AS CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE NA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

ROCHA, Anália Francisca Sales da[1]
OLIVEIRA, Lindalva Samela Jacauna de[2]

RESUMO: O presente artigo tem como objetivo abordar a ludicidade como uma ferramenta poderosa para a alfabetização e letramento de alunos do 1º ano do Ensino Fundamental, e como ela promove o desenvolvimento cognitivo, motor e socioemocional, além de aumentar a motivação e o interesse pela aprendizagem, pois a torna mais prazerosa, significativa e motivadora. Por meio de jogos, brincadeiras, contação de histórias, músicas e outras atividades lúdicas, é estimulado a curiosidade natural das crianças e favorece a construção do conhecimento de forma espontânea e ativa. Além disso, a ludicidade contribui para o desenvolvimento de habilidades cognitivas importantes, como atenção, memória, percepção e raciocínio lógico, que são fundamentais no processo de alfabetização. Tendo uma abordagem qualitativa este artigo mostra, com base em uma pesquisa de campo, que impacto o uso da Ludicidade pode trazer no processo de Alfabetização e Letramento em alunos do 1 ano do Ensino Fundamental, e de que forma a Ludicidade influencia esse processo, sendo uma aliada indispensável na formação dos pequenos leitores e escritores, além de torná-lo mais divertido e eficaz.

Palavras-chave: Alfabetização; Letramento; Ludicidade.

ABSTRACT: This article aims to address playfulness as a powerful tool for the literacy and literacy development of 1st grade elementary school students, and how it promotes cognitive, motor and socio-emotional development, in addition to increasing motivation and interest in learning, as it makes it more enjoyable, meaningful and motivating. Through games, play, storytelling, music and other playful activities, children's natural curiosity is stimulated and favors the construction of knowledge in a spontaneous and active way. In addition, playfulness contributes to the development of important cognitive skills, such as attention, memory, perception and logical reasoning, which are fundamental in the literacy process. Taking a qualitative approach, this article shows, based on field research, what impact the use of playfulness can have on the literacy and literacy process in 1st grade elementary school students, and how playfulness influences this process, being an indispensable ally in the formation of young readers and writers, in addition to making it more fun and effective.

Keywords: Literacy; Literacy; Playfulness.

[1]Acadêmico(a) Anália Francisca Sales da Rocha do Curso de Pedagogia da Faculdade Boas Novas - FBN, e-mail: analia.20220041@fbnovas.edu
[2]Pedagoga, Mestre em Educação e Ensino de Ciências na Amazônia. Professora do Curso de Pedagogia. e-mail: lindalva.samela@fbnovas.edu.br

1 INTRODUÇÃO

Ao dialogar sobre a iniciação da criança no processo de alfabetização e letramento, entende-se que há uma necessidade de refletir sobre uma metodologia para tornar o ensino significativo e produtivo para a criança. Neste sentido, o presente artigo traz uma abordagem referente à alfabetização e letramento no 1ºano das séries iniciais do Ensino Fundamental aliadas à ludicidade.

A problemática apresentada no decorrer do trabalho gira em torno da seguinte pauta: De que forma a ludicidade pode contribuir para o processo de alfabetização e letramento de crianças do 1ºano do Ensino Fundamental? Em função desta pergunta pretende-se responder às seguintes questões norteadoras:

De que forma acontece a alfabetização? e quais dificuldades surgem nesse processo? Em que momento a criança é considerada letrada? Como acontece este processo de letramento?

Seguindo essa linha de pensamento, destacamos os seguintes objetivos que norteiam o referido estudo: Contribuir no processo de alfabetização e letramento dos alunos, através de atividades lúdicas, que alimentam o imaginário infantil e contribuem para o desenvolvimento da leitura e escrita; Intervir de forma proativa nas dificuldades de alfabetização dos alunos do 1 ano; Incentivar a utilização dos jogos de forma coerente com objetivos a serem alcançados e promover momentos de aprendizagem diferenciados.

A escolha do tema pautado no trabalho é fundamentada em razões pedagógicas. Alfabetização requer um processo fundamental para a vida do aluno, não somente para o ambiente escolar, mas também para sua vida fora da escola, é uma das etapas mais importantes do ensino-aprendizagem no qual o aluno aprende a ler e escrever e assim dar continuidade na sua vida escolar, e sendo aprendido de forma lúdica é menos tenso, pois as atividades introduzidas com a ludicidade possuem potencialidades para os estudantes aprenderem com mais facilidade.

