



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

## A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL I

*Edna Regina Santos de Melo<sup>1</sup>*

*Maria Vitória Souza Guedes<sup>2</sup>*

*Vivia Pereira de Moraes Santos<sup>3</sup>*

*Jonas dos Santos Lima<sup>4</sup>*

### RESUMO

Os elementos lúdicos são elementos basilares para o ensino inicial da alfabetização, destacando como atividades recreativas as quais podem contribuir para o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças nessa fase crucial de sua educação. Nesse contexto, a pesquisa tem o objetivo de demonstrar como o uso de abordagens lúdicas é eficaz para o processo de alfabetização, através de elementos específicos que dispõe sobre i) caracterizar os princípios da alfabetização mediante a exposição da BNCC, ii) ilustrar tipos de metodologias lúdicas que podem auxiliar no processo de alfabetização e iii) esboçar sobre perspectivas de práticas efetivas aplicadas no âmbito do ensino fundamental I. A metodologia do estudo está amparada sobre modo descritivo composto por uma tipologia qualitativa, sendo de natureza, classificada como básica mediante o amparo da pesquisa bibliográfica. Mediante o contexto, a pesquisa teve como resultado a relevância da temática em base da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) a qual descreve a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem, especialmente nos anos iniciais do ensino fundamental I e enfatiza que o desenvolvimento integral dos estudantes deve ser alcançado por meio de abordagens pedagógicas que possibilitem a participação ativa, a criatividade e o prazer de aprender.

<sup>1</sup> E-mail: edna1117@hotmail.com

<sup>2</sup> Email: vitóriasouza5@gmail.com

<sup>3</sup> E-mail: prof.vivia@frm.edu.br.

<sup>4</sup> Email: jonaslima183@gmail.com

## 1 INTRODUÇÃO

A ludicidade desempenha um papel fundamental no processo de alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental I. Ela proporciona um ambiente de aprendizado mais estimulante e eficaz, permitindo que as crianças desenvolvam habilidades de leitura e escrita de forma lúdica e prazerosa.

Nessa perspectiva a pesquisa tem o objetivo de demonstrar como o uso de abordagens lúdicas é eficaz para o processo de alfabetização, através de elementos específicos que dispõem sobre i) caracterizar os princípios da alfabetização mediante a exposição da BNCC, ii) ilustrar tipos de metodologias lúdicas que podem auxiliar no processo de alfabetização e iii) esboçar sobre perspectivas de práticas efetivas aplicadas no âmbito do ensino fundamental I.

Mediante o exposto, o estudo parte do princípio de que a alfabetização é um processo de extrema importância na vida escolar do estudante. No ensino fundamental, a ludicidade possibilita diferentes habilidades e autonomia, sendo além disso, uma característica essencial no processo de ensino aprendizagem dos alunos. Desse modo, existe uma problemática que se permeia: Porque torna-se indispensável a utilização de

metodologias inovadoras, direcionadas e objetivas, que facilitem a aquisição das habilidades necessárias para um maior desempenho dos alunos?

Concomitante a isto a pesquisa justifica-se mediante a necessidade de trabalhar o lúdico envolvendo jogos e brincadeiras, com o objetivo de aprender brincando, diante de atividades que auxiliam na aprendizagem dos alunos para que interajam entre si e desenvolvam as habilidades necessárias, através das brincadeiras mediadas pelo educador. Conforme Bittencourt e Costa (2020) a dimensão lúdica envolve diversos aspectos da vida humana, o jogo, a brincadeira livre, os brinquedos, o teatro, poesia, música, artes de maneira geral. Nesse contexto, o uso de recursos lúdicos são maneiras de motivar e incentivar a aprendizagem permitindo que os alunos aprendam e desenvolvam as habilidades necessárias através da brincadeira.

A educação é um dos pilares fundamentais para o desenvolvimento de uma sociedade e a formação de cidadãos preparados para os desafios do mundo. Para garantir a qualidade e a equidade no ensino, muitos países têm adotado políticas educacionais que buscam estabelecer diretrizes claras e alinhadas com as necessidades do século XXI. No contexto brasileiro, a instituição da Base Nacional

Comum Curricular (BNCC) representa um marco significativo nesse sentido. Nesta revisão teórica, exploraremos a BNCC e seus fundamentos, analisando como essa iniciativa se relaciona com os princípios e teorias que norteiam a educação, promovendo uma aprendizagem significativa para as futuras gerações.

## **2 A INSTITUIÇÃO DA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR**

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento que estabelece os conhecimentos, competências e habilidades que todos os estudantes brasileiros devem desenvolver ao longo de sua educação básica. Ela serve como referência para a elaboração dos currículos das escolas em todo o país, buscando garantir uma educação de qualidade e igualdade para todos. A BNCC foi instituída no Brasil para orientar a educação básica, abrangendo a Educação Infantil, o Ensino Fundamental e o Ensino Médio. Ela foi elaborada com a participação de educadores, especialistas e a sociedade civil, visando a promover uma educação mais alinhada com as necessidades do século XXI.

Através de abordagens lúdicas, como jogos educacionais e atividades recreativas, é possível tornar o processo de alfabetização mais atrativo e significativo para as crianças. Segundo Silva (2021,

p.27), a inserção de atividades lúdicas é essencial nas práticas pedagógicas, “em que as crianças apresentam interesse em aprender, desenvolvendo sua visão de mundo, descobrindo, tornando-a criativa, reflexiva e um ser crítico para melhor convívio social, tornando-se autônoma”. Ao utilizar recursos como brinquedos, quebra-cabeças, música, teatro e artes visuais, os alunos são envolvidos de maneira mais ativa em seu próprio aprendizado. Essa participação ativa estimula o desenvolvimento de habilidades de leitura, escrita e compreensão, ao mesmo tempo em que favorece a criatividade, a socialização e a autoconfiança.

Além disso, as abordagens lúdicas proporcionam um ambiente de aprendizado mais descontraído e prazeroso. Quando as crianças se engajam em atividades lúdicas, elas estão envolvidas emocionalmente e se sentem motivadas a experimentar e explorar. Nesse contexto, aprender a ler e escrever deixa de ser uma tarefa árdua e monótona, tornando-se uma experiência prazerosa. Segundo Bittencourt; COSTA (2020) 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. Essa vivência positiva no processo de alfabetização contribui para a construção de uma relação afetiva com a leitura e a escrita, estimulando o hábito de ler e aprimorando as habilidades de comunicação e expressão das crianças ao longo de sua trajetória educacional e pessoal.

Portanto, a BNCC reconhece a importância das abordagens lúdicas no processo de alfabetização, pois elas proporcionam um ambiente de aprendizado estimulante e motivador para as crianças. Ao utilizar jogos, brincadeiras e atividades prazerosas, a aprendizagem se torna mais significativa, promovendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas,

sócio emocionais e comunicativas das crianças. Essas abordagens contribuem para formar leitores e escritores competentes, além de despertar o prazer pela leitura e escrita desde os primeiros anos escolares.

## **2.1 FUNDAMENTOS DA ALFABETIZAÇÃO**

A alfabetização é um processo fundamental no desenvolvimento da linguagem e da educação. Mediante o posicionamento da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (2017) observa-se na Figura 1 os principais fundamentos da alfabetização:

**Figura 1:** Princípios basilares para a alfabetização

Fonte: Esta pesquisa. Adaptado da BNCC (2018).

- **Conhecimento do sistema alfabético:** Ensinar as crianças sobre as correspondências entre os sons da fala e as letras do alfabeto, bem como as regras ortográficas e de escrita.
- **Consciência fonológica:** Trabalhar os sons da fala, ajudando as crianças a perceber e manipular os fonemas da língua, contribuindo para o desenvolvimento da consciência fonêmica.
- **Decodificação:** que envolve a habilidade de ler palavras por meio da combinação de sons de letras;
- **Compreensão de Texto:** além da decodificação, a compreensão de texto é crucial, pois as crianças devem entender o significado das palavras e frases que estão lendo;
- **Fluência de Leitura:** que refere-se à capacidade de ler de forma suave e rápida, sem hesitação, o que aprimora a compreensão;
- **Desenvolvimento da autonomia:** Estimular a autonomia das crianças, encorajando-as a buscar respostas e soluções por meio da leitura e da escrita, de forma a desenvolver sua capacidade de resolver problemas e tomar decisões.
- **Motivação e Interesse:** Manter as crianças motivadas e interessadas na leitura é essencial para o sucesso da alfabetização; e

- Apoio Familiar e Educacional: A colaboração entre famílias e educadores desempenha um papel crucial na alfabetização.

