e participativas. Essa vivência confirma a importância do lúdico como catalisador no processo de ensino da leitura e da escrita. O planejamento docente foi essencial para garantir a intencionalidade pedagógica. Assim, teoria e prática se entrelaçam ao considerar o brincar como ferramenta estruturante da alfabetização.

Durante as atividades aplicadas, observou-se que os alunos apresentaram maior desenvoltura na oralidade, nas interações e na familiarização com o alfabeto, aspectos já ressaltados por Santos (2025). A autora destaca que o uso de músicas, dramatizações e leitura de imagens favorece a consciência fonológica e a expressão oral, elementos fundamentais para o domínio da linguagem escrita. Na prática, essas estratégias se mostraram eficazes ao estimular os alunos a nomearem objetos, criar histórias e participar de jogos de sons e sílabas. Com isso, o processo de alfabetização foi conduzido de forma inclusiva, respeitando os diferentes ritmos e potencialidades das crianças. A presença de um ambiente afetivo e acolhedor também fortaleceu os vínculos entre professor e aluno.

A teoria dos autores Leão et al. (2025) aponta que o brincar é uma linguagem legítima da infância, sendo essencial para o desenvolvimento integral. Essa premissa foi confirmada durante as intervenções realizadas em sala, nas quais o lúdico se destacou como facilitador da aprendizagem. Ao propor brincadeiras como “bingo das letras” ou “jogo da silabação”, os alunos mobilizaram não apenas competências linguísticas, mas também emocionais e sociais. A socialização e o protagonismo infantil foram estimuladas em contextos de cooperação e criatividade. Percebeu-se que o ambiente escolar se tornou mais dinâmico e interativo, validando a ludicidade como prática pedagógica significativa. Esses resultados reforçam a importância da atuação mediadora do professor para potencializar essas vivências.

Morais, Martins e Costa (2021) ressaltam que o uso planejado da ludicidade contribui para a autonomia e o pensamento crítico. Essa concepção teórica se refletiu na prática ao observar que os alunos, ao explorarem jogos e materiais didáticos, conseguiram resolver problemas, tomar decisões e construir conhecimentos de forma ativa. A utilização de dominós de sílabas, quebra-cabeças com palavras e histórias sequenciadas provocou curiosidade e raciocínio nos educandos. Essa abordagem favoreceu o aprendizado significativo e o desenvolvimento de competências cognitivas essenciais à alfabetização. A mediação docente, nesse sentido, foi determinante para transformar a atividade lúdica em oportunidade de aprendizagem. O planejamento alinhado às necessidades da turma foi o diferencial da experiência.

Além disso, Queiroz (2021) destaca que o brincar está diretamente relacionado ao desenvolvimento neurológico e à fixação de conteúdos por meio das emoções positivas. A vivência em sala confirmou essa perspectiva: alunos que anteriormente demonstravam desinteresse ou insegurança passaram a participar com mais entusiasmo e autoconfiança. A afetividade, o vínculo com o educador e a liberdade de expressão foram

pilares para o progresso observado. As atividades sensoriais e simbólicas estimularam a linguagem oral e escrita, em consonância com os estudos da neurociência. Isso demonstra que a ludicidade não apenas auxilia na alfabetização, mas também favorece a saúde emocional e a autoestima das crianças. Assim, a ludicidade revela-se prática integradora e humanizadora no ambiente escolar.

Os desafios enfrentados também foram evidenciados, como destacam Ambrósio (2024) e Feitosa (2024), que mencionam a falta de recursos, tempo para planejamento e formação específica como obstáculos à aplicação sistemática do lúdico. Na realidade observada, algumas limitações de material e espaço físico exigiram criatividade e adaptação por parte da professora. Ainda assim, os resultados foram positivos, provando que é possível promover uma alfabetização significativa mesmo com recursos simples. A pesquisa mostra que, com intencionalidade pedagógica, compromisso e sensibilidade, o professor pode transformar o cotidiano da sala de aula. Portanto, os achados reforçam a necessidade de valorização da ludicidade nas políticas públicas educacionais e na formação docente.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das análises realizadas ao longo deste trabalho, foi possível compreender que as atividades lúdicas exercem papel fundamental no processo de alfabetização. A ludicidade, quando planejada com intencionalidade pedagógica, contribui para tornar a aprendizagem mais significativa, prazerosa e efetiva. As práticas observadas e analisadas demonstraram que o brincar promove o engajamento dos alunos, estimula a criatividade e favorece o desenvolvimento de competências linguísticas, cognitivas, emocionais e sociais.