Muito se discute a importância do uso do lúdico nas salas de aula, neste sentido o lúdico pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento da criança, auxiliando não só na aprendizagem, mas também no desenvolvimento social, pessoal e cultural, trabalhando a socialização, a comunicação, a expressão e a construção do pensamento.

A metodologia da pesquisa desenvolvida é bibliográfica, cuja abordagem é qualitativa. Realizada em sites e em publicações de trabalhos acadêmicos sobre o tema principal, servindo como embasamento para os assuntos pesquisados, que tem por principal objetivo mostrar que

o ensino através da ludicidade pode gerar um aprendizado mais consolidado. Segundo os autores Lakatos e Marconi (2010)[3] consiste na observação de fatos e fenômenos tal como ocorrem espontaneamente, na coleta de dados a eles referente e no registro de variáveis que se presumem relevantes, para analisá-los.

Portanto, é possível concluir que a presente pesquisa tem muita relevância, pois entende-se que a fusão da ludicidade com a alfabetização e letramento, é válida para uma aprendizagem mais efetiva, enriquece o vocabulário, aumenta o raciocínio lógico e leva a criança a avançar em suas hipóteses.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A Relevância da Alfabetização e do Letramento na Promoção da Inclusão e Acessibilidade Educacional

Nos anos iniciais da educação, o processo de alfabetização e letramento desempenha um papel fundamental no desenvolvimento da linguagem e comunicação das crianças. A aquisição dessas habilidades não se limita apenas ao aprendizado das letras e palavras, mas também envolve a compreensão da estrutura da linguagem e a capacidade de expressão oral e escrita. Desse modo, permitem que as crianças comuniquem suas ideias e sentimentos de maneira mais precisa e clara. A prática da leitura, seja em sala de aula ou em casa, também promove o desenvolvimento da escuta ativa nas crianças.

A alfabetização e o letramento também são cruciais para promover a inclusão e a acessibilidade na educação. Logo, ao garantir que todas as crianças tenham a oportunidade de desenvolver habilidades de leitura e escrita, independentemente de suas habilidades ou origens socioeconômicas, criamos um ambiente educacional mais inclusivo e igualitário.

Conforme a autora Soares (2012)[4] alfabetizar é o ato de ensinar os alunos a ler e escrever, tornando um indivíduo alfabetizado. Já letrado, é o indivíduo que não sabe só ler e escrever, mas também sabe fazer o uso deste saber nas suas práticas sociais. Segundo a autora,

---

[3]MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica.** 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.
[4]SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento.** 6. ed. São Paulo: Contexto, 2012.

um aluno que aprende a ler e a escrever se torna alfabetizado, mas é no uso frequente e competente das práticas sociais da leitura e escrita que se torna letrado. Ao considerar os termos alfabetização e letramento, é importante destacar a diferença entre ser alfabetizado e ser letrado. Para isso, Soares (2012)[5] traz as aproximações e diferenças entre esses dois conceitos:

> Há, assim, uma diferença entre saber ler e escrever, ser alfabetizado, e viver na condição ou estado de quem sabe ler e escrever, ser letrado (atribuindo a essa palavra no sentido que tem literate em inglês). Ou seja: a pessoa que aprende a ler e a escrever - que se torna alfabetizada - e que passam a fazer uso da leitura e da escrita, a envolver-se nas práticas sociais de leitura e de escrita - que se torna letrada - é diferente de uma pessoa que não sabe ler e escrever - é analfabeta – ou, sabendo ler e escrever não faz uso da leitura e da escrita - é alfabetizada, mas não é letrada, não vive no estado ou condição de quem sabe ler e escrever e pratica a leitura e escrita (p. 36).

Segundo Borba (2007)[6], o lúdico amplia o processo de ensino e de aprendizagem, o que contribui para o enriquecimento do vocabulário, da capacidade de ações corporais, da concentração e do raciocínio lógico. Nas mais diversas formas, o lúdico, quando reconhecido como uma ferramenta de ensino, além de impulsionar a fantasia, aumenta a coordenação motora e a capacidade do aluno de interpretar, imaginar e relacionar-se com os colegas, permitindo a construção da sua identidade.