Os fundamentos da alfabetização são cruciais para o desenvolvimento da leitura e da escrita nas crianças. O domínio desses fundamentos é fundamental para que elas possam se comunicar, compreender textos e expressar-se por meio da escrita de forma eficiente formando uma base sólida sobre a qual a alfabetização é construída. É importante destacar que esses fundamentos devem ser abordados de forma sistemática e progressiva, respeitando o ritmo de aprendizado de cada criança. A intervenção e o apoio adequados devem ser oferecidos quando necessário, a fim de garantir que todas as crianças tenham a oportunidade de desenvolver plenamente suas habilidades de leitura e escrita. A PNA (Política Nacional de Alfabetização) (BRASIL, 2019) afirma sobre as práticas fundamentais que precisam ser trabalhadas na Educação Infantil e no 1º ano do Ensino Fundamental para preparar as crianças para a alfabetização, ou seja, para o processo de aprendizagem da leitura e da escrita.

Na escola, as crianças são o centro do planejamento curricular, sujeitos históricos e de direitos, que interagem e se relacionam com práticas cotidianas e que

constroem sua identidade pessoal e coletiva e sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura. A prática dessas habilidades, conhecida como literária emergente, é crucial para o sucesso escolar e o desenvolvimento propício das crianças. Elas desempenham um papel fundamental na capacidade da criança de aprender a ler e escrever, além de ajudar a dar sentido ao mundo ao seu redor, conforme prevê a BNCC (2020). A brincadeira é a forma primordial de comunicação da criança, permitindo a interação e aquisição de conhecimentos que contribuem para um melhor desenvolvimento da sua comunicação. Além disso, o brincar enriquece a imaginação e o pensamento cognitivo, expressos por meio das várias formas de linguagens presentes no processo de ensino e aprendizagem.

Além disso, a interação constante entre família, escola e comunidade é de extrema importância para o sucesso da alfabetização. Esses agentes devem trabalhar em conjunto para fornecer um ambiente rico em experiências de leitura, oferecer suporte e encorajamento às crianças, e promover a valorização da leitura e da escrita em todos os âmbitos da vida. ARRUDA (2020) reforça que o conhecimento é um processo que depende de modelos e espaços educativos, mas não se deixa controlar. Logo, o saber constitui algo

dinâmico e atrela-se necessariamente aos conhecimentos adquiridos na escola, na comunidade, entre outros, bem como aqueles ligados à experiência de vida, o que inclui a infância.

Portanto, investir nos fundamentos da alfabetização é um investimento no futuro das crianças e da sociedade como um todo. Ao garantir que todos tenham acesso a uma educação de qualidade e oportunidades de desenvolvimento de suas habilidades de leitura e escrita, estaremos contribuindo para a formação de cidadãos críticos, autônomos e participativos. A alfabetização é o primeiro passo para a construção de um futuro mais justo e igualitário, no qual todos tenham a oportunidade de alcançar seu pleno potencial. De acordo com Soares (2017, p. 45), "não basta apenas saber ler e escrever". Portanto, surgiu a necessidade de trabalhar nas escolas as práticas sociais da leitura e da escrita. A ênfase atualmente é estimular o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita que estejam conectadas com as práticas sociais e os usos reais da linguagem. Ao priorizar a comunicação e a expressão de ideias, busca-se formar indivíduos capazes de se comunicar efetivamente e utilizar a escrita de maneira significativa em diferentes contextos.

### 3 METODOLOGIA

O estudo aborda fontes de pesquisa de modo descritivo composto por uma tipologia qualitativa mediante a qual está inserida a temática (SANTOS, 2021) compreendendo perspectivas que buscam abordar e interpretar fenômenos sociais, comportamentais ou educacionais de forma mais aprofundada. Essa abordagem valoriza o contexto e a subjetividade buscando abranger os significados e as experiências dos indivíduos. Quanto a natureza é classificada como básica que tem como finalidade aprofundar o campo de conhecimento sem que haja a preocupação de desenvolver soluções para o problema apurado em seus resultados uma vez que apresenta e discute diferentes abordagens e estratégias que utilizam atividades lúdicas como ferramentas para promover a aprendizagem da leitura e da escrita (SOUZA *et al.*, 2023).

Quanto aos objetivos de pesquisa bibliográfica em artigos publicados com assuntos semelhantes ao estudo através do método é caracterizado por dedutivo, observando a realidade e interpretando-a mediante informações teóricas preexistentes (MARCONI, 2022; THIOLENT, 2022).



