Esta obra está sob o direito de Licença Creative CommonAtribuição 4.0 Internacional.

AS CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE PARA A ALFABETIZAÇÃO NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL NA ESCOLA MUNICIPAL DOM CONSTANTINO – PENEDO/AL

Marta Maria da Silva Carvalho[1]
Ramon Silva Souza [2]
Gislene Muniz dos Santos Batista [3]
Jonas dos Santos Lima [4]

RESUMO

Este estudo investigou as contribuições da ludicidade para a alfabetização no 1º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Dom Constantino, em Penedo/AL. A ludicidade, entendida como prática educativa que integra corpo, pensamento, emoção e linguagem, constitui uma ferramenta pedagógica fundamental, tornando o aprendizado prazeroso e motivador. A alfabetização nesse período envolve o reconhecimento de letras, sons e palavras, e o uso de atividades lúdicas favorece a construção de significados, a curiosidade e a criatividade das crianças. Foram aplicadas atividades como Trilha do Alfabeto, Bingo das Sílabas, Números Estourados e Caixa Surpresa das Palavras, planejadas para desenvolver habilidades cognitivas, linguísticas, sociais e emocionais. Os resultados mostraram que essas práticas aumentam o engajamento, a participação e a motivação dos alunos, estimulando a consciência fonológica, a formação de palavras e o vocabulário. Conclui-se que o lúdico, quando planejado e conduzido pelo professor, contribui para uma alfabetização significativa, inclusiva e integral, promovendo aprendizagem de forma leve, prazerosa e humanizada.

Palavras-chave: ludicidade. alfabetização. ensino fundamental. jogos e brincadeiras. desenvolvimento Infantil.

1 Graduando em Pedagogia pela Faculdade Raimundo Marinho - FRM E-mail: marta.carvalho08@gmail.com
2 Graduando em Pedagogia pela Faculdade Raimundo Marinho - FRM E-mail: ramondasilvasouza31@gmail.com
3 Professor (a) da Faculdade Raimundo Marinho - FRM E-mail: prof.gislene.batista@frm.edu.br
4 Jonas dos Santos Lima . Prof. Dr. da Faculdade Raimundo Marinho de Penedo-AL

1 INTRODUÇÃO

De acordo com Durval *et al.*, (2024), a ludicidade nas séries iniciais constitui uma estratégia pedagógica fundamental para o desenvolvimento integral da criança, favorecendo a aquisição de novos conhecimentos de forma prazerosa e motivadora. Ao brincar, as crianças tornam-se protagonistas de suas experiências, estabelecendo diálogos, organizando-se, construindo regras de convivência e participando ativamente das atividades. Entretanto, é necessário que a utilização do lúdico seja planejada e direcionada, com objetivos claros, de modo a garantir que contribua efetivamente para a aprendizagem.

Os jogos infantis são um dos principais instrumentos que fazem parte da cultura lúdica, e podem ser usados para diferentes objetivos. Por meio do jogo, a criança pode imitar o mundo ao seu redor e aprender valores importantes. Embora muitas vezes sejam vistos apenas como diversão, os jogos também têm função social e educativa. Eles ajudam a desenvolver a mente, a organizar pensamentos, a compreender o tempo, o espaço e os movimentos, e a seguir regras, contribuindo para o crescimento intelectual e social da criança (Carvalho, 2015).

Segundo Figueiredo, Lima e Bamberg (2018), o professor é responsável por planejar e conduzir as atividades lúdicas em sala de aula, assegurando que estas promovam efetivamente o aprendizado das crianças. Um jogo bem conduzido possibilita aos alunos experimentar, aprender com os erros e explorar diferentes estratégias para a resolução de problemas em um ambiente cooperativo. O brincar deve ser incorporado a um projeto educativo estruturado, com objetivos e metodologia claros, uma vez que as crianças necessitam da orientação do educador para desenvolver habilidades e alcançar uma aprendizagem significativa.

Na mesma linha, Gemaque (2023), defende que o educador deve desenvolver estratégias pedagógicas ativas, utilizando materiais concretos para garantir resultados eficazes no aprendizado dos alunos. Elaborar um plano de aula que incorpore o lúdico pode ser desafiador, pois exige tempo, recursos e atenção às necessidades individuais de cada estudante. No entanto, a ludicidade é fundamental, pois permite que os alunos resolvam problemas com mais facilidade e torna o aprendizado mais significativo. Além disso, trabalhar de forma lúdica incentiva a busca por conhecimento e evita um ensino mecanizado, possibilitando a reconstrução dos saberes e o desenvolvimento das capacidades estudantis.

Diante disso, evidencia-se que a ludicidade constitui uma ferramenta pedagógica indispensável para a alfabetização no 1º ano do Ensino Fundamental. Ao integrar brincadeiras e jogos planejados às práticas educativas, além de favorecer a aquisição de conhecimentos, a

utilização do lúdico contribui também para a construção de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, reforçando a importância de uma abordagem pedagógica consciente e estruturada.

Assim, busca-se com esse estudo investigar e analisar as contribuições da ludicidade para o processo de alfabetização no 1º ano do Ensino Fundamental na Escola Municipal Dom Constantino Lüers, localizada em Penedo/AL, instituição fundada em 1984 que atualmente oferece turmas do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental e EJA, destacando como a ludicidade pode favorecer o desenvolvimento do aluno. A escolha da escola se justifica tanto pela proximidade com a faculdade, o que facilitou a realização da pesquisa, quanto pelo fato de já terem sido desenvolvidas anteriormente atividades nesse espaço escolar, o que possibilitou maior vínculo com a comunidade acadêmica e educativa.

2 ALFABETIZAÇÃO NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Segundo Amorim (2019), a alfabetização no Brasil teve quatro fases. No período colonial, os jesuítas ensinavam apenas uma pequena parte da população. Em 1876, surgiram métodos que ensinavam a ler letra por letra. Depois, após 1890, apareceram métodos que ajudavam a entender as palavras e a aprender melhor. A partir de 1920, surgiram métodos mistos e testes para acompanhar o aprendizado, dando mais atenção às crianças. Nos anos 1980, com a redemocratização, o construtivismo trouxe um ensino em que o aluno participa mais e aprende de forma mais ativa e significativa.

De acordo com dados divulgados pelo Ministério da Educação (2025), em 2024, o Brasil avançou nos índices de alfabetização infantil, alcançando 59,2% das crianças alfabetizadas até o 2º ano do ensino fundamental, contra 56% em 2023. Apesar da melhora, a meta nacional de 60% não foi atingida, em grande parte devido à forte queda no Rio Grande do Sul, que passou de 63,4% para 44,7% após as enchentes. Por outro lado, 18 estados melhoraram seus resultados em relação ao ano anterior e 11 superaram a meta, com destaque para o Ceará, que lidera com 85,3%, seguido por Goiás, Minas Gerais, Espírito Santo e Paraná, todos acima de 70%.

