



III SEMPED

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

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colegiado de Pedagogia
Vitória da Conquista

A LUDICIDADE COMO INSTRUMENTO DE ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS

VALÉRIA MOREIRA DIAS¹

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA/ UESB

JOÃO VÍTOR BARBOSA SOUZA²

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA/ UESB

LUCIANA BATISTA DE MATOS³

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA/ UESB

Resumo

O presente resumo expandido busca contribuir para a pesquisa sobre a relevância da ludicidade no processo de alfabetização, o estudo parte da necessidade de abordar, de maneira clara e objetiva, como o uso do lúdico pode favorecer a aprendizagem dos alunos em fase de alfabetização. Considera-se que o brincar, enquanto linguagem própria da infância, tem potencial para tornar o processo de aprender mais leve, significativo e prazeroso. Ao refletir sobre essas questões, este estudo ressalta a importância de práticas pedagógicas que dialoguem com o universo infantil e reconheçam a ludicidade como elemento central para a aprendizagem. Dessa forma, destaca-se a necessidade de valorizar propostas educativas que respeitem os tempos, os modos e as experiências das crianças, contribuindo para uma alfabetização mais prazerosa e significativa.

Palavras-chave: Ludicidade. Educação. Alfabetização.

Introdução

O processo de alfabetização é um dos mais significativos no contexto escolar. Por isso, é fundamental que ele seja conduzido por meio de abordagens lúdicas, uma vez que o lúdico potencializa o desenvolvimento da criticidade e da imaginação dos alunos, conforme destaca Luis (2023).

Para além disso, Piaget (1971), ao abordar a ludicidade, destaca que o desenvolvimento infantil está intrinsecamente ligado ao ato de brincar, uma vez que a criança precisa do lúdico para se desenvolver plenamente. De acordo com a Lei nº14.826, Art. 3º “É dever do Estado, da família e da sociedade proteger, preservar e garantir o direito ao brincar a

¹ Graduanda em pedagogia, extensionista no Projeto Contando Africanidades: valorizando as matrizes étnico-culturais por meio da contação de histórias. <https://orcid.org/0009-0004-7585-6345>
valeriamoreiradias01@gmail.com

² Graduando em pedagogia, extensionista no Projeto Contando Africanidades: valorizando as matrizes étnico-culturais por meio da contação de histórias. <https://orcid.org/0009-0001-2436-869X>
joaovitorbarbosasouza8@gmail.com

³ Graduanda em pedagogia, membra do Grupo de Estudos e Pesquisas em Movimentos Sociais, Diversidade, Educação do Campo e da Cidade GPEMDECC. <https://orcid.org/0009-0007-7695-4598>
matosluciana100@gmail.com



III SEMPED

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

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colégio de Pedagogia
Vitória da Conquista

todas as crianças”. Nesse sentido, é possível perceber que a vivência no universo lúdico proporciona à criança não apenas momentos de diversão, mas também oportunidades de aprendizagem, realização de desejos e exploração do ambiente que a cerca.

É de suma importância ressaltar que quando o processo de alfabetizar alinha-se com a ludicidade, torna-se mais fácil, prazeroso e significativo, como apontam Almeida e Dozinete (2021, p. 113):

É jogando e brincando, dentro ou fora de casa, com familiares ou profissionais da educação, que as crianças constroem um montante de práticas e vivências cognitivas, físicas e sociais, as quais se consolidam e acumulam ao longo do tempo, facilitando, assim, o processo de ensino e aprendizagem.

Justifica-se tal discussão pela necessidade de repensar práticas pedagógicas que dialoguem com o universo infantil, reconhecendo a ludicidade como linguagem essencial da criança e como caminho potente para o ensino-aprendizagem no início da vida escolar.

Diante disso, este trabalho tem como objetivo analisar a importância da ludicidade no processo de alfabetização, compreendendo de que forma práticas pedagógicas lúdicas podem contribuir para uma aprendizagem significativa dos alunos nos anos iniciais.

Para alcançar esse objetivo, a pesquisa adota uma abordagem qualitativa, por considerar que este tipo de investigação permite compreender, em profundidade, os significados e os sentidos atribuídos pelos sujeitos à sua realidade vivida. De acordo com Minayo (2010, p. 21), a pesquisa qualitativa “[...] trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes”. Desse modo, o estudo foi desenvolvido por meio de uma pesquisa documental, com base na análise de resumos e artigos relacionados à temática investigada. Além disso, realizou-se uma pesquisa bibliográfica fundamentada em autores como Luis (2023), Piaget (1971), Almeida (1994), Luckesi (2005) e Dozinete (2021), bem como Brito, Nascimento e Azevedo (2021), além da Lei nº 14.826, Art. 3º.

Mais Que Brincadeira

A brincadeira e o jogo são formas potentes de comunicação na infância, funcionando como instrumentos essenciais para que a criança se relacione com o outro e com o mundo ao seu redor. É por meio das atividades lúdicas que ela tem a oportunidade de lidar com os



III SEMPED

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

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colégio de Pedagogia
Vitória da Conquista

sentimentos que fazem parte de sua realidade interior, ao mesmo tempo em que vai se descobrindo, se reconhecendo e aprendendo a conviver com a existência do outro, construindo suas relações sociais.

Nesse processo, cabe ao professor compreender e se apropriar do lúdico como ferramenta pedagógica significativa, que vai muito além de preencher o tempo das crianças. É preciso cuidado para não reduzir o lúdico a jogos e brincadeiras soltos, sem intencionalidade ou fundamento teórico, como ressaltam Brito, Nascimento e Azevedo (2021). A ludicidade, quando pensada com propósito, contribui de forma significativa para o desenvolvimento da decodificação de palavras, ou seja, para a alfabetização.

O lúdico possibilita compreender a relação da criança com o mundo que a cerca, sendo um recurso valioso no processo de alfabetização, por meio das atividades que visam o lúdico, a criança constrói significados, elabora conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas e desenvolve percepções, que são habilidades fundamentais para a aprendizagem da leitura e da escrita.

Ao brincar, ela exercita a linguagem e estimula o pensamento crítico, além de fazer estimativas compatíveis com seu crescimento físico e desenvolvimento psíquico, de acordo com Brito, Nascimento e Azevedo (2021) é nesse contexto lúdico que a criança se socializa, experimenta diferentes formas de se expressar e cria uma imagem de mundo pautada pela curiosidade e pela descoberta, elementos essenciais para tornar o processo de alfabetização mais prazeroso.

A ludicidade aguça as questões de aprendizagem sem que nem mesmo que as crianças percebam, o que torna todo processo ainda mais natural, tendo em vista as múltiplas interpretações do real que esse movimento fomenta. Como afirma Brito, Nascimento e Azevedo (2021, p. 9) “Este mundo imaginário e cheio de fantasia, jogos, brincadeiras, brinquedos e diversão, além de prazeroso, também é um mundo onde a criança está em constante exercício, não apenas nos aspectos físicos ou emocionais, mas, sobretudo no aspecto intelectual”.

Desse modo, percebemos que o lúdico não deve ser compreendido apenas como uma forma de diversão, ele desempenha um papel essencial no desenvolvimento cognitivo dos estudantes, sobretudo, no processo de alfabetização.



III SEMPED

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

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colégio de Pedagogia
Vitória da Conquista

Nesse sentido, ao brincar, a criança testa hipóteses, formula ideias, experimenta a linguagem e começa a reconhecer, aos poucos, os códigos escritos que fazem parte do seu cotidiano. Assim, o lúdico favorece um ambiente alfabetizador mais acolhedor, dinâmico e significativo, no qual a criança se sente motivada a aprender, a interagir e a descobrir o mundo das letras de forma prazerosa e sensível.

Conceituando a ludicidade

Brincar é fundamental, pois a brincadeira não se resume a um mero passatempo. Ela representa um processo rico em significados, por meio do qual a criança se expressa, aprende e se transforma. De acordo com Luckesi (2005, p.2):

Tomando por base os escritos, as falas e os debates, que tem se desenvolvido em torno do que é lúdico, tenho tido a tendência em definir a atividade lúdica como aquela que propicia a plenitude da experiência. Comumente se pensa que uma atividade lúdica é uma atividade divertida. Poderá sê-la ou não. O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos.

Como aponta Luckesi (2005), a ludicidade não se limita apenas ao ato de brincar. Embora a brincadeira e a ludicidade estejam interligados, não são conceitos equivalentes. A ludicidade refere-se a uma vivência que promove a plenitude da experiência, permitindo que o sujeito se envolva de forma integral e significativa na atividade realizada.

Assim, a brincadeira torna-se uma manifestação do lúdico quando proporciona à criança a oportunidade de se transformar no processo, ou seja, quando ela se entrega com espontaneidade, imaginação e criatividade. Dessa forma, o caráter lúdico de uma atividade não está necessariamente relacionado à diversão, mas à intensidade da experiência vivida por quem a realiza. Na educação infantil, a criança passa por um processo de transformação que se estende até a alfabetização e o ensino fundamental. Nesse ciclo, ela se depara com um novo contexto

repleto de novidades, como a responsabilidade de estudar.

Por isso, o lúdico torna-se um grande aliado nesse processo, facilitando a aprendizagem e tornando o aprendizado mais significativo. Nesse contexto, de acordo com Almeida (1994, p. 18): “o grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a



III SEMPED

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

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colégio de Pedagogia
Vitória da Conquista

educação para as crianças”. Dessa forma, o lúdico integra o processo de alfabetização infantil, pois a brincadeira é um elemento essencial desse universo.

Considerações Finais

Diante da discussão aqui tecida, tornou-se evidente que a ludicidade se caracteriza como uma ferramenta potente e indispensável para o processo de alfabetização, nesta perspectiva, ao inserir a ludicidade em suas práticas pedagógicas, os professores possibilitam que a construção do conhecimento dos seus alunos se estabeleça de maneira prazerosa e significativa, sobretudo a alfabetização que se inicia nas primeiras etapas da vida escolar, o que torna a presença da ludicidade ainda mais importante e necessária, uma vez que por meio dela as crianças evidenciam, adentram e acionam o universo cheio de fantasias, brincadeiras e prazer, colaborando assim para o despertar do seu imaginário.

Assim sendo, o processo de alfabetização quando direcionado por práticas lúdicas, centraliza os hábitos de ler e escrever no contexto cheio de significados que só a ludicidade pode desenvolver, desse modo o uso do lúdico desempenha influências positivas nos processos educativos, de modo que eles aconteçam de forma mágica, leve, sensível e significativa.

O estudo destaca a importância da ludicidade para o desenvolvimento social, motor e emocional na vida da criança, evidenciou que a ludicidade se apresenta como uma ferramenta transformadora no processo de aprendizagem e no desenvolvimento infantil, sendo o professor o mediador fundamental nesse processo, ao criar ambientes que favoreçam experiências significativas por meio do brincar.

Referências

ALMEIDA, Vitor Sergio de; DOZINETE, Karolina Santos. Os jogos e as brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil: A PRECEITUAÇÃO NOS DOCUMENTOS EDUCACIONAIS E A DISPOSIÇÃO TEÓRICA. **Cadernos da Fucamp**, v.20, n.46, p.112-131,2021. Disponível em:

<file:///C:/Users/valer/Downloads/2452-Texto%20do%20Artigo-8876-1-10-20210525.pdf>

ALMEIDA, Paulo de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola,



III SEMPED

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

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colégio de Pedagogia
Vitória da Conquista

1994.

BRITO, José Andson Aquino de; NASCIMENTO, Luiz Cosmo Souza do; AZEVEDO, Gilson Xavier de. Ludicidade na Alfabetização: mais que jogos e brincadeiras. **Revistas de Estudos em Educação**. v. 8 n. 1, p.530-555,2022. Disponível em:

<https://www.revista.ueg.br/index.php/reeduc/article/view/12729/8940>

Brasil. (2024, 20 de março). Lei nº 14.826: Dispõe sobre a parentalidade positiva e o direito ao brincar como estratégia intersetorial de prevenção à violência contra crianças, Art. 3º.

Diário Oficial da União. Recuperado de

https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/L14826.htm

LUIS, Alana Vitória Oliveira. A importância da ludicidade na alfabetização. **Caderno Intersaberes**, v. 12 n. 41, p.179–191,2023. Disponível em:

<https://www.cadernosuninter.com/index.php/intersaberes/article/view/2106>

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e Atividades Lúdicas: uma abordagem a partir de experiências internas. Disponível em: www.luckesi.com.br .PIAGET, Jean.

Psicologia e Pedagogia. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 12. ed. São Paulo: Hucitec, 2010.