## 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Esta pesquisa mostrou que o assunto em questão deve ser compreendido, estudado, analisado e praticado pelos educadores, especialmente porque espera-se que os alunos adquiram habilidades de leitura e escrita por volta dos 8 a 9 anos de idade, no início da sua jornada escolar. Portanto, é essencial que as crianças sejam estimuladas a gostar de ler e escrever desde cedo. No contexto do processo de alfabetização, o uso de metodologias lúdicas tem sido cada vez mais explorado como uma abordagem eficaz para engajar as crianças na aprendizagem da leitura e escrita. Este tópico irá abordar os resultados e discussões de um artigo científico que investigou o impacto do uso de metodologias lúdicas no processo de alfabetização em crianças.

### 4.1 METODOLOGÍAS LÚDICAS

A ludicidade é uma ferramenta inovadora, são abordagens educacionais que utilizam jogos e atividades divertidas como ferramentas de aprendizagem. Elas buscam envolver os alunos de forma ativa e engajada, tornando o processo de ensino mais interativo e prazeroso. Essas abordagens estão se tornando cada vez mais populares nas escolas e instituições de ensino, pois proporcionam uma maneira

mais dinâmica e eficaz de transmitir conhecimento. Além disso, ao criar um ambiente de aprendizado positivo e estimulante, as metodologias lúdicas ajudam a motivar os alunos, tornando-os mais receptivos e interessados em aprender. Salienta-se que a brincadeira é considerada um instrumento pedagógico relevante, capaz de tornar a criança o centro do processo de ensino-aprendizagem. Ela envolve os aspectos sociais, físicos, emocionais e afetivos (Neves et al., 2015; Silva, 2021). Com isso, brincar reflete o comportamento da criança ao expressar seus desejos, seus medos e fantasias (Andrade et al., 2021)

A BNCC do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas. Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos. (BRASIL, 2018).

Os jogos lúdicos são uma forma de entretenimento que proporciona diversão e aprendizado ao mesmo tempo. Existem



diferentes tipos de jogos lúdicos que podem ser explorados, como os jogos digitais, os jogos feitos com materiais recicláveis entre outros. Os jogos digitais são aqueles que são jogados através de dispositivos eletrônicos, como computadores e smartphones. Eles oferecem uma experiência imersiva e interativa, permitindo que os jogadores explorem diferentes mundos virtuais e desenvolvam habilidades cognitivas e motoras. Esses jogos são bastante populares atualmente, especialmente entre crianças e jovens. Além disso, os jogos digitais também podem ser utilizados como ferramentas de aprendizado, auxiliando no ensino de conteúdos escolares de maneira lúdica e envolvente. O jogo digital surge como um recurso que incita o educando por meio das narrativas, personagens, cenários, mecânicas etc., permitindo a compreensão do conceito de modo a possibilitar o desenvolvimento de habilidades inerentes ao processo de letramento. Conclui-se que esses elementos são capazes de possibilitar aos educandos, a criação das referências necessárias para a utilização da leitura e escrita no ambiente do jogo e no seu meio social. (SILVA e PETRY, 2018,).




Os jogos feitos com materiais recicláveis são uma forma criativa e sustentável de entretenimento e aprendizado. Eles podem ser produzidos




utilizando-se materiais como papel, papelão, garrafas plásticas, tampas de garrafa, entre outros materiais reaproveitáveis. Esses jogos incentivam a criatividade, a imaginação, a consciência ambiental e o jogo reciclável direcionado para a alfabetização, auxilia o aluno a desenvolver as habilidades necessárias durante esse processo. Além disso, ao estimular a confecção e utilização desses jogos, também estamos promovendo a sustentabilidade e a redução do consumo excessivo. Para Pontes *et al.*, (2020) citam que essa reutilização de materiais que seriam descartados é uma proposta interessante para a educação, pois através disso são apresentados os conceitos e a importância da educação ambiental, principalmente nos dias atuais com o consumo desenfreado, onde tudo que é utilizado depois é descartado.

A importância de cada tipo de jogo vai depender dos objetivos e das preferências de cada pessoa. Os jogos lúdicos, sejam eles digitais, feitos com materiais recicláveis ou prontos, têm em comum a capacidade de proporcionar diversão, entretenimento, aprendizado e desenvolvimento de habilidades. Eles são fundamentais no processo de socialização, no estímulo do raciocínio, na melhora da coordenação motora, no desenvolvimento do pensamento estratégico e no exercício da

criatividade.