Cardoso e Ribeiro (2022), relata que a alfabetização no 1º ano é o momento em que a criança começa a entender como funciona o sistema de escrita, reconhecendo letras, sons e palavras. Esse é um período muito importante no início da vida escolar, pois marca o início do contato mais direto com a leitura e a escrita. Os autores explicam que essa fase não deve se limitar a métodos técnicos e repetitivos. É preciso criar significado para aquilo que se aprende. Por isso, o uso de brinquedos e objetos do dia a dia é essencial. Eles ajudam a criança a ligar

o que está escrito com o que ela vê e vive. O brincar, então, passa a ser parte do processo de aprender a ler e escrever.

A pesquisa de Gonçalves e Ribeiro (2014) reforça essa ideia ao mostrar que os brinquedos e materiais lúdicos favorecem a construção de significados durante a alfabetização. Segundo os autores, isso é ainda mais importante na transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, quando a criança deixa um ambiente mais livre para um mais estruturado. Ao brincar, a criança vai formando hipóteses sobre como a escrita funciona. Ela tenta escrever o que fala, observa palavras ao redor e começa a entender as regras da escrita. A aprendizagem, nesse caso, acontece de forma ativa e prazerosa, com a criança sendo protagonista do seu processo de alfabetização.

Segundo Mucenieck e Colello (2024), a alfabetização no 1º ano do Ensino Fundamental pode ser pensada a partir de diferentes teorias e métodos. O construtivismo entende que a criança aprende de forma ativa, construindo hipóteses sobre a escrita e testando-as no dia a dia, em contato com o professor e colegas. Já o método fônico destaca a relação entre sons e letras, ajudando a criança a decodificar palavras com mais clareza. A visão sociolinguística, por sua vez, considera o uso da língua em contextos sociais, dando sentido ao aprendizado e aproximando-o da realidade cultural do aluno. Assim, todas trazem contribuições que podem ser combinadas para tornar a alfabetização mais completa.

Para Santos e Ribeiro (2017), o processo alfabetizador no 1º ano é fundamental, pois marca a entrada formal da criança no mundo da leitura e da escrita. Esse período precisa de atenção especial, pois influencia diretamente todo o percurso escolar futuro. Quando a alfabetização é bem trabalhada, a criança desenvolve autonomia para interpretar textos, participar das aulas e aprender em outras disciplinas. Além disso, especialistas destacam que uma base sólida nessa fase reduz a chance de dificuldades futuras, como problemas de leitura e escrita, que podem gerar frustração e desinteresse pelos estudos.

A Política Nacional de Alfabetização (PNA) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) são documentos que orientam o trabalho pedagógico junto com a ludicidade nesse período. A PNA busca garantir a alfabetização plena até o final do 2º ano, com foco em métodos que envolvem consciência fonológica e prática sistemática. Já a BNCC organiza as aprendizagens essenciais e destaca que o processo deve ser progressivo e variado, com atividades adaptadas ao desenvolvimento infantil. Assim, tanto a PNA quanto a BNCC reconhecem a importância de metodologias que unam teoria, prática e sensibilidade às necessidades da criança (MEC, 2019).

Seguindo esse mesmo pensamento, Soares e Fontana (2020) defendem que o lúdico é uma das formas mais eficazes de tornar o processo de alfabetização atrativo. Jogos, músicas, rimas, contação de histórias e brincadeiras ajudam a desenvolver a consciência fonológica, além de estimular a memória e a criatividade. A BNCC valoriza o uso de práticas lúdicas porque entende que o brincar é parte essencial do desenvolvimento infantil. Além disso, quando as crianças aprendem de forma prazerosa, o interesse aumenta e a alfabetização se torna mais significativa. Assim, o lúdico não é apenas um recurso, mas um caminho para tornar o aprendizado mais humano e motivador.

Para que essa aprendizagem realmente funcione, é necessário que as atividades de alfabetização estejam ligadas à realidade da criança. As experiências precisam fazer sentido e estar conectadas ao dia a dia. Segundo Carvalho *et al.* (2023), a brincadeira, quando usada junto à linguagem escrita, ajuda a despertar a curiosidade e o interesse dos alunos. As crianças passaram a relacionar o que aprendiam com situações que viviam em casa ou na comunidade. Isso mostra que, ao brincar, elas compreendem melhor o que é a leitura e a escrita no mundo real.

De acordo com estudos de Almeida (2024), alfabetizar vai muito além de ensinar a ler e escrever. É necessário também trabalhar as emoções, a convivência e o pensamento das crianças. A alfabetização no 1º ano deve ser leve, envolvente e cheia de significados. A ludicidade tem papel importante nesse processo, pois torna a aprendizagem mais divertida e agradável. Brincar, contar histórias, desenhar ou montar palavras com letras móveis são práticas que despertam o desejo de aprender. Assim, o uso do lúdico fortalece o desempenho escolar e ajuda a criança a se desenvolver de forma completa, no pensamento, nas emoções e nas relações com os outros.

3 LUDICIDADE EM FOCO: PRIMEIRAS DEFINIÇÕES

Segundo Mineiro e D'Ávila (2019), o termo ludicidade é comumente associado ao universo infantil e à ideia de diversão, mas no ambiente acadêmico passa a ser entendido de forma mais ampla, como uma vivência subjetiva e significativa. As autoras afirmam que:

> "A ludicidade, presente no vocabulário corriqueiro de muitas pessoas, é compreendida simplesmente como sinônimo de jogo, mormente ligada ao universo infantil. Após aceder à literatura, ao estudo e discussão concernente à essa temática, podem emergir significações de viés acadêmico" (Mineiro; D'Ávila, 2019, p. 1).

Essa ampliação do conceito de ludicidade permite entendê-la como um estado de envolvimento total da criança na

atividade que realiza, integrando corpo, emoção, pensamento e linguagem. Existem diferentes paradigmas que sustentam essa compreensão: o Lúdico Total, que está ligado à experiência subjetiva da criança, e o Lúdico Real, relacionado a jogos e atividades estruturadas. Além desses paradigmas, são reconhecidas quatro concepções de ludicidade: subjetiva, utilitarista, pedagógica e de diversão. Dessa forma, a ludicidade representa uma forma de estar no mundo e de se relacionar com os outros, tornando-se uma ferramenta importante no processo educativo (Mineiro, 2020).

Piaget (1978) entende a ludicidade como um recurso essencial no desenvolvimento infantil, pois o jogo acompanha os estágios cognitivos da criança, desde o senso-motor até os jogos de regras, contribuindo para a construção do conhecimento. Vygotsky (2007), por sua vez, vê a ludicidade como um espaço de desenvolvimento potencial, em que a criança, por meio da brincadeira, internaliza normas sociais, simboliza experiências e avança em sua zona de desenvolvimento proximal. Já Kishimoto (2011) ressalta a importância do brincar no contexto educacional brasileiro, defendendo o lúdico como prática pedagógica capaz de integrar prazer, criatividade e aprendizagem.

Souza (2023) defende que a família exerce papel essencial no desenvolvimento infantil ao proporcionar momentos de ludicidade, transformando brincadeiras em oportunidades de fortalecer os vínculos afetivos entre pais e filhos. O tempo dedicado a essas atividades cria memórias afetivas duradouras, promove um ambiente seguro e acolhedor, e estabelece uma base sólida para o crescimento saudável das crianças, mostrando que a presença e o envolvimento familiar são fundamentais para seu desenvolvimento completo.

De acordo com Souza *et al.* (2023), a inserção de práticas lúdicas no ambiente escolar favorece não só a aprendizagem, mas também o desenvolvimento da autoestima, das habilidades sociais e da autonomia das crianças. Os autores ressaltam que, quando as atividades lúdicas são integradas ao planejamento pedagógico, elas promovem o desenvolvimento sociocultural da criança, ampliando suas possibilidades de interação e construção de conhecimento.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) também reconhece a importância da ludicidade na Educação Infantil, considerando o brincar como um eixo central da prática pedagógica. A BNCC destaca que a criança aprende ao brincar, explorando o ambiente e interagindo com seus pares e adultos. Assim, a ludicidade torna-se um meio privilegiado para a construção do conhecimento, da identidade e da autonomia da criança no processo educativo (Martins e Mateus, 2024).

Souza *et al.*, (2021), destacam que o trabalho com jogos e brincadeiras proporciona ao professor a possibilidade de

observar o desenvolvimento integral da criança, além de estimular a criatividade, a imaginação, a motricidade e o raciocínio lógico.

Como afirmam:

> Para formar seres criativos, críticos e aptos para tomar decisões, um dos requisitos é o enriquecimento do cotidiano infantil com a inserção de jogos, brinquedos e brincadeiras. O trabalho com os jogos e brincadeiras possibilita ao professor, observar a atuação de cada indivíduo por si só e ao mesmo tempo interagindo consigo e com os outros à sua volta (Souza *et al.*, 2021).

Dessa forma, pode-se afirmar que a ludicidade é um recurso pedagógico fundamental no processo de ensino-aprendizagem, especialmente na alfabetização, pois promove experiências significativas, fortalece vínculos afetivos e valoriza as múltiplas formas de expressão e aprendizagem da criança.

4 LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: SALA DE AULA COM ALUNOS DO 1º ANO

O estudo de Almeida (2024) mostra que, no início da alfabetização, especialmente quando as crianças vêm da Educação Infantil, é importante usar práticas que envolvam o lúdico. Esse tipo de atividade ajuda os alunos a se sentirem motivados, já que o brincar deixa o aprendizado mais agradável e desperta o interesse em voltar para a sala de aula. A ludicidade, muitas vezes vista apenas como diversão, é, na verdade, um recurso que estimula o cérebro a aprender de maneira mais significativa.

Seguindo essa ideia, Cardoso e Ribeiro (2022) reforçam que os brinquedos têm papel essencial no desenvolvimento infantil, pois permitem que as crianças façam conexões simbólicas com o mundo. Essa interação favorece a curiosidade, a criatividade e o desejo natural de aprender, elementos fundamentais no processo de alfabetização.

Na mesma linha, Carvalho, Andrade e Santana (2023) relatam uma experiência em Fortaleza e observaram que, mesmo quando o ensino ainda é marcado por métodos tradicionais, a introdução de jogos e brincadeiras favorece o engajamento. As crianças se envolvem mais porque conseguem relacionar o que aprendem na escola com a sua vida cotidiana, tornando o aprendizado mais próximo e real.

De forma complementar, o estudo de Gemaque (2023) destaca que a ludicidade deve ser vista como uma metodologia essencial. Em sua pesquisa com alunos do 1º ano, em Belém (PA), foi possível perceber que as atividades lúdicas, como dinâmicas e jogos, aumentam a motivação e a autonomia das crianças. Além disso, ajudam a superar dificuldades comuns nesse período, como reconhecer letras, formar palavras e desenvolver a confiança para aprender.

No estudo de Duarte e Lira (2022),

percebe-se que quando as crianças têm espaço para brincar, elas interagem mais com letras, histórias, sons e símbolos sem perceber que estão “estudando”. Brincando, elas tentam entender como as letras funcionam, associam sons a símbolos e começam a ler e escrever de modo natural. Esse contato lúdico oferece segurança e interesse, elementos importantes para que a alfabetização seja mais prazerosa e significativa Conforme artigo de Júnior *et al.* (2006), foi aplicado um programa com tarefas de identificar rimas, aliteração e fazer síntese e análise de sílabas e fonemas com alunos que tinham dificuldade em ler e escrever. Após esse trabalho, os estudantes melhoraram bastante não só em ler e escrever, mas também em ouvir com atenção, discriminar sons da fala e ficar mais concentrados nas atividades. Estas habilidades, consciência fonológica, atenção, escuta, mostram-se essenciais porque são a base para entender como a língua escrita funciona, para
poder ler e escrever corretamente mais tarde.

Explicando sobre essas habilidades descritas por Júnior *et al.* (2006), pode-se perceber a importância de todas elas. Na oralidade, conforme Costa e Gontijo (2011), o brincar contribui de forma significativa, especialmente em situações de faz-de-conta, nas quais a criança utiliza a fala para construir personagens, negociar papéis e expressar ideias fora do contexto imediato. Essa prática favorece a ampliação do vocabulário, a construção de frases mais complexas e o desenvolvimento da narrativa. Além disso, o brincar cria oportunidades naturais de interação, nas quais a criança exerce a conversação, aprende a esperar sua vez de falar e amplia sua capacidade de se comunicar de maneira clara.

Na escuta, como descrito por Vrolijk, Richardson e Cunsolo (2021), as brincadeiras, sobretudo as coletivas, estimulam a atenção auditiva e a compreensão de mensagens verbais, uma vez que a criança precisa ouvir, interpretar e responder a instruções ou falas dos colegas. Esse processo fortalece a capacidade de escuta ativa, essencial para o convívio social e para a aprendizagem escolar. Jogos como cantigas, dramatizações e dinâmicas que exigem seguir ordens contribuem para que a criança desenvolva maior concentração, discriminando sons e compreendendo sequências narrativas.

De acordo com Blair (2016), ao brincar, a criança exercita habilidades ligadas também à atenção e às funções executivas, como memória de trabalho, controle inibitório e flexibilidade cognitiva. Brincadeiras com regras, jogos de tabuleiro ou atividades que exigem cumprimento de etapas promovem a autorregulação, já que é necessário lembrar instruções, respeitar turnos e adaptar-se a mudanças no jogo. Dessa forma, o brincar torna-se uma ferramenta natural para treinar o foco atencional, ajudando a criança a sustentar a

concentração e a desenvolver estratégias de autocontrole.

Sutapa *et al.*, (2021), revela que as atividades lúdicas também favorecem o desenvolvimento da coordenação motora, tanto fina quanto grossa. Brincadeiras que envolvem correr, pular, arremessar ou equilibrar estimulam movimentos amplos e o fortalecimento muscular, enquanto jogos com massinha, blocos ou recortes treinam a destreza manual. O brincar fornece um espaço prazeroso e repetitivo para que a criança experimente e refine seus movimentos, fortalecendo a integração entre percepção, planejamento e execução motora.

Por último, Miranda, Torres e Pessoa (2020), relatam que o brincar com rimas, sons e palavras favorece o desenvolvimento da consciência fonológica, habilidade essencial para a alfabetização. Jogos de bater palmas para sílabas, cantigas rimadas e atividades que exploram a substituição de sons possibilitam que a criança perceba a estrutura sonora da fala e manipule seus elementos. Essa prática lúdica reduz a dificuldade da tarefa, tornando-a motivadora e eficaz para o desenvolvimento metalinguístico, preparando a criança para relacionar sons e letras de forma mais consciente.

Segundo Silva (2021), diversas atividades foram usadas em uma escola do Ensino Fundamental 1 como bingo de sílabas, fichas de nomes, jogos com material reciclado e outras atividades que juntam arte, linguagem escrita e matemática. Essas práticas mostraram que quando tudo isso é integrado, as crianças participam mais, se divertem, aprendem pelo erro e pela descoberta, o que fortalece sua confiança. Além disso, esse tipo de prática permite que cada aluno avance no seu ritmo, com suporte do professor, o que melhora muito os resultados de leitura e escrita.

Por fim, a pesquisa de Bispo, Souza e Santos (2025) mostra que, ao tornar o ambiente escolar mais acolhedor e menos rígido, a ludicidade coloca a criança no centro do processo de aprendizagem. Para os autores, isso é essencial no 1º ano, quando a criança começa a se relacionar formalmente com a leitura e a escrita. Sem o lúdico, o processo alfabetizador pode ser cansativo e excludente. Já com o uso de brincadeiras e jogos, o aprendizado se torna integral, pois envolve não só a dimensão cognitiva, mas também a social e a emocional, resultando em uma formação mais humanizada.

5 AS CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE PARA A ALFABETIZAÇÃO

Conforme estudos de Durval *et al.* (2024), o uso da ludicidade no 1º ano do Ensino Fundamental traz muitos benefícios para o aprendizado. Atividades lúdicas aumentam a participação e a atenção dos alunos. Professores de escolas públicas e particulares relataram que essas práticas

tornam a alfabetização mais leve e agradável. Jogos como dominó de sílabas, bingo com letras e tabuleiros com o alfabeto ajudam na associação entre som e escrita. A criança aprende brincando, sem sentir que está sendo avaliada. A junção entre prazer e aprendizagem melhora os resultados. Assim, o brincar vira parte importante do processo de alfabetização.

No entanto, os jogos precisam ser adequados à idade e ao desenvolvimento das crianças. Eles devem fazer parte de um planejamento pedagógico que tenha objetivos claros. Os jogos são úteis, especialmente na transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, ajudando a adaptação escolar. Porém, alguns professores têm dificuldades em usá-los por falta de formação específica. Borges e Silva (2024) defendem que a formação continuada é essencial para atualizar os educadores. Com isso, eles podem usar o lúdico de forma eficaz. Assim, a aprendizagem se torna mais significativa e inclusiva.

A ludicidade também colabora com o desenvolvimento completo da criança. Ela estimula o raciocínio, o movimento e a convivência com os colegas. Santos (2014) afirma que o lúdico promove comunicação e construção coletiva do conhecimento. Ao brincar, a criança aprende a pensar e agir com autonomia. Além disso, o jogo ajuda na consciência sobre a escrita. A alfabetização fica mais rica quando há espaço para explorar, imaginar e refletir. Com isso, o aprendizado se fortalece naturalmente.

Segundo Viana *et al.* (2025), o brincar ensina regras e limites de forma natural. Através das brincadeiras, a criança aprende a esperar sua vez, respeitar colegas e cooperar. Isso é importante para a convivência escolar saudável. O lúdico também facilita a mudança da Educação Infantil para o Ensino Fundamental. Ele mantém o ambiente acolhedor mesmo com novas exigências. O estudo mostra que o lúdico contribui para o crescimento pessoal e social do aluno. Por isso, deve estar sempre presente na prática pedagógica.

Assim, percebe-se que o lúdico vai além da diversão: ele ensina. Quando bem utilizado, transforma a sala de aula em um espaço mais leve e produtivo. A criança aprende brincando, se desenvolve e se sente acolhida. As práticas lúdicas devem ser planejadas com intencionalidade e respeito às individualidades. Isso garante uma alfabetização mais efetiva e significativa. Portanto, o lúdico deve ser visto como parte essencial da educação. Ele contribui para formar alunos mais participativos, criativos e preparados.

6 METODOLOGIA

A pesquisa foi realizada com alunos do 1º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Dom Constantino, localizada no município de Penedo/AL. O principal

objetivo foi compreender de que forma as atividades lúdicas podem contribuir para o processo de alfabetização, ajudando as crianças a desenvolver habilidades relacionadas à leitura e à escrita de maneira divertida e significativa.

Antes da aplicação das atividades, foi feito um levantamento de dados sobre os alunos e uma revisão da literatura para fundamentar as práticas pedagógicas. Essa revisão abordou estudos sobre alfabetização, letramento inicial e o uso de atividades lúdicas na aprendizagem, mostrando que jogos, dinâmicas e brincadeiras favorecem a consciência fonológica, o reconhecimento de letras e sílabas, a formação de palavras e a expressão oral.

No total, foram analisados 41 artigos publicados entre 2015 e 2025, além de diretrizes pedagógicas que orientam o ensino nos primeiros anos do Ensino Fundamental. A busca pelos estudos foi realizada em bases de dados como Scielo, Google Acadêmico, BVS e Periódicos CAPES, utilizando os seguintes termos: ludicidade, alfabetização, ensino fundamental, jogos e brincadeiras, desenvolvimento infantil.

Tipo de pesquisa

A pesquisa foi qualitativa e descritiva, organizada na forma de estudo de caso, realizada em uma turma do 1º ano do Ensino Fundamental.