Verificou-se que a inserção de jogos, músicas, histórias e brincadeiras no cotidiano escolar amplia o repertório dos estudantes e fortalece a construção da linguagem oral e escrita. Além disso, essas práticas promovem a participação ativa das crianças no processo de ensino-aprendizagem, respeitando seus ritmos individuais e despertando o interesse pela leitura e pela escrita desde os primeiros anos. O ambiente escolar se transforma em um espaço mais acolhedor, interativo e propício à construção do conhecimento.

Entretanto, também se evidenciaram desafios que ainda dificultam a efetivação do lúdico nas salas de aula, tais como a escassez de recursos pedagógicos, a limitação de tempo para planejamento e a ausência de formação específica voltada à ludicidade. Esses obstáculos demonstram a necessidade de investimentos em formação continuada, bem como de políticas públicas que valorizem práticas pedagógicas inovadoras e

comprometidas com o desenvolvimento integral da criança. Superar tais barreiras requer o envolvimento de toda a comunidade escolar.

Por fim, conclui-se que o lúdico não deve ser visto como um recurso complementar ou secundário, mas sim como um componente essencial no processo de alfabetização. Ao ser reconhecida como parte estruturante da prática pedagógica, a ludicidade fortalece a relação entre ensinar e aprender, proporcionando experiências educativas mais humanas, inclusivas e transformadoras. Assim, o brincar se consolida como um direito da infância e um caminho promissor para formar leitores e escritores mais críticos, autônomos e criativos.

REFERÊNCIAS

AMBRÓSIO, Bruna Favarato Vieira. **Brincando de aprender: o papel do lúdico como alicerce no processo de alfabetização e letramento.** Universidade Federal de Ouro Preto, 2024.

ANDRADE, Alexandra Maria de. Alfabetização e letramento: caminhos e aprendizados. **Revista Linguagens & Letramentos**, 2024.

BRAGA, Oliver Daniel Lima; CORDEIRO E SILVA, Karen Vanessa Nunes. **Alfabetização e letramento os principais meios para aprendizagem em leitura e escrita nos anos iniciais**, Conedu, 2025.

DUARTE, Fabiane Rodrigues; ALENCAR, Kamilla Kelly Santos; DE SÁ, Jaciaria Pereira. Possibilidades de Jogos e Brincadeiras no Processo de Alfabetização e Letramento. **Revista Científica FESA**, 2025.

FEITOSA, José Gilmar. **Educação e ludicidade: uma abordagem pedagógica na alfabetização.** Id Acadêmico, 2024.

LEÃO, Ana Paula Pereira Mendes; GONÇALVES, Augusto Charan Alves Barbosa; GONÇALVES, Bruce; PERACI, Elisângela Moreira; PLACIDO, Elane da Silva; MENDONÇA, Fernanda Jerônimo dos Reis. A ludicidade como ferramenta pedagógica na educação infantil, **Revista Faculdade Líber**, 2025.

MORAIS, Deimy Kellen Alves de; MARTINS, Pollyany Pereira; COSTA, Jani Marra da Fonseca. A importância do lúdico como ferramenta pedagógica nos anos iniciais do ensino fundamental. **Revista Científica UNAR**, 2021.

OLIVEIRA, Maria da Conceição Santos; SILVA, Maria das Graças Martins Dá. **Ludicidade como ferramenta pedagógica no processo de ensino e aprendizagem.** Universidade Federal do Pará, 2022.

PINHEIRO, Alécia Cristina Paiva; CÂMARA, Solange Gomes de Medeiros. A importância da alfabetização e letramento no processo de aprendizagem. **Revista Multidisciplinar**, 2023.

QUEIROZ, Elisângela Souto de. **As contribuições da neurociência na alfabetização e nas atividades lúdicas na educação.** Faculdade Pitágoras, 2021.

SANTOS, Maria Beatriz de Abreu. **A ludicidade como ferramenta pedagógica e suas contribuições para a aprendizagem de crianças em processo de alfabetização.** Universidade Estadual do Piauí, 2025.

SOUZA, Fabiana de Freitas Marques. A contribuição do lúdico no processo de alfabetização e letramento. **Revista de Estudos em Educação - REEDUC**, 2022.