**Figura 2:** Elementos formadores para o processo da alfabetização

MODALIDADE	IDENTIFICAÇÃO	PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS DOLÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO	IDENTIDADE VISUAL
Jogos Pedagógicos Digitais	Lelê Sílabas	Com ênfase na formação de palavras, o aplicativo Lele Sílabas auxilia as crianças a descobrirem os sons de diferentes sílabas para criar palavras simples. Com 30 fases, ele ensina mais de 90 palavras e 60 fonemas para as crianças que estão aprendendo a ler. O aplicativo está disponível gratuitamente para dispositivos Android e IOS.	
Jogos Pedagógicos	Soletrando	Este jogo de alfabetização utiliza sílabas e imagens coloridas para engajar a atenção das crianças. Ele ajuda as crianças a reconhecer e escrever palavras de forma lúdica. Composto por 47 peças, as crianças precisam soletrar, encaixar cada letra e formar as palavras e figuras. Todas as palavras já estão separadas em sílabas corretamente, o que facilita a compreensão.	
Jogos Pedagógicos	Monta Palavras	O objetivo deste jogo multidisciplinar é proporcionar o aprendizado da língua portuguesa e da ciência, através do estudo do habitat dos animais. Ele ajuda as crianças a aprenderem sobre as vogais, consoantes e sílabas de forma interativa. O jogo é composto por 36 peças encaixáveis, que representam as letras do alfabeto e têm imagens de animais. As crianças devem identificar os animais e, por meio do encaixe das letras, escrever seus nomes.	

Jogos Pedagógicos artesanais	Associação da imagem a palavra	Um jogo feito com material reciclável que auxilia no processo de alfabetização, consiste em formar palavras. São mais de 50 peças, compostas por tampinhas de garrafas com várias letras, que permitem que a criança desenvolva seu vocabulário ao formar diferentes palavras. O objetivo desse jogo é estimular o raciocínio, concentração e leitura, enquanto a criança se diverte.	
Jogos Pedagógicos Artesanais	Maleta Viajante	É uma atividade com o objetivo de fortalecer os laços entre a unidade escolar e as famílias. Essa iniciativa visa despertar a curiosidade e o interesse pela leitura desde cedo, pois quanto mais cedo estimularmos esse hábito, melhor será para as crianças. Essa prática estimula a imaginação e incentiva as crianças a explorarem o universo encantador da literatura infantil, onde a realidade e a fantasia se encontram.	
Jogos Pedagógicos Artesanais	Palavra Escondida	O jogo Palavra Escondida é uma ferramenta educacional que apoia e incentiva a aprendizagem durante a fase de alfabetização. Ao formar palavras a partir de outras palavras, as crianças são estimuladas a fazer conexões entre figuras e palavras-chave, desenvolvendo suas habilidades linguísticas e cognitivas. É uma maneira divertida e interativa de ajudar as crianças a expandir seu vocabulário, melhorar a compreensão de leitura e fortalecer suas habilidades de raciocínio.	

Fonte: Adaptado de Vale; Borges; Barros (2023).

Em suma, todos os tipos de jogos lúdicos possuem sua importância e benefícios específicos. A diversidade de opções nos permite encontrar o tipo de jogo que mais nos agrada e que atende aos nossos

interesses e necessidades. Portanto, seja explorando jogos digitais, fazendo uso criativo de materiais recicláveis ou jogando games prontos, é importante aproveitarmos experiências para se divertir, aprender e

desenvolver diversas habilidades.

Dessa forma, o educador alfabetizador que respeita e valoriza as experiências vividas pela criança e se apodera do lúdico propicia estratégias para que o aluno possa ter contato com a linguagem e a escrita de forma divertida e muito mais prazerosa garantindo o seu efetivo processo de conhecimentos e aprendizagem, pois o aluno já carrega consigo experiências e conhecimentos informais que dentro dos espaços escolares passam a se modificar e por meio dos conteúdos sociais e formais o professor constrói no aluno habilidades, onde essa passa a sistematizar o raciocínio e estimular o aprendizado (MATOS, 2022).

#### **4.2 PRÁTICAS EFETIVAS DAS METODOLOGIAS LÚDICAS NO ÂMBITO ESCOLAR**

Os jogos lúdicos têm um papel significativo na formação dos discentes, pois promovem uma aprendizagem mais efetiva e engajadora, proporcionando um ambiente de prática e experimentação, em que os alunos podem aplicar o conteúdo teórico de maneira mais ativa e participativa, mediante a utilização dos jogos lúdicos na prática de formação dos discentes, sendo possível proporcionar uma maior motivação e interesse pelo aprendizado (BISPO, 2023). Os jogos são

divertidos e envolventes, o que torna o processo de ensino-aprendizagem mais prazeroso e estimulante. Isso leva os alunos a se envolverem de forma mais intensa na atividade, resultando em uma maior absorção e compreensão dos conceitos abordados.

Os jogos digitais que trabalham com sílabas podem oferecer uma variedade de atividades, como arrastar e soltar as sílabas corretas para formar palavras, identificar sílabas em diferentes contextos, completar palavras com a sílaba correta, entre outros. Essas atividades permitem que os alunos pratiquem de forma interativa, recebendo *feedback* imediato sobre seu desempenho e avançando gradualmente em níveis mais desafiadores (SANTOS; ANJOS JUNIOR; MILAN; CAMPOS, 2023)

Os jogos pedagógicos como o Soletrando e o Monta Palavras têm um grande potencial na prática da formação discente no processo de alfabetização. Esses jogos podem ser uma ferramenta divertida e interativa para ajudar as crianças a desenvolverem habilidades de leitura, escrita e ortografia (RODRIGUES; CARVALHO, 2023).

O jogo Soletrando, por exemplo, é um jogo que incentiva os alunos a soletrar corretamente palavras apresentadas pelo professor. Ele pode ser usado para consolidar o aprendizado das letras e dos

sons correspondentes, além de ajudar as crianças a ganharem confiança na formação e escrita de palavras. Esse jogo pode ser adaptado para diferentes níveis de dificuldade, de acordo com o estágio de alfabetização das crianças. Já o Monta Palavras é um jogo em que os alunos precisam formar palavras a partir de sílabas ou letras separadas. Ele estimula o reconhecimento de letras, a associação de sons e a habilidade de compor palavras corretamente. O Monta Palavras pode ser adaptado para diferentes níveis de dificuldade, permitindo que o professor ajuste o jogo de acordo com as necessidades e o progresso dos alunos.

Esses jogos pedagógicos proporcionam uma experiência educativa mais lúdica e motivadora para os alunos, facilitando o engajamento e a participação ativa no processo de alfabetização. Além disso, eles também podem ajudar a desenvolver habilidades cognitivas, como o raciocínio lógico, a concentração e a memória. (SOUZA; NASCIMENTO; SILVA, *et al.*, 2022)

Os jogos artesanais possuem um papel importante no processo de alfabetização, pois proporcionam uma abordagem lúdica e interativa para a formação discente. Eles podem ser usados como complemento às metodologias tradicionais de ensino, permitindo que as

crianças desenvolvam habilidades de leitura, escrita e associação de palavras de forma mais divertida. (BARBOSA; POLETTI, 2021).

A maleta Viajante, por exemplo, é um jogo que estimula a leitura e escrita de palavras, incentivando a criança a formar pequenas frases utilizando as palavras disponíveis. Esse jogo artesanal pode ser criado com materiais simples, como cartões com palavras e uma maleta ou caixa para armazená-los. O aluno pode explorar diferentes combinações de palavras, desenvolvendo vocabulário e compreensão linguística. Já o jogo Palavra Escondida tem como objetivo encontrar uma palavra escondida em um conjunto de letras embaralhadas. Essa atividade estimula o reconhecimento de letras, a formação de palavras e a concentração dos alunos. Pode ser feito de forma artesanal, utilizando papéis ou cartões com as letras impressas. A Associação da Palavra à Imagem é outro jogo que pode ser utilizado no processo de alfabetização. Nessa atividade, as crianças devem identificar a primeira letra das imagens correspondente para formar novas palavras. Esse jogo artesanal pode ser feito com cartões contendo imagens em um lado e letras do outro. Os alunos devem identificar a letra inicial das imagens nos cartões e encontrar as correspondências corretas. Essa prática ajuda a desenvolver o

vocabulário, a compreensão visual e a habilidade de associação.

Em resumo, os jogos artesanais como a Maleta Viajante, Palavra Escondida e Associação da Palavra à Imagem são recursos valiosos no processo de alfabetização. Eles proporcionam uma abordagem lúdica e interativa, motivando os alunos a se envolverem com a leitura, escrita e associação de palavras. Além disso, esses jogos artesanais estimulam o desenvolvimento de habilidades cognitivas importantes, como concentração, raciocínio lógico e criatividade (PEIXOTO; FREITAS, 2023).

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

O artigo aborda a exploração da relação entre ludicidade e alfabetização, destacando como a introdução de elementos lúdicos no processo pode tornar a experiência mais prazerosa, motivadora e eficiente para as crianças. É importante destacar os princípios teóricos por trás dessas metodologias e apresentar exemplos práticos de como elas podem ser implementadas.

Concomitante ao exposto é possível identificar no estudo o embasamento da Base Nacional Comum Curricular na relação da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental I, observando os princípios da

alfabetização mediante a constância das principais metodologias lúdicas utilizadas no âmbito escolar. Nesse contexto, a pesquisa esclarece as metodologias mais efetivas em sala de aula. Conforme destacado, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem, especialmente nos anos iniciais do ensino fundamental I e enfatiza que o desenvolvimento integral dos estudantes deve ser alcançado por meio de abordagens pedagógicas que possibilitem a participação ativa, a criatividade e o prazer de aprender.

Em suma, as metodologias lúdicas são efetivas no processo de ensino-aprendizagem, especialmente nos anos iniciais do ensino fundamental. Através dessas abordagens lúdicas, os alunos têm a oportunidade de se envolver ativamente na construção do conhecimento, beneficiando-se do prazer e da motivação proporcionados pelos jogos e brincadeiras. Dentro desse contexto, a pesquisa busca identificar as metodologias lúdicas efetivas em sala de aula, buscando embasamento teórico e evidências práticas para respaldar a utilização dessas estratégias.

Como sugestão de estudos futuros faz-se necessário observar o desempenho de novas práticas de ludicidade aplicadas em sala de aula com o intuito de fomentar nas



produções acadêmicas e desenvolvimento no processo ensino aprendizagem na faixa etária delimitada na pesquisa.

## REFERÊNCIAS

ARRUDA, E. P. (2020). **Educação remota emergencial: elementos para políticas públicas na educação brasileira em tempos de COVID-19.** Em Rede – Revista de Educação a Distância, 7(1), 257-275. <https://www.aunired.org.br/revista/index.php/emrede/article/view/621/575>

ANDRADE, T. O., Sandes, C. A., & Oliveira, R. P. V. (2021). **Contextos lúdicos: o sentido real de aprender brincando.** Educação Pública, 21(19) <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/19/contextos-ludicos-o-sentido-real-de-aprender-brincando>

BARBOSA, Brenda dos Santos; POLETTI, Lizandro. **Ludicidade e educação: o papel dos brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento da aprendizagem.** Educação e cultura em debate, 2021. <Disponível em: <https://revistas2.unifan.edu.br/index.php/RevistaISE/article/view/832/555#:~:text=O%201%C3%BAadico%20na%20educa%C3%A7%C3%A3o%20infantil,intera%C3%A7%C3%B5es%20e%20experi%C3%AAs%20de%20regra.>> Acesso em: 18 out. 2023.

BISPO, Joana Nély Marques. **A matemática em práticas lúdicas educativas no processo ensinoaprendizado de crianças dos anos**

**iniciais no ensino fundamental.** Revista Interinstitucional Artes de Educar, v. 9, n. 1, p. 306–317, 2023. < Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/riae/article/view/70312>. Acesso em: 03 nov. 2023.

BITTENCOURT, Karen Vanessa Raiol; COSTA, Nivia Maria Vieira. **A educação em direitos humanos na educação infantil por meio de jogos cooperativos na Amazônia paraense.** Revista Humanidades e Inovação v.7, n.19. Belém/PA, 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, DF: MEC, 2018. <Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518-versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf). Acesso em: 14 de outubro. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, DF: MEC, 2020. <Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518-versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf). Acesso em: 14 de outubro. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Política Nacional de Alfabetização.** Brasília. <Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/pna#:~:text=O%20presidente%20Jair%20Bolsonaro%20assinou,absoluto%20e%20o%20analfabetismo%20funcional.> Acesso em: 17 de outubro. 2023.

BITTENCOURT, Karen Vanessa Raiol; COSTA, Nivia Maria Vieira. **A educação em direitos humanos na educação infantil por meio de jogos cooperativos**



na **Amazônia paraense**, Revista Humanidades e Inovação v.7, n.19. Belém/PA, 2020.

MARCONI, Marina de A.; LAKATOS, Eva M. **Metodologia Científica**. 8. ed. Barueri-SP:Atlas, 2022.

MATOS, Pâmella Cristina Santos. **O lúdico na alfabetização dos anos iniciais**. Revista Caparaó. V. 4, N. 1, e72, 2022.