Instrumentos de coleta de dados:

Para a coleta de dados foram utilizados:

- Observações diretas durante a aplicação das atividades lúdicas;
- Questionário aplicado à professora regente;
- Análise documental sobre o perfil da turma (número de alunos, nível de conhecimento prévio em leitura e escrita).

Procedimentos adotados

Após a escolha do tema e o estudo teórico, realizamos uma visita à escola e aplicamos o projeto com uma turma composta por 20 alunos e acompanhada por duas professoras (uma regente e uma auxiliar). Inicialmente, foi feito o levantamento do nível de conhecimento: seis alunos já reconheciam letras e liam palavras simples, enquanto a maioria ainda apresentava dificuldades em leitura, escrita, reconhecimento de letras e contagem numérica.

As atividades foram aplicadas de forma planejada e intencional, integradas às aulas regulares, em um ambiente acolhedor e motivador. Para promover o aprendizado de forma significativa, utilizamos quatro recursos pedagógicos lúdicos: Trilha do Alfabeto, Caixa das Palavras, Bingo das Sílabas e Números Estourados.

A Trilha do Alfabeto consistiu em lançar um dado e avançar pelas letras do alfabeto, nomeando palavras correspondentes à letra sorteada, o que

auxiliou na identificação gráfica e na associação entre som e grafia. A Caixa das Palavras promoveu a manipulação de cartões com palavras, estimulando a leitura, a formação de frases e a associação com objetos concretos. O Bingo das Sílabas trabalhou a percepção silábica, a atenção auditiva e visual, incentivando a cooperação e o respeito às regras. Por fim, a atividade Números Estourados, embora tivesse foco matemático, também auxiliou no desenvolvimento da linguagem oral e da coordenação motora, pois os alunos precisavam verbalizar suas descobertas e explicar seus raciocínios.

Todas as atividades foram realizadas com a participação ativa dos alunos e da professora regente, tornando as aulas mais dinâmicas e envolventes. Ao final, aplicamos um questionário à professora para registrar sua percepção sobre o impacto da ludicidade na alfabetização, o que possibilitou avaliar tanto a aceitação quanto os efeitos das práticas pedagógicas na aprendizagem.

7 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DE RESULTADOS

Observou-se que as atividades lúdicas utilizadas, como Trilha do Alfabeto, Caixa Surpresa e Bingo das Sílabas, contribuíram para o desenvolvimento de importantes habilidades cognitivas e linguísticas. Esse resultado está em sintonia com estudos de Cruz et al. (2025), os quais mostram que as crianças desenvolvem habilidades como concentração, coordenação motora fina, raciocínio lógico, compreensão simbólica, memória e linguagem oral, além de pensamento crítico e criativo, que são essenciais para adquirir a leitura e a escrita.

Foi possível constatar que as crianças que inicialmente demonstravam desinteresse passaram a participar ativamente das aulas, apresentando progressos na leitura, na escrita e no uso da linguagem oral. As atividades lúdicas mostraram-se eficazes para estimular a consciência fonológica, a identificação de letras e sons, a formação de palavras e a ampliação do vocabulário. Além disso, o ambiente acolhedor e prazeroso proporcionado pelas práticas favoreceu a segurança emocional, a motivação para aprender e o fortalecimento dos vínculos afetivos entre professor e aluno.

Notou-se que as atividades lúdicas também favoreceram a socialização entre os alunos, promovendo a colaboração, o respeito às regras e a capacidade de trabalhar em grupo. Durante os jogos, as crianças aprenderam a ouvir, esperar a sua vez e ajudar os colegas, o que contribuiu para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais importantes. Esse aspecto mostra que o lúdico não beneficia apenas o aprendizado acadêmico, mas também o crescimento pessoal e a convivência harmoniosa no ambiente escolar.

Análise das práticas lúdicas observadas na escola

Os quatro recursos pedagógicos aplicados possibilitaram momentos de aprendizagem prazerosa e significativa. A Trilha do Alfabeto despertou grande interesse dos alunos no reconhecimento das letras; a Caixa das Palavras promoveu a interação e a ampliação do vocabulário; o Bingo das Sílabas estimulou a consciência fonológica e ajudou na construção de palavras; e os Números Estourados tornaram a contagem e a sequência numérica mais divertidas.

Avaliação dos impactos no processo de alfabetização

As atividades mostraram-se eficazes para estimular a leitura, a escrita e a compreensão numérica, ao mesmo tempo em que garantiram a participação coletiva. A ludicidade favoreceu tanto os alunos que já tinham algum domínio da leitura quanto os que ainda estavam em processo inicial, criando oportunidades para avanços em diferentes níveis.

Comparação com estudos teóricos

Os resultados confirmam as ideias de Piaget (1971), para quem o jogo representa um meio de assimilação e construção do conhecimento, e de Vygotsky (1998), que vê a ludicidade como ferramenta de mediação social e cognitiva. Além disso, Kishimoto (1994) reforça a importância dos jogos pedagógicos no processo de alfabetização, uma vez que estes permitem à criança aprender de maneira mais significativa.

Dificuldades e potencialidades identificadas

Foi identificado que parte dos alunos ainda não reconhece o alfabeto completo e apresenta dificuldades na contagem. Contudo, as atividades revelaram grande potencial, pois todos participaram, interagiram e se mostraram motivados, o que comprova a eficácia da ludicidade como estratégia pedagógica.