> Existem inúmeras possibilidades de incorporar a ludicidade na aprendizagem, mas para que uma atividade pedagógica seja lúdica é importante que permita a fruição, a decisão, a escolha, as descobertas, as 10 perguntas e as soluções por parte das crianças e dos adolescentes, do contrário, será compreendida apenas como exercício (BORBA, 2007, p. 43)[7].

Neste sentido, é preciso que o professor reflita sobre o modo como promover a ludicidade em suas aulas, de maneira que não torne o momento, que deveria ser de descontração e divertimento, em mais uma atividade de exercício e repetição. Sendo assim, é importante compreender que os alunos possuem ritmos de aprendizagem diferentes uns dos outros. Segundo Cecília Goulart (2007)[8], é importante abordar as mesmas questões muitas vezes, e de maneiras diferentes e com recursos diversificados. Entra então, a prática lúdica para mediar o trabalho do professor, organizando o estudo pedagógico, considerando o que os alunos já sabem em relação aos conteúdos que o professor considera importantes, para a aprendizagem.

---

[5]BORBA, Angela Meyer. **Educação Infantil: cotidiano e práticas pedagógicas.** Petrópolis: Vozes, 2007.
[6]SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento.** 6. Ed. São Paulo: Contexto, 2012.
[7]BORBA, Angela Meyer. **Educação Infantil: cotidiano e práticas pedagógicas.** Petrópolis: Vozes, 2007.
[8]GOULART, Cecília. **Letramento e ludicidade na alfabetização.** Petrópolis: Vozes, 2007.

2.2 Alfabetização

Percebemos o quanto nossas ações estão intrinsecamente interligadas com o processo de alfabetização, seja por uma forma direta, ou então por esse abundante material como jogos, material alternativo como sucatas, internet, existente em nosso meio social.

Entretanto, para compreendermos melhor esse conceito, Soares (2014, p. 15)[9] argumenta: "Toma-se, aqui, alfabetização em seu sentido próprio, específico: processo de aquisição do código escrito, das habilidades de leitura e escrita". Destaca ainda: "[...] a alfabetização é um processo de representação de fonemas em grafemas, e vice-versa, mas é também um processo de compreensão/expressão de significados por meio do código escrito" (p. 16)[10].

Carvalho (2011, p. 49)[11] também ressalta "[...] para aprender a ler é preciso conhecer as letras e sons que representam", é conseguir identificar os códigos escritos, porém é de suma importância "[...] buscar o sentido, compreender o que está escrito". Podemos perceber que, além de conseguir ler as sílabas e fazer a junção delas em uma palavra, a alfabetização também é compreender o que se leu. Por exemplo, ao terminar a leitura, entender e poder explicar ou executar o que foi solicitado; este processo de uso social da leitura e da escrita pode ser chamado de letramento, conceito que explorarei na sequência deste trabalho.

Portanto, é de suma importância pensar a criança na sua singularidade. Cada aluno tem uma história diferente, uma cultura diferente, uma família diferente, e os profissionais que atuam com ele precisam compreender e tentar conhecer essas características, visto que essas peculiaridades podem influenciar no processo de alfabetização.

2.3 Letramento

O termo letramento é um conceito bastante utilizado, tanto por teóricos, quanto por professores que atuam com educação. Sabemos, contudo, que muitos profissionais não sabem ao certo o significado desse conceito. Assim, Soares (2003)[12] afirma que "[...] letramento é,

---

[9]SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento.** 7. ed. São Paulo: Contexto, 2014.
[10]SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento.** 7. ed. São Paulo: Contexto, 2014.
[11]CARVALHO, Marlene. **Alfabetização e letramento: questões e desafios para a prática pedagógica.** 2. ed. São Paulo: Contexto, 2011.
[12]SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros.** 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

pois, o resultado da ação de ensinar ou de aprender a ler e escrever: o estado ou a condição que adquire um grupo social ou um indivíduo como consequência de ter-se apropriado da escrita" (p.18).

> Um fator importante a ser ressaltado é que '[...] no Brasil os conceitos de alfabetização e letramento se mesclam, se superpõem, frequentemente se confundem'. No entanto, mesmo cada um apresentando os seus próprios significados, '[...] a discussão do letramento surge sempre enraizada no conceito de alfabetização [...]' (SOARES, 2003, p. 7-8)[13].

Percebemos que o letramento inicia muito antes de ocorrer a alfabetização. Mesmo quando as crianças não identificam o código escrito, mas estão inseridas em uma cultura grafocêntrica, elas podem ser consideradas indivíduos letrados, pois já estão sabendo fazer o uso da leitura e da escrita. Soares (2012)[14] ressalta que:

> [...] só recentemente passamos a enfrentar esta nova realidade social em que não basta apenas saber ler e escrever, é preciso também saber fazer uso do ler e do escrever, saber responder às exigências de leitura e de escrita que a sociedade faz continuamente – daí o recente surgimento do termo letramento (que, como já foi dito, vem-se tornando de uso corrente, em detrimento do termo alfabetismo) (p. 20).

No entendimento de Soares (2012)[15], "[...] um indivíduo alfabetizado não é necessariamente um indivíduo letrado." E acrescenta que "[...] alfabetizado é aquele indivíduo que sabe ler e escrever, já o indivíduo letrado vive em estado de letramento[...]" (p. 39-40).

Conforme Freire e Macedo (2011, p. 83-84)[16], "[...] a leitura do mundo precede mesmo a leitura da palavra. Os alfabetizandos precisam compreender o mundo, o que implica falar a respeito do mundo." Consequentemente o contato que eles têm com o mundo é um facilitador para o processo de aprendizagem, principalmente quando os adultos estimulam as crianças a isso, o que pode acontecer quando leem para elas, quando explicam o significado de algo, enfim, há uma infinidade de ações desenvolvidas a fim de instigar as crianças a aprender. Considero importante destacar que não apenas uma criança de um ambiente urbano, mas todas as crianças que convivem em meio a informações escritas estão inseridas nessa sociedade letrada. São rótulos dos alimentos, slogan dos brinquedos, marca das roupas, propagandas, convites de aniversários, enfim, todos os estímulos visuais com que elas têm contato.

---

[13]SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros.** 2. Ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.
[14]SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento.** 7. ed. São Paulo: Contexto, 2012, p. 20.
[15]SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento.** 7. ed. São Paulo: Contexto, 2012, p. 39-40.
[16]FREIRE, Paulo; MACEDO, Donaldo. **Alfabetização: leitura do mundo, leitura da palavra.** 5. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011, p. 83-84.

Percebemos que algumas atividades escolares são rotineiras e só acontecem nos espaços escolares; outras, entretanto, acontecem em espaços não- formais, como, por exemplo, na família, no lazer, em rodas de conversa, passeios, enfim, estamos completamente rodeados de informações escritas e visuais que auxiliam no processo de letramento. Salienta Kleiman (2005, p. 34)[17] diz:

> Crianças que crescem em metrópoles, rodeadas de cartazes, outdoors publicitários, ônibus com todo tipo de anúncios e letreiros, placas e avisos por todos os lados, já conhecem – não com seu valor fonético, mas como se fossem ideogramas – muitas letras e palavras que aparecem nesses textos: mesmo antes de decodificar já leem o 'M' de *McDonald's* ou o nome em letra cursiva da 'Coca-Cola'.

Sabemos o quanto algumas dessas crianças recebem estímulos de seus familiares e da sociedade. Então é importante, na escola, não barrar essa "vontade" de aprender e de descobrir o mundo das letras que as rodeia. Uma forma bem interessante é trazer o mundo da criança para dentro da sala de aula. Por exemplo, quando o fato suceder com os familiares, ele pode ser partilhado com a turma na forma de narrativa. Kleiman (2005, p. 38)[18] destaca:

> Uma forma de fazer isso é reproduzir as características da prática na situação original no espaço da sala de aula: por exemplo, se a notícia de jornal é lida e comentada no cotidiano familiar, não há por que não a ler e comentar na aula. Se o relato do que nos aconteceu no dia faz parte das nossas práticas cotidianas no lar, não há por que não encorajar esse relato no momento da "rodinha" em sala de aula, a fim de transformar os acontecimentos dos relatos em objeto de práticas letradas, quando possível ou pertinente.

Diante disso, durante a roda de conversa, por exemplo, é possível trazer para a discussão assuntos que estejam relacionados com as vivências dos alunos, da comunidade escolar ou até da comunidade com um todo. Reproduzir oralmente uma história ouvida em casa ou em uma notícia ouvida em casa ou uma notícia, por exemplo, podem ser práticas letradas diárias.

2.4 Compreendendo a Ludicidade

O conceito do lúdico na educação refere-se a jogos, brincadeiras e qualquer exercício que trabalhe a imaginação e criatividade, possibilitando um ensino-aprendizagem satisfatório

[17]KLEIMAN, Angela. **Letramento e suas implicações para o ensino da língua materna.** 2. ed. Campinas: Mercado de Letras, 2005, p. 34.
[18]KLEIMAN, Angela. **Letramento e suas implicações para o ensino da língua materna.** 2. ed. Campinas: Mercado de Letras, 2005, p. 38.

no universo infantil. Sendo assim a ludicidade é considerada um método incentivador para as crianças, desenvolvendo melhor suas habilidades cognitivas, sociais e psicomotoras.

> Segundo Silva e Nascimento (2021)[19] o lúdico facilita a compreensão da criança sobre o meio social, resgata influências culturais e transforma a escola em um ambiente que valoriza a inclusão social e a transmissão de conhecimentos intergeracionais, além de transmitir a emoção do imaginário infantil na rotina escolar. Brincadeiras de faz-de-conta, jogos de construção e jogos com regras, como os jogos de tabuleiro e outros jogos tradicionais e didáticos, proporcionam uma ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica.

A ludicidade também promove a interseção das experiências pessoais com as dos outros. Em um mundo de relações, as atividades realizadas com outras pessoas são fundamentais. O que vivenciamos e aprendemos por meio da troca de conhecimentos e sentimentos se reflete em nossas experiências, contribuindo para nosso amadurecimento, crescimento e progresso (BACELAR, 2019)[20].

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC)[21]:

> As atividades lúdicas nos anos iniciais do Ensino Fundamental são fundamentais para o processo de ensino aprendizagem, elas despertam o interesse e o prazer em adquirir o conhecimento, tornando as crianças pensantes, criativas e críticas contribuindo assim para o seu desenvolvimento integral (p. 214).

Portanto, a ludicidade auxilia os alunos na assimilação de conceitos complexos que ainda não dominam e não conseguem compreender por meio de uma explicação, diversos são os benefícios promovidos por uso da ludicidade. A participação em atividades, como dança, circuitos, rodas e cirandas, não só contribui para o desenvolvimento da coordenação motora, por meio dos movimentos do próprio corpo, como também amadurecem a capacidade de socialização por meio da interação com os colegas.

3 METODOLOGIA

A pesquisa possui abordagem qualitativa, segundo o autor Lakatos e Marconi (2010) e

---

[19]SILVA, A., & Nascimento, B. (2021). **O lúdico na educação infantil: uma abordagem transformadora.** Revista de Educação, 19, 1-15.
[20]BACELAR, Maria de Fátima. **A ludicidade no processo de ensino-aprendizagem.** 1. ed. Recife: Editora Universitária UFPE, 2019, p. 45.
[21]BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental.** Brasília: MEC, 2017, p. 214.

consiste na observação de fatos e fenômenos tal como ocorrem espontaneamente, na coleta de dados a eles referente e no registro de variáveis que se presumem relevantes, para analisá-los. Sendo uma pesquisa de campo, o estudo foi realizado na Escola Municipal Catarina Paz da Costa, localizada na cidade de Manaus/AM. Os sujeitos da pesquisa foram 10 alunos do 1 ano do Ensino Fundamental, com idades entre 6 e 7 anos, bem como o professor regente da turma. A Técnica de pesquisa foi observação participante de Minayo (1993, p. 23)[22] é considerada como "atividades básicas das ciências na sua indagação e descoberta da realidade"

Sendo uma pesquisa de campo e participante, em paralelo aos anseios da pesquisa é comprovado que o estudo do tema parte do desejo da ação contínua dos estudos educacionais e da comprovação por meio de autores e teorias que defendem o mesmo ponto. Os instrumentos de coletas de dados: Recursos Multimídias, Recursos Pedagógicos e Sequência Didática. A técnica de Análise dos Dados: Pesquisa Descritiva.

A ludicidade a partir do Projeto Circuito Alfabetizador: Análise

A ludicidade, é entendida como a utilização de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem, pode ser uma ferramenta poderosa para promover o desenvolvimento cognitivo, motor e socioemocional dos alunos. No entanto, é igualmente importante destacar a ausência da ludicidade em muitas salas de aula, onde a abordagem tradicional e rígida ainda prevalece.

A falta de ludicidade em sala de aula pode levar a uma aprendizagem desmotivadora e pouco eficaz, onde os alunos se sentem desconectados e desinteressados pelo conteúdo. Por outro lado, a presença da ludicidade pode transformar a sala de aula em um ambiente dinâmico e interativo, onde os alunos se sentem motivados e estimulados a aprender.

Pude observar até mesmo no semblante das crianças como elas ficaram mais interessadas na aula a partir do Projeto Circuito Alfabetizador, através dessa ferramenta lúdica identifiquei que as crianças ficaram menos retraídas e se disponibilizaram a participar das atividades.

Neste contexto, é fundamental discutir sobre a importância da ludicidade em sala de aula e como ela pode ser utilizada para melhorar o processo de ensino-aprendizagem. Além disso, é igualmente importante refletir sobre as consequências da ausência da ludicidade e como isso pode afetar o desenvolvimento dos alunos.

[22]MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde.** 3. ed. São Paulo: Hucitec, 1993, p. 23.

Escola	E.M. Catarina Paz da Costa
Turma	1º Ano do Ensino Fundamental
Quant. De alunos	10 crianças
Projeto	Circuito Alfabetizador
Habilidade	(EF01LP02) consiste em: Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representam fonemas (EF01LP05) Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala.
Unidade Temática	LÍNGUA PORTUGUESA E ARTES
Materiais Usados	EVA 's coloridos, vara de pesca, pincel atômico, peças de madeira com sílabas, caixa de papelão.
Procedimento Metodológico	O Circuito Alfabetizador contém 5 jogos que trabalham as famílias silábicas, e identificação das sílabas, para então formar palavras.

A implementação do Projeto Circuito Alfabetizador revelou-se uma estratégia eficaz para integrar a ludicidade ao processo de alfabetização, promovendo um ambiente de aprendizagem mais envolvente e significativo. As atividades lúdicas, como jogos educativos e dinâmicas interativas, foram planejadas com base em uma sequência didática que considerou as necessidades e os interesses dos alunos, favorecendo o desenvolvimento de habilidades de leitura, escrita e raciocínio lógico. Durante as observações, foi possível perceber que o uso de recursos multimídias e pedagógicos, aliados à abordagem lúdica, estimulou a participação ativa dos alunos, fortalecendo sua autoconfiança e o interesse pelo aprendizado.

Além disso, a análise descritiva dos dados coletados destacou que a ludicidade não apenas facilita a assimilação de conteúdos, mas também contribui para a construção de relações interpessoais mais saudáveis entre os alunos e o professor. A interação promovida pelas atividades lúdicas permitiu que as crianças desenvolvessem habilidades socioemocionais, como cooperação, respeito mútuo e resolução de conflitos, enquanto se engajavam no processo educativo. Esses resultados reforçam a importância de incorporar práticas lúdicas de forma intencional e planejada no planejamento pedagógico, como uma ferramenta indispensável para tornar a educação mais dinâmica, inclusiva e alinhada às demandas do desenvolvimento

infantil.

Aplicação do Projeto: Circuito Alfabetizador
1º MOMENTO: Reunimos as crianças na sala de aula, fiz a apresentação e abordagem do projeto, inicialmente explicando as regras do Circuito, e como iria funcionar cada etapa. E em seguida separei a turma em duas equipes: equipe verde e equipe amarela. Cada equipe teria que cumprir todas as etapas do Circuito, a equipe que cumprisse as etapas em menos tempo venceria a competição. 1 Prova: Leitura Escondida OBJETIVO: Identificar a consoante que estava faltando para completar a palavra. Recursos: EVA colorido e pincel atômico. Tempo: 10 minutos Resultados: conhecer as dificuldades de algumas crianças, o tempo que levaram para lembrar as consoantes, uns já sabiam de “cabeça”, outros pediram ajuda dos colegas.
2º MOMENTO: Fase 2 do circuito, eles teriam que ligar a palavra a imagem correspondente, todos se saíram muito bem, pois era palavras com sílabas simples
3 º MOMENTO: Fase 3 do Circuito, era a pescaria das sílabas, eles tiveram que pescar os peixinhos e formar duas palavras, para então passar para a próxima fase.
4 º MOMENTO:

Fase 4 do Circuito, era a Caixa Silábica misteriosa, a qual eles teriam que tirar sílabas e formar três palavras para passar para a próxima fase, essa foi a fase mais demorada, cada equipe passou quase 10 minutos só para conseguir formar uma palavra.
5 º MOMENTO: Fase 5 e última do Circuito, eles teriam que formar 5 palavras com as peças de madeira que continham as sílabas simples e complexas, e copiar a palavra encontrada no quadro.
Resultados: Todas as crianças participaram com muita empolgação, interagiram com muita satisfação e alegria, toda a aula durou em média 2 horas e 15 minutos. O resultado alcançado foi totalmente satisfatório, e foi possível observar o nível de alfabetização de cada criança.
FALA DAS CRIANÇAS: *"queria que as aulas fossem assim todos os dias" "gostei dessa pescaria" "é difícil formar uma palavra sem saber ler" "com a ajuda do meu colega ficou mais fácil encontrar a palavra certa" "esses jogos vão ficar aqui na sala" "eu amei essa aula professora".*

Fonte: Rocha, 2023

3.1 Processo de alfabetização incorporado com a ludicidade na sala de aula.

Durante meu estágio na sala de aula do 1º ano do Ensino Fundamental, tive a oportunidade de observar e participar do processo de alfabetização incorporado com ludicidade.

No início das minhas observações pude perceber quais crianças tinham dificuldades de aprendizagem, quais estavam um pouco mais avançadas, mas, o que observei em comum foi a falta de motivação e interesse das crianças nas aulas, senti que elas estavam entediadas da mesma rotina, muitas crianças já sabiam ler e escrever, mas não estavam motivadas.

O professor titular da turma utilizava uma metodologia mais conteudista para ensinar os alunos a lerem e escrever, pude contribuir com a ludicidade tornando o processo de aprendizagem mais divertido e eficaz.

Após algumas semanas, propus ao professor fazermos uma aula diferente, iniciamos com um jogo de leitura, onde os alunos tinham que encontrar palavras em um texto e lê-las em voz alta. Em seguida, eles participaram de uma atividade de escrita, onde tinham que criar uma história curta utilizando palavras específicas. Utilizamos recursos visuais, como imagens e ilustrações, para ajudar os alunos a compreender melhor o texto.

Uma das atividades mais interessantes foi o "jogo da memória" com palavras e imagens. Os alunos tinham que encontrar pares de cartas com palavras e imagens correspondentes. Essa atividade não apenas ajudou os alunos a desenvolverem suas habilidades de leitura e escrita, mas também promoveu a colaboração e a interação entre eles.

Outra atividade que foi proposta foi a "oficina de escrita". Os alunos tiveram a oportunidade de criar suas próprias histórias e poemas utilizando palavras e imagens. O professor e eu circulamos pela sala, oferecendo apoio e orientação individualizada, enquanto os alunos trabalhavam em suas criações.

Ao longo da aula, pude observar que os alunos estavam engajados e motivados, participando ativamente das atividades e demonstrando interesse pela aprendizagem. A ludicidade incorporada no processo de alfabetização claramente teve um impacto positivo na turma, tornando a aprendizagem mais divertida e eficaz.

Essa experiência me fez refletir sobre a importância de tornar a aprendizagem mais atraente e interativa para os alunos. A incorporação da ludicidade no processo de alfabetização pode ser uma ferramenta poderosa para promover a motivação e o interesse pela aprendizagem, além de desenvolver habilidades essenciais para a vida.

No final da aula as crianças perguntaram ansiosas se teriam uma aula assim novamente no outro dia, pois eles acharam muito divertido, uma aluna me contou que não ele conseguiu

entender melhor o que estávamos ensinando através dos jogos, pois ela estava sentindo dificuldade em assimilar o assunto, só nos ouvindo ler, me disse que sentiu que o seu cérebro estava finalmente "funcionando".