NEVES, V. F. A., Castanheira, M. L., & Gouvêa, M. C. S. (2015). **O letramento e o brincar em processos de socialização na educação infantil brincadeiras diferentes**. Revista Brasileira de Educação, 20(60), 215–244.

<https://www.scielo.br/j/rbedu/a/3wGn9QP/BWTpfHLsKvtz4tRB/?format=pdf&lang=pt>

PEIXOTO, Juliana Varsóvia Oliveira; FREITAS, Silvia Regina Sampaio. **Atividades lúdicas para a divulgação científica e o ensino de biologia em ambientes extraclasse**. Educere - Revista da Educação da UNIPAR, 2023. <Disponível em: <https://ojs.revistasunipar.com.br/index.php/educere/article/view/10382/4892>>. Acesso em: 31out. 2023.

PONTES, C. M. *et. al.* **Do lixo à sala de aula: a transformação de materiais reciclados em jogos didáticos para uso nos processos de ensino e aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental**. Revista Brasileira de Alfabetização | ISSN: 2446-8584 | Número 13 –2020.

RODRIGUES, Carla Fonseca de Andrade; CARVALHO, Edione Teixeira de.

**Práticas docentes: o lúdico como estratégia motivadora de aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental**. Revista Prática Docente, v. 8, n. 1, p. e23029, 2023. DOI: 10.23926/RPD.2023.v8.n1.e23029.id1743. Disponível em: <http://periodicos.cfs.ifmt.edu.br/periodicos/index.php/rpd/article/view/174>. Acesso em: 03nov. 2023.

SANTOS, Cláudia Lilian Alves dos; ANJOS JUNIOR, Celso dos; MILAN, Davi; CAMPOS, Fábio Luiz Mação. **Práticas de inclusão de alunos autistas na Educação Infantil: do lúdico ao uso de softwares**. Revista Educar Mais, 7, 344–366, 2023. <Disponível em: <https://doi.org/10.15536/reducarmais.7.2023.3115>>. Acesso em: 01 nov. 2023.

SANTOS, Vívica Pereira de Moraes, ARAGÃO, Iracema Machado de; SANTOS, Bruno Rosceli Oliveira dos. **A expansão e fomento do empreendedorismo inovador no estado de Sergipe**. v. 7, n.1, p 2063-2073, 2021. <Disponível em: <https://www.api.org.br/conferences/index.php/ENPI2021/ENPI2021/paper/viewFile/1435/763>>. Acesso em: 03 de outubro de 2023.

SILVA, Ângela Maria Félix da. **O desenvolver da leitura na educação infantil por meio de atividades lúdicas**. Trabalho de Conclusão de Curso em Graduação de Pedagogia, UFPB. João Pessoa, 2021.

SILVA, Alexandre Ribeiro da; PETRY, Arlete dos Santos. **Jogos digitais no Ciclo de Alfabetização: um caminho para o**

**Letramento na Alfabetização.**

Proceedings of SBGames, Foz do Iguaçu-PR, p. 1150-1158, outubro de 2023.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros.** 3. ed.; 4. reimp. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017. Acesso em 02 de novembro de 2023.

SOUZA, Cintia Conceição de; NASCIMENTO, Leidyane Daniela Torres do; SILVA, Rafael Cleibson Gomes da, SILVA, Polyana Pereira Gonzaga Alves da, *et al.* **Montessori e Pikler: práticas pedagógicas na perspectiva lúdica.** Research, Society and Development, v. 11, n. 13, e484111335682, 2022. <Disponível em: DOI: <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v11i13.35682>>. Acesso em: 03 nov. 2023.

SOUZA, Luana Santos *et al.* **Stress: A study between supervisors of a company**

**operating in the center branch in Montes**

**Claros/MG.** Revista Estudos e Pesquisas em Administração, v. 7, n. 1, 2023. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/repad/article/view/14431/12273>. Acesso em: 03 de out de 2023.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação.** São Paulo: Cortez, 2022.

VALE, Anne de Alcântara do, BORGES, Rosalina Aparecida, BARROS, Mallú de Mendonça. **Aprender a Ler Brincando: O lúdico como Recurso na Aprendizagem da Leitura.** v. 9 n. 1 (2023): <Disponível em: <https://portaldeperiodicos.animaeducacao.com.br/index.php/CA/article/view/18689>. Acesso em: 01 de outubro de 2023.