Resultados detalhados das práticas lúdicas

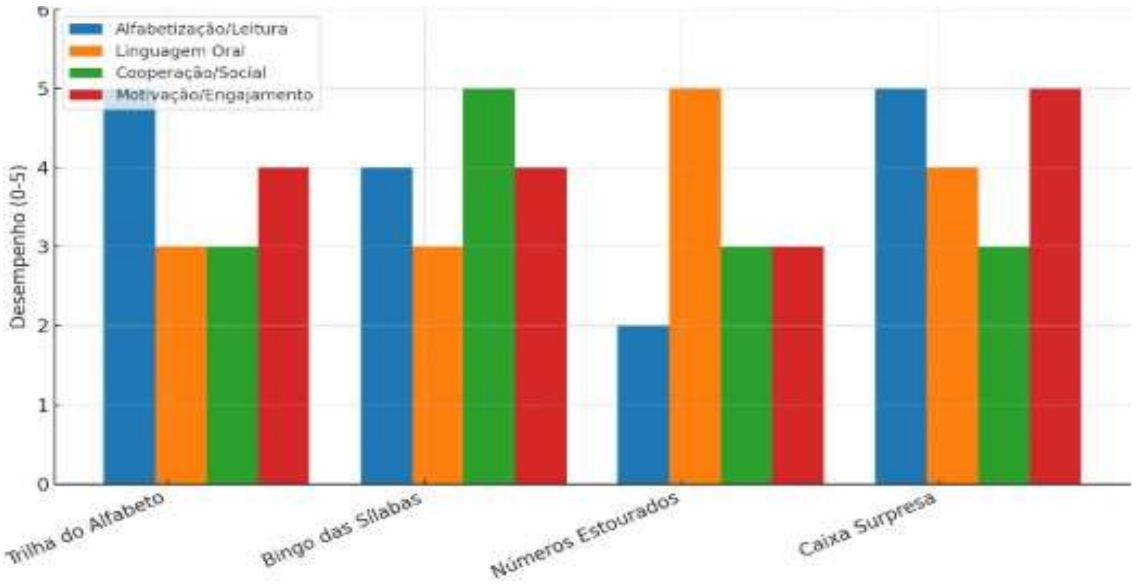
- Trilha do Alfabeto: os alunos participaram com entusiasmo, melhoraram na identificação das letras, conseguiram relacionar som e grafia das palavras, mostrando que o jogo facilita a alfabetização.
- Bingo das Sílabas: foi útil para alunos com dificuldade na formação de palavras, estimulou a leitura silábica e a atenção auditiva e visual, incentivou a cooperação e o respeito às regras, demonstrando que aprender brincando ajuda no desenvolvimento social e escolar.
- Números Estourados: apesar de ser um jogo matemático, também contribuiu para a linguagem oral, pois os alunos precisavam falar seus raciocínios em voz alta, o que

ampliou o vocabulário e melhorou a coordenação motora, favorecendo o pensamento criativo e crítico.

- Caixa Surpresa das Palavras: despertou curiosidade e motivação nos alunos, que identificaram palavras, construíram frases e usaram letras móveis; a atividade aproveitou o conhecimento prévio para ampliar os aprendizados e tornar a leitura e escrita mais significativas.

Todos os jogos aplicados ajudaram os alunos a avançar na leitura, na escrita e na fala. Crianças que antes não participavam das atividades passaram a se envolver mais, demonstrando interesse e motivação. O ambiente lúdico proporciona segurança emocional, prazer em aprender e fortalece o vínculo entre professor e aluno. Dessa forma, ficou evidente que as atividades lúdicas tornam a alfabetização mais fácil, agradável e motivadora para as crianças. Observe o gráfico a seguir (gráfico 1):

Gráfico 1: Comparação de desempenho das atividades lúdicas



Fonte: Autores, 2025.

Finalmente, a utilização de brinquedos, jogos e dinâmicas vem sendo reconhecida como uma abordagem que torna o ensino da leitura e escrita mais natural e significativo, um processo mais fluido e natural para as crianças, alinhando-se aos resultados observados de Rocha (2022), em que defende que os alunos demonstram maior engajamento, segurança emocional e desenvolvimento linguístico.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir deste estudo, conclui-se que a ludicidade desempenha papel essencial no processo de alfabetização no 1º ano do Ensino Fundamental. Atividades lúdicas, quando bem planejadas e conduzidas pelo

professor, não apenas facilitam a aprendizagem da leitura e escrita, mas também promovem o desenvolvimento integral da criança, estimulando criatividade, autonomia, cooperação e habilidades sociais. Os jogos e brincadeiras demonstraram ser instrumentos eficazes para despertar interesse, engajamento e motivação, tornando o ensino mais significativo e prazeroso.

Nota-se também que a utilização do lúdico exige planejamento, recursos e atenção às necessidades individuais, reforçando a importância da formação e atualização contínua dos professores. Ao integrar a ludicidade ao ensino, é possível transformar a sala de aula em um ambiente acolhedor, estimulante e inclusivo, no qual a aprendizagem acontece de forma natural e humanizada.

Assim, este estudo reforça que o lúdico deve ser reconhecido como um elemento indispensável na educação infantil, contribuindo para a formação de alunos mais participativos, criativos e preparados para os desafios do aprendizado.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anadeje Ferreira de. A importância da ludicidade no processo de alfabetização. CONEDU, 2024. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2024/TRABALHO_COMPLETO_EV200_MD1_ID18497_TB7870_01102024103742.pdf?utm_source. Acesso em: 20 ago. 2025.

AMORIN, Americo. Artigo: Pedagogia, alfabetização e letramento nas escolas brasileiras, evolução histórica. Escribo, abr. 2019. Disponível em: https://escribo.com/2019/04/05/alfabetizacao-e-letramento-no-brasil-evolucao-historica/. Acesso em: 20 ago. 2025.

BARBOSA, Maria Carmen Silveira Barbosa. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. Educação & Sociedade, ano XVIII, nº 59, 2011. Disponível em: https://www.scielo.br/j/es/a/r9nktY3PFsMXD6ygsMQ8Dxj/?format=pdf&lang=pt. Acesso em: 25 jun. 2025.

BISPO, Alessandra Guimarães; SOUZA, Debora Melo de; SANTOS, daniel Moraes. Alfabetização e letramento: desenvolvendo aprendizagens e habilidades por meio da ludicidade. Cadernos de Pedagogia, v. 1, n. 1, p. 1-12, 2025. https://ojs.studiespublicacoes.com.br/ojs/index.php/cadped/article/view/16439/9153. Acesso em: 20 ago. 2025.

BLAIR, Clancy. Executive function and early childhood education. Curr Opin Behav Sci, V. 10, pág. 102-107, agosto, 2016. DOI:10.1016/j.cobeha.2016.05.009. Acesso em: 19 set. 2025.

BORGES, Sandra Camargo de Andrade; SILVA, Adriana Dacheri Peixoto da. A contribuição do jogo para a alfabetização. *Revista Educação Pública*, Rio de Janeiro, v. 24, nº 29, 13 de agosto de 2024. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/24/29/a-contribuicao-do-jogo-para-a-alfabetizac ao. Acesso em: 25 jun. 2025.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: Ministério da Educação, 2017. Disponível em: portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc. Acesso em: 25 jun. 2025.

BRASIL. Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva. Brasília: MEC/SEESP, 2008. Disponível em: portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/politicaeducespecial.pdf. Acesso em: 25 jun. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. 58% dos municípios melhoraram a alfabetização. Brasília, DF: MEC, 25 jul. 2025. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/noticias/2025/julho/58-dos-municipios-melhoraram-al fabetizacao. Acesso em: 21 ago. 2025.

CARDOSO, Alisson Kemps; RIBEIRO, Luciane Nunes. Uso do lúdico na alfabetização de alunos do 1º ano do Ensino Fundamental. Repositório IF Goiano, 2022. Disponível em: https://repositorio.ifgoiano.edu.br/bitstream/prefix/2924/1/artigo_Alisson%20Kemps.pdf?. Acesso em: 25 jun. 2025.

CARDOSO, Alisson Kemps; RIBEIRO, Luciane Nunes. Uso do lúdico na alfabetização de alunos de 1º ano do Ensino Fundamental. 2022. Disponível em: https://repositorio.ifgoiano.edu.br/bitstream/prefix/2924/1/artigo_Alisson%20Kemps.pdf?utm_source. Acesso em: 20 ago. 2025.

CARVALHO, Camilla Sales Rodrigues de. A contribuição do lúdico no processo de alfabetização infantil. UFPB-CE, 2015. Disponível em: https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/2009/1/CSRC04082016. Acesso em: 20 ago. 2025.

CARVALHO, Iraiza Noemi Silva. *et al*. Alfabetização e ludicidade: relato de uma experiência com crianças do primeiro ano. Ensino em Perspectivas, Fortaleza, v. 4, n. 1, p.1-13, 2023. Disponível em: https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/article/view/11587/9876. Acesso em: 25 jun. 2025.

CARVALHO,, Iraiza Noemi Silva; ANDRADE, Vitoria Kelli Ferreira de; SANTANA, Juliana. Alfabetização e ludicidade: relato de uma experiência com

crianças do primeiro ano. Ensino em Perspectivas, Fortaleza, v. 4, n. 1, p. 1-13, 2023. Disponível em: https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/article/download/11587/9876/45284? utm_source. Acesso em: 20 ago. 2025.

COSTA, Dânia Monteiro Vieira; GONTIJO, Cláudia Maria Mendes. A linguagem oral como elemento integrante da brincadeira. Cadernos de Pesquisa, v. 41, n. 142, 2011. Disponível em: https://www.scielo.br/j/cp/a/QgnrWfGLkVp33cCwfvgLJVL/?format=pdf&lang=pt. Acesso em: 19 set. 2025.

CRUZ, Jaclene Ferracini da; MATOS, Maria Janaína Soares de; CURY, Vivian Cristina de Oliveira; GARCIA, Raimundo Ronald Caxias; PARANÃ, Maria Lucimar Rodrigues. Alfabetização divertida: estratégias lúdicas para alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental. Revista Ft, Línguistica, Letras e Artes, v. 29, ed. 146, mai. 2025. Disponível em: https://revistaft.com.br/alfabetizacao-divertida-estrategias-ludicas-para-alfabetizacao-nos-ano s-iniciais-do-ensino-fundamental/. Acesso em: 19 ago. 2025.

DUARTE, Fabíola Jerônimo; LIRA, Marceliano Gomes. O lúdico na educação infantil: um estudo acerca das contribuições do brincar na aquisição da leitura e escrita. Alfabetização, Linguagens e Letramentos. Realize Editora, 2022. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/ebooks/conbrale/2022/ebook01/TRABALHO_COMPLETO_EV180_MD5_ID1102_TB173_11112022113500.pdf. Acesso em: 15 set. 2025.

DURVAL, Janecleide da Silva. *et al.* A contribuição do lúdico no 1º ano do ensino fundamental anos iniciais. *Revista Ibero-Americana de Humanidades*, Ciências e Educação, *[S. l.]*, v. 10, n. 7, p. 1993–2004, 2024. DOI: 10.51891/rease.v10i7.14921. Acesso em: 26 jun.2025.

FIGUEIREDO, Andrine Pereira; LIMA, Marilda de Souza; BAMBERG, Suzana Marx. A importância de trabalhar o lúdico na alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental. Repositório Alfaunipac, 2018. Disponível em: https://repositorio.alfaunipac.com.br/publicacoes/2019/102_a_importancia_de_trabalhar_o_ludico_na_alfabetizacao_nos_anos_iniciais.pdf. Acesso em: 20 ago. 2025.

GEMAQUE, Maria de Nazaré Marques. A interação a partir do lúdico no processo de alfabetização e letramento no 1º ano do Ensino Fundamental. CONEDU, 2023. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2023/TRABALHO_COMPLETO_EV185_MD1_ID17798_TB3844_06092023233138.pdf?utm_source. Acesso em: 20 ago. 2025.

GONÇALVES, Josiane Peres; RIBEIRO, Lizíria Gabriel Soares. Ludicidade no 1º ano do Ensino Fundamental: percepção e prática das professoras. V. 18, n. 3, dez. 2014. https://www.redalyc.org/pdf/4496/449644344006.pdf?. Acesso em: 25 jun. 2025.

JÚNIOR, José Antonio Bernadino; FREITAS, Fabiana Rego; SOUZA, Deisy G. de; MARANHE, Elisandra André; BANDINI, Heloisa Helena Motta. Aquisição de leitura e escrita como resultado do ensino de habilidades de consciência fonológica. Rev. Bras. Ed. Esp., Marília, v.12, n.3, p.423-450, Set.-Dez. 2006. Disponível em: https://www.scielo.br/j/rbee/a/vw6pvfnNhWmL5QSqtRyTsxx/?format=pdf&lang=pt. Acesso em: 15 set. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. 16. ed. São Paulo: Pioneira, 2011.

MARTINS, Dayse Marinho. M.; MATEUS, Natasha Nickolly Alhadef Sampaio. A ludicidade na educação infantil em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). *Caderno Pedagógico*, v. 21, n. 7, p. e6215, jul. 2024. DOI: 10.54033/cadpedv21n7-287. Acesso em: 25 jun. 2025.

MEC – Ministério da Educação. Política Nacional de Alfabetização: Caderno da PNA. Brasília: MEC, 2019. Disponível em: https://portal.mec.gov.br/images/CADERNO_PNA_FINAL.pdf . Acesso em: 25 set. 2025.

MIRANDA, Dayse Cosme da Cruz; TORRES, Vera Barbara Santana; PESSOA. Ana Cláudia R. G. Uso de Jogos de Consciência Fonológica na Educação Infantil, 2020. Disponível em: https://www.ufpe.br/documents/39399/2403766/MIRANDA;%20TORRES;%20PESSOA%2 0-%202017.2.pdf/60bba1bf-d421-49f8-ab5c-c79c27598181. Acesso em: 19 set. 2025.

MINEIRO, Márcia. Ludicidade: conceitos, paradigmas e concepções no ensino superior. Práxis Educacional, Jequié, v. 20, n. 51, 2020. DOI: 10.22481/praxisedu.v20i51.13947. Acesso em: 25 jun. 2025.

MINEIRO, Márcia; D'ÁVILA, Cristina. Ludicidade: compreensões conceituais de pós-graduandos em educação. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 45, p. e208494, 13 nov. 2019. DOI: 10.1590/S1678-4634201945208494. Acesso em: 25 jun. 2025.

MUCENIECKS, R. S.; COLELLO, S. M. G. Revista Internacional d`Humanitats, n. 62. São Paulo/ Barcelona: Univ. Autònoma de Barcelona/ Cemoroc-FEUSP, p. 1-18, set-dez, 2024. Disponível em: https://silviacolello.com.br/alfabetizacao-embates-entre-o-construtivismo-e-o-metodo-fonico/. Acesso em: 25 set. 2025.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1978.

ROCHA, Arthur Dantas. A importância da ludicidade na alfabetização de crianças. Jornada científica e tecnológica - Josif, v. 14 n. 2, 2022. Disponível em: https://josif.ifsuldeminas.edu.br/ojs/index.php/anais/article/view/292/517. Acesso em: 19 ago. 2025.

SANTOS, Fernanda Cristina Ribeiro dos. A ludicidade na alfabetização: perspectivas e possibilidades de novas aprendizagens. Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Tese. 2014. Disponível em: https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/21032/3/MD_EDUMTE_VII_2014_45.pdf?. Acesso em: 25 jun. 2025.

SANTOS, Cristiane Gonzaga dos; RIBEIRO, Janete Santa Maria. Alfabetização realizada a partir da associação da teoria construtivista e método fônico. Revista Eletrônica Científica Inovação e Tecnologia, v. 8, n.19, 2017. DOI:10.3895/recit.v8.n19.4762. Acesso em: 25 set. 2025.

SILVA, Ana Paula Gomes da. Práticas lúdicas e alfabetização no Ensino Fundamental – Anos Iniciais: reflexões docentes. Bananeiras/PB: Universidade Federal da Paraíba, 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – UFPB, Centro de Ciências Humanas, Sociais e Agrárias. Disponível em: https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/33609/1/ANA%20PAULA%20GOMES%20DA%20SILVA%202021%2001.pdf. Acesso em: 15 set. 2025.

SOARES, Cristina Dallastra; FONTANA, MAria Iolanda. Alfabetização, letramento e ludicidade na formação e prática de professores alfabetizadores. Revista LES - Linguagens, Educação e Sociedade. n. 46, 243–263, 2020. DOI: https://doi.org/10.26694/les.v0i46.11610. Acesso em: 25 set. 2025.

SOUZA, Janaína Moreira Pacheco de. *et al*. A importância da ludicidade no processo de aprendizagem na escola: um estudo teórico-metodológico. Perspectivas em Diálogo, Naviraí, v. 10, n. 25, p. 338-350, out/dez. 2023. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/376374654_A_importancia_da_ludicidade_no_proc esso_de_aprendizagem_na_escola_um_estudo_teorico-metodologico. Acesso em: 25 jun. 2025.

SOUSA, Priscila. (22 de Agosto de 2023). *Ludicidade - O que é, origem, história, evolução e na educação*. Conceito.de. https://conceito.de/ludicidade. Acesso em: 21 ago. 2025.

SOUZA, Vanessa Cristina Saran de. *et al*. A ludicidade e sua importância no desenvolvimento e na aprendizagem. Instituto Saber de Ciências Integradas, 2021. Disponível em: https://www.isciweb.com.br/revista/37-numero-1-2021/2322-a-ludicidade-e-sua-importancia- no-desenvolvimento-e-na-aprendizagem. Aesso em: 25 jun. 2025.

SUTAPA, Panggung; PRATAMA, Kukuh Wahyudin; ROSLY, Maziah Mat; ALI, Syed Kamaruzaman Syed; KARAKAUKI, Manil. Improving Motor Skills in Early Childhood through Goal-Oriented Play Activity. Children, 8, 994, 2021. DOI: https://doi.org/10.3390/children8110994. Acesso em: 19 set. 2025.

VIANA, Maria Neuraildes Gomes. et al. O lúdico como prática de alfabetização no processo de ensino. Revista Aracê, v. 7, n. 2, p. 7581-7596, 2025. Disponível em: https://periodicos.newsciencepubl.com/arace/article/download/3362/4247/12765. Acesso em: 25 jun. 2025.

VROLIJK, Marloes; RICHARDSON, Dominic; CUNSOLO, Sabbiana. How listening develops and affects well-being throughout childhood. Office of Research – Innocenti Working Paper, 2021. Disponível em: https://www.unicef.org/innocenti/media/5001/file/UNICEF-How-Listening-Develops-Affects- Well-being-Childhood-2021.pdf. Acesso em: 19 set. 2025.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação social da mente. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

APÊNDICES

Apêndice A – Questionário aplicado à professora regente

QUESTIONÁRIO

Nome: _____

Tempo de atuação no magistério: ____anos

Questionário – Percepções dos Professores sobre a Ludicidade no Processo de Alfabetização

1. Você costuma utilizar atividades lúdicas em sua prática pedagógica? ( )
   Sempre
   ( ) Frequentemente ( )
   Ocasionalmente ( )
   Raramente
   ( ) Nunca

2. Qual o principal objetivo, em sua visão, das atividades lúdicas no processo de alfabetização?
   ( ) Estimular o interesse e a motivação dos alunos ( )
   Facilitar a aprendizagem da leitura e da escrita ( )
   Promover a socialização entre os alunos
   ( ) Desenvolver habilidades cognitivas ( )
   Outros: _____

3. Com que frequência você utiliza jogos, dinâmicas ou brincadeiras durante suas aulas de alfabetização?
   ( ) Diariamente
   ( ) Duas a três vezes por semana ( )
   Uma vez por semana
   ( ) Esporadicamente ( )
   Nunca

4. Em sua percepção, qual o impacto da ludicidade no desempenho dos alunos? ( )
   Muito positivo
   ( ) Positivo

( ) Pouco positivo

() Nenhum impacto ( )

Não sei opinar

5. Quais tipos de atividades lúdicas você considera mais eficazes no processo de alfabetização?

   ( ) Jogos de letras e palavras

   ( ) Brincadeiras cantadas e rítmicas

   ( ) Contação de histórias com dramatização

   ( ) Dinâmicas com objetos concretos (alfabeto móvel, fantoches, cartazes) ( )

   Todas as alternativas acima

6. Após a realização de atividades lúdicas, você percebe alguma mudança no comportamento dos alunos? ( ) Sim, ficam mais participativos e interessados ( ) Sim, demonstram maior concentração

   ( ) Sim, tornam-se mais colaborativos

   ( ) Não percebo mudanças significativas ( )

   Não sei avaliar

7. Quais habilidades você considera mais estimuladas com o uso da ludicidade na alfabetização?

( ) Leitura e escrita

( ) Criatividade e imaginação ( )

Coordenação motora

( ) Atenção e memória ( ) Todas as

anteriores

8. Você considera que as atividades lúdicas devem estar integradas ao planejamento pedagógico da alfabetização?

   ( ) Sim, de forma sistemática e contínua

   ( ) Sim, mas apenas como complemento ocasional ( ) Não,

   prefiro métodos tradicionais

   ( ) Não tenho opinião formada