Em resumo, a observação do processo de alfabetização incorporado com a ludicidade na sala de aula do 1º ano do Ensino Fundamental foi uma experiência enriquecedora e inspiradora. Ela me mostrou que, com criatividade e inovação, é possível tornar a aprendizagem mais divertida e eficaz, e que os alunos podem se beneficiar enormemente disso.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa evidenciou que a ludicidade é uma ferramenta pedagógica eficaz e indispensável no processo de alfabetização e letramento, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Através das observações realizadas e da aplicação do Projeto Circuito Alfabetizador, foi possível constatar que atividades lúdicas promovem não apenas o engajamento e a motivação dos alunos, mas também contribuem de forma significativa para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e motoras.

Durante a experiência em sala de aula, observou-se que a abordagem tradicional, muitas vezes centrada apenas na exposição de conteúdos, tende a gerar desinteresse e desmotivação por parte dos alunos. No entanto, quando inseridas estratégias lúdicas, como jogos, brincadeiras e atividades criativas, o ambiente escolar se transforma em um espaço dinâmico, participativo e prazeroso, favorecendo a construção ativa do conhecimento.

O impacto positivo da ludicidade ficou evidente na postura dos alunos, que demonstraram maior interesse, participação ativa e alegria em aprender. Muitos deles relataram que conseguiram compreender melhor os conteúdos por meio das atividades propostas, reforçando a ideia de que o aprender pode – e deve – ser também um ato prazeroso.

Além disso, a pesquisa reforça a importância de respeitar os diferentes ritmos e estilos de aprendizagem das crianças, adaptando as metodologias às suas necessidades específicas. A ludicidade se mostrou uma aliada nesse aspecto, permitindo que cada aluno explorasse suas potencialidades de forma espontânea e significativa.

Portanto, conclui-se que a inserção do lúdico no processo de alfabetização não é apenas recomendável, mas essencial para uma educação mais humanizada, inclusiva e eficaz. Cabe ao

educador repensar sua prática pedagógica, buscando constantemente estratégias inovadoras que tornem o ato de aprender mais significativo para seus alunos.

A ludicidade, nesse sentido, se apresenta como um caminho promissor para formar leitores e escritores mais autônomos, criativos e críticos desde os primeiros anos escolares.

REFERÊNCIAS

BACELAR, Maria de Fátima. **A ludicidade no processo de ensino-aprendizagem.** 1. ed. Recife: Editora Universitária UFPE, 2019, p. 45.

BORBA, Angela Meyer. **Educação Infantil: cotidiano e práticas pedagógicas.** Petrópolis: Vozes, 2007.

BORBA, Angela Meyer. **Educação Infantil: cotidiano e práticas pedagógicas.** Petrópolis: Vozes, 2007.

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental.** Brasília: MEC, 2017, p. 214.

CARVALHO, Marlene. **Alfabetização e letramento: questões e desafios para a prática pedagógica.** 2. ed. São Paulo: Contexto, 2011.

FREIRE, Paulo; MACEDO, Donaldo. **Alfabetização: leitura do mundo, leitura da palavra.** 5. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011, p. 83-84.

GOULART, Cecília. **Letramento e ludicidade na alfabetização.** Petrópolis: Vozes, 2007.

KLEIMAN, Angela. **Letramento e suas implicações para o ensino da língua materna.** 2. ed. Campinas: Mercado de Letras, 2005, p. 34.

KLEIMAN, Angela. **Letramento e suas implicações para o ensino da língua materna.** 2. ed. Campinas: Mercado de Letras, 2005, p. 38.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde.** 3. ed. São Paulo: Hucitec, 1993, p. 23.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica.** 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

SILVA, A., & Nascimento, B. (2021). **O lúdico na educação infantil: uma abordagem transformadora.** Revista de Educação, 19, 1-15.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento.** 6. ed. São Paulo: Contexto, 2012.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento.** 6. Ed. São Paulo: Contexto, 2012.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento.** 7. ed. São Paulo: Contexto, 2014.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento.** 7. ed. São Paulo: Contexto, 2014.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros.** 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros.** 2. Ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento.** 7. ed. São Paulo: Contexto, 2012, p. 20.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento.** 7. ed. São Paulo: Contexto, 2012, p. 39-40.