



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colegiado de Pedagogia
Vitória da Conquista

IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA ALFABETIZAÇÃO

MARCIELLE ROCHA BASTOS¹

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA/UESB

DAELCIO FERREIRA CAMPOS MENDONÇA²

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA/UESB

RESUMO

O presente trabalho científico, em formato de Relato de Experiência, tem como principal objetivo trazer a importância da ludicidade no processo de alfabetização, buscando verificar como a ludicidade contribui no processo alfabetizador, através de jogos, dinâmica e atividades lúdicas. A pesquisa toma como base documentos oficiais, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN), além de autores da área da educação, tais como: Borba (2007), Goulart (2007), Rose e Nisio (1998). O lúdico deve ser trabalhado de maneira interdisciplinar, de maneira que chame a atenção do aluno promovendo o processo de ensino-aprendizagem. A experiência foi vivenciada no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), em uma turma do 1º ano do Ensino Fundamental. Nessa vivência, foi possível observar como as atividades lúdicas fortalecem a participação e o interesse dos alunos, contribuindo não somente na aquisição da leitura e da escrita, mas também nos aspectos sociais e afetivos. Dessa forma, este estudo evidencia que a ludicidade deve ser entendida como um elemento fundamental no processo de alfabetização, quando é bem desenvolvida e aplicada pelo educador, tornando o aprendizado mais prazeroso, motivador e contribuindo para a formação integral do sujeito.

Palavras-chave: Alfabetização. Ensino-Aprendizagem. Ludicidade.

Introdução

A ludicidade é uma investida que busca inovar de maneira mais simplificada a aprendizagem dos alunos, propiciando a eles uma aprendizagem mais divertida e clara através de jogos educativos e brincadeiras numa perspectiva inteiramente pedagógica, que hoje em dia se tornou indispensável no processo de educativo, pois incentiva a interação e promove o prazer e a curiosidade.

Analisando, do ponto de vista teórico, segundo Marinho (2007), as crianças despertam a curiosidade por meio de jogos e brincadeiras e através disso passa a obter uma relação com meio social e físico. Sendo assim, é possível afirmar que através da ludicidade a criança passa a

¹ Graduanda em Pedagogia, na Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB)- Brasil, Integrante bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). E-mail: marci.rocha.1999@outlook.com.

² Professor Orientador da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB)- Brasil, Coordenador do Grupo de Estudos e Pesquisas Observatório de Políticas Públicas (OBSERVA) e Coordenador do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). E-mail: daelcio@yahoo.com.



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colegiado de Pedagogia
Vitória da Conquista

desenvolver suas habilidades motoras, cognitivas e afetivas em diferentes fases em que essa criança se encontra.

O objetivo do presente Relato de Experiência é trazer em evidência a importância das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem na alfabetização, facilitando trabalho do professor de forma mais dinâmica no seu processo de ensino e uma aprendizagem mais significativa e com o desenvolvimento saudável por parte dos alunos.

Metodologia

A metodologia desse Relato de Experiência é cunho qualitativo que não se mensura apenas com dados e números de um questionário.

Conforme, Dezon e Lincoln (2009, p. 17), afirma:

A pesquisa qualitativa envolve uma abordagem interpretativa do mundo, o que significa que seus pesquisadores estudam as coisas de seus cenários naturais, tentando entender os fenômenos em termos dos significados que as pessoas a eles conferem.

Sendo também um Relato de Experiência:

.Ao considerar o RE como expressão escrita de vivências, capaz de contribuir na produção de conhecimentos das mais variadas temáticas, é reconhecida a importância de discussão sobre o conhecimento. O conhecimento humano está interligado ao saber escolarizado e aprendizagens advindas das experiências socioculturais. O seu registro por meio da escrita é uma relevante possibilidade para que a sociedade acesse e compreenda questões acerca de vários assuntos (Mussi et. all., 2021, p. 21).

Segundo Borba (2007), o lúdico expande o processo de ensino-aprendizagem, contribui no avanço e aprimoramento do vocabulário, concentração e do raciocínio lógico:

Existem inúmeras possibilidades de incorporar a ludicidade na aprendizagem, mas para que uma atividade pedagógica seja lúdica é importante que permita a fruição, a decisão, a escolha, as descobertas, as 10 perguntas e as soluções por parte das crianças e dos adolescentes, do contrário, será compreendida apenas como exercício (BORBA, 2007, p. 43).

Sendo assim, é preciso que o professor promova essa ludicidade como momento de aprendizagem juntamente com a descontração e não sendo apenas um momento de atividade, devendo ser levado em consideração que cada aluno tem seu ritmo de aprendizagem e desenvolvimento.

A prática lúdica auxilia no processo de mediação do professor e assim organiza seu estudo pedagógico, levado sempre em consideração o que os alunos já sabem e os conteúdos que os professores consideram importantes, para dos discentes no processo de educação. Torna se importante trazer em ciência que:



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colegiado de Pedagogia
Vitória da Conquista

No caso das Séries/Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a aprendizagem da língua escrita; o desenvolvimento do raciocínio matemático e a sua expressão em linguagem matemática; a ampliação de experiências com temáticas ligadas a muitas áreas do conhecimento; a compreensão de aspectos da realidade com a utilização de diversas formas de expressão e registro – tudo deve ser trabalhado de forma que as crianças possam, ludicamente, ir construindo outros modos de entender a realidade, estabelecendo novas condições de vida e de ação (GOULART, 2007, p. 89).

Sendo assim, nos leva a compreender como o discente irá ter outras formas de entendimento em relação a realidade através de conteúdos ligados a diversas áreas do conhecimento. O lúdico bem trabalhado e desenvolvido pelo professor, acaba se tornando uma ferramenta de extrema importância para o desenvolvimento da criança.

Ludicidade no processo de Ensino-Aprendizagem na alfabetização

Com a inserção da presente autora no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), especificamente no 1º ano do ensino fundamental, série esta onde se inicia o processo alfabetizador possibilitou compreender a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem no processo alfabetizador, principalmente na etapa onde o sujeito está sendo alfabetizado.

Por não ter tido tanto contato com as séries iniciais, sem muita compreensão do que se tratava ser lúdico e como se trabalhar com a ludicidade; era difícil despertar o interesse dos discentes para determinado assunto e sempre vinha a dúvida de como trabalhar determinados assuntos de difícil compreensão.

Um momento marcante no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência foi quando foram aplicados jogos que tinha como objetivo a formação de palavras curtas, durante a realização do jogo, foi perceptível que os discentes participaram de maneira prazerosa, levantando hipóteses sobre a escrita correta, compartilhando sua descoberta com os demais colegas. Essa experiência em específico, levou a compreensão que o processo alfabetizador não se trata somente de ensinar sons e letras, mas proporcionar momentos em que o aluno aprenda de forma prazerosa e significativa.

Ao longo do trabalho com a alfabetização tendo conhecimento da prática lúdica e sua importância, tendo em vista que está interligada com o processo alfabetizador e o desenvolvimento do discente essa prática foi adotada através de brincadeiras e a produção de jogos, trazendo resultados positivos no processo de aprendizagem. Segundo Rosa e Nisio:

“Pesquisas realizadas em escola estadual na cidade de Taboão da Serra indicou que as



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colégio de Pedagogia
Vitória da Conquista

atividades lúdicas beneficiam as crianças em fase de alfabetização em vários aspectos, como prontidão para a aprendizagem da leitura e escrita, supõe a posse pela criança de uma série de capacidades, habilidades, atitudes, motivações, pré-disposições que devem de alguma forma, permitir a aquisição das novas habilidades implícitas na leitura e na escrita” (ROSA; NISIO, 1998, p.47).

Os jogos e dinâmicas passaram a ser ferramentas importantes para trabalhar os assuntos com os alunos, principalmente aqueles que apresentavam maiores dificuldades. O ato do brincar deve ser mantido no processo alfabetizador por tornar as aulas mais prazerosas, mas para isso se faz necessário a criatividade do educador.

Os documentos norteadores da educação trazem que a alfabetização precisa ser entendida como um processo que vai além da decodificação de letras e palavras. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) aponta que as atividades lúdicas devem dá continuidade no Ensino Fundamental, sendo incluída de forma organizada, tornando a aprendizagem mais natural e motivadora.

As Diretrizes Curriculares Nacionais trás a valorização da aprendizagem respeitando a infância, levando em consideração que a criança aprende de maneira ativa, o ato do brincar revela-se, então, como linguagem exclusiva da infância favorecendo o avanço da escrita, leitura e das demais competências.

Desse modo, os recursos pedagógicos expandem as possibilidades de construção de conhecimento trazendo experiências significativas no processo alfabetizador. Quando esses recursos são inseridos na sala de aula garante não somente o domínio da leitura e da escrita, mas também a criança em sua totalidade.

Segundo Emília Ferreiro e Ana Teberosky (1999), o processo alfabetizador não é apenas memorização de letras e palavras, mas como um processo em que o sujeito vai criando hipóteses sobre a língua escrita. Por tanto, quando o professor proporciona jogos e atividades lúdicas, ele favorece esse processo de descoberta, tornando a aprendizagem mais significativa e participativa.

Para Johan Huizinga (1938), os jogos fazem parte da vida das crianças, onde não há uma distinção entre a fantasia e a realidade independente da classe social, o período em que vivem em um mundo de fantasias, onde a vida real e o faz de conta se confundem. Ainda segundo ele, o lúdico desenvolve um papel importante na aprendizagem, todavia o aprendizado não é o único papel dos jogos, mas também de passatempo, não obstante, nos jogos devem ser visto os aspectos criativos e não de negação.

Todavia, para serem realizadas atividades envolvendo a ludicidade no processo alfabetizador e obter resultados positivos é necessário planejar, levando em consideração a



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colegiado de Pedagogia
Vitória da Conquista

realidade dos educandos, afim de que seja algo significativo, concedendo sentido ao que se lê e escreve, portanto a ludicidade pode ser trabalhada de forma interdisciplinar.

Nesse contexto, Magda Soares (2003) trás contribuições significativas, ao afirmar que a alfabetização não deve ser entendida apenas como o domínio do código escrito, mas também a inserção dos indivíduos nas práticas sociais da leitura e da escrita. Assim, quando o docente utiliza métodos lúdicos no processo de alfabetização, ele propociona que os alunos aprendam a ler e escrever em contextos significativos, em que a linguagem escrita cumpre sua real função.

Considerações finais

Por conseguinte, a pesquisa mostrou a importância da ludicidade no processo alfabetizador, tanto para o desenvolvimento cognitivo e motor, quanto na socialização e aprendizagem. Porém cabe ao professor um planejamento diversificado, desenvolvendo atividades desafiadoras a seus alunos fazendo com que sua aprendizagem seja significativa.

Desta forma, a ludicidade se revela não apenas como um recurso metodológico, mas como uma maneira de tornar o processo de alfabetização mais prazeroso, despertando o interesse e a curiosidade do discente. No ato do brincar o aluno aprende de maneira leve, constrói sentidos e se reconhece como sujeito ativo do seu próprio aprendizado.

Em vista disso, é função do educador reconhecer o ato do brincar como linguagem da infância e incluí-lo ao cotidiano escolar propiciando experiências que estimulem a criatividade, cooperação e autonomia. Desta forma, o processo alfabetizador deixa de ser apenas um processo de decodificação da escrita e passa a ser um momento de descobertas, construção de identidade e também de saberes que acompanharão o sujeito durante toda sua trajetória escolar.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 08 set. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=15548-d-c-n-e-ducacao-basica-nova-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 08 set. 2025.

BORBA, Ângela Meyer; GOULART, Cecília. As diversas expressões e o desenvolvimento da criança na escola. In: BEAUCHAMP, Jeanete; PAGEL, Sandra Denise; NASCIMENTO, Aricélia Ribeiro do (Orgs.). **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão**



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colegiado de Pedagogia
Vitória da Conquista

da criança de seis anos de idade. Brasília:

DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. (org.). *The Sage Handbook of Qualitative Research* [Manual Sage de Pesquisa Qualitativa]. 3. ed. Thousand Oaks: Sage Publications, 2006.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita.** 19. ed. Porto Alegre: Artmed, 1999.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.* 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000. Obra originalmente publicada em 1938.

MARINHO, Hermínia Regina Bugeste; et al. **Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade.** 2 ed. Curitiba: Ibpex, 2007

MUSSI, C. M.; FLORES, R. A.; ALMEIDA, C. P. Relato de Experiência: possibilidades formativas e investigativas. *Revista Thema*, v. 18, n. esp., p. 57-68, 2021.

ROSA, Adriana Padilha. NISIO, Josiane di. **Atividades lúdicas: sua importância na alfabetização.**/Curitiba: Juruá. 1998

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento.** São Paulo: Contexto, 2003.