

O BRINCAR E APRENDER: A LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA DE ALFABETIZAÇÃO NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Claudia Cibele de Souza¹
Jéssica Kelly Souza de Melo Silva²
Nicolly Rafaela da Silva³
Márcia Lúcia de Melo⁴

RESUMO: Este estudo teve como objetivo investigar a ludicidade como estratégia pedagógica no processo de alfabetização no 1º ano do Ensino Fundamental, analisando suas contribuições para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. A metodologia adotada foi de natureza qualitativa, com caráter descritivo, realizada em uma escola da rede municipal do município de Escada-PE. Esse trabalho fundamenta-se em: Santos e Ribeiro (2021, p.33), Lima e Prado (2022, p.61), Menezes (2023, p.33). Participaram da pesquisa duas professoras do 1º ano do Ensino Fundamental, identificadas como P1 e P2. Como instrumento de coleta de dados, utilizou-se a entrevista semiestruturada, possibilitando a compreensão das percepções e experiências das docentes em relação ao uso da ludicidade na alfabetização. Os resultados evidenciaram que a ludicidade desempenha papel fundamental no processo de alfabetização, tornando a aprendizagem mais significativa, dinâmica e atrativa. As práticas lúdicas, como jogos, músicas, contação de histórias e dramatizações, favorecem o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, além de promoverem maior motivação, participação e interesse dos alunos. No entanto, também foram identificados desafios, como a falta de recursos, o tempo limitado para planejamento e as dificuldades em conciliar o lúdico com as exigências curriculares. Conclui-se que a ludicidade contribui significativamente para o processo de ensino-aprendizagem, confirmando a hipótese da pesquisa. Dessa forma, destaca-se a importância de sua utilização como estratégia pedagógica essencial, promovendo uma educação mais inclusiva, participativa e de qualidade, além de favorecer o desenvolvimento integral dos alunos.

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

¹Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade da Escada – FAESC.

²Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade da Escada – FAESC.

³Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade da Escada – FAESC.

⁴Mestre em Ciências da Educação pela UFAL – Universidade Federal de Alagoas.

ABSTRACT: This study aimed to investigate playfulness as a pedagogical strategy in the literacy process in the 1st year of Elementary School, analyzing its contributions to the cognitive, social, and emotional development of children. The methodology adopted was qualitative in nature, with a descriptive approach, conducted in a municipal public school in the city of Escada-PE. Two 1st-grade teachers participated in the study, identified as P1 and P2. The data collection instrument used was a semi-structured interview, which enabled the understanding of the teachers' perceptions and experiences regarding the use of playfulness in literacy. The results showed that playfulness plays a fundamental role in the literacy process, making learning more meaningful, dynamic, and engaging. Playful practices such as games, songs, storytelling, and dramatizations foster the development of reading and writing skills, in addition to promoting greater motivation, participation, and student interest. However, challenges were also identified, such as the lack of resources, limited time for planning, and difficulties in reconciling playful activities with curricular demands. It is concluded that playfulness significantly contributes to the teaching-learning process, confirming the research hypothesis. Thus, its use as an essential pedagogical strategy is emphasized, promoting a more inclusive, participatory, and high-quality education, as well as fostering the integral development of students.

Keywords: Playfulness. Literacy. Learning. Elementary School. Development.

INTRODUÇÃO

O brincar é essencial no desenvolvimento infantil, pois, por meio das brincadeiras e dos jogos, as crianças constroem novas percepções sobre o ambiente e elaboram o próprio conhecimento. Segundo Santos (2024, p.18), o ato de brincar “favorece o desenvolvimento cognitivo, emocional e social da criança, tornando o aprendizado mais significativo”. Assim, o professor tem papel fundamental ao planejar estratégias pedagógicas que utilizem o lúdico como recurso para promover aprendizagens ativas e prazerosas. A ludicidade é, portanto, uma ferramenta essencial no processo de ensino e aprendizagem, especialmente na alfabetização.

No 1º ano do Ensino Fundamental, o uso de atividades lúdicas desperta o interesse, estimula a criatividade e contribui para o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita de forma efetiva e prazerosa. Conforme a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2020, p.37), “as brincadeiras são práticas essenciais que possibilitam às crianças aprenderem por meio da interação com o mundo e com os outros”. De acordo com Oliveira e Silva (2023, p.42), o lúdico “transforma o espaço escolar em um ambiente de descobertas, tornando o aluno protagonista do próprio aprendizado”.

Entretanto, ainda há uma visão tradicional que associa o brincar à desordem ou à mera recreação, desvalorizando seu potencial educativo. Como destaca Moreira (2025, p.59), “a resistência ao uso do lúdico na alfabetização decorre de concepções ultrapassadas sobre ensino,

que desconsideram a importância das experiências significativas para o desenvolvimento infantil”.

Diante desse contexto, surge a seguinte questão de pesquisa: Como as práticas lúdicas podem contribuir para o processo de alfabetização das crianças do 1º ano do Ensino Fundamental? Tendo por hipótese que o uso da ludicidade no processo de alfabetização no 1º ano do Ensino Fundamental contribui significativamente para o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças, favorecendo a transição entre a Educação Infantil e o Ensino Fundamental.

Neste sentido ressalta-se o objetivo da pesquisa: Investigar como a ludicidade pode ser utilizada como estratégia pedagógica no processo de alfabetização das crianças do 1º ano do Ensino Fundamental, promovendo o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos. Para evidenciar a pesquisa destacasse os objetivos específicos: Identificar a importância do brincar no processo de ensino e aprendizagem, considerando sua contribuição para o desenvolvimento integral da criança; verificar as práticas pedagógicas lúdicas utilizadas pelos professores no processo de alfabetização do 1º ano do Ensino Fundamental e analisar de que forma as atividades lúdicas favorecem a motivação, a interação social e a construção do conhecimento na fase inicial da alfabetização.

3

Este trabalho se justifica pelo ingresso das crianças no 1º ano do Ensino Fundamental representa uma etapa significativa em sua trajetória escolar, pois marca o início do processo formal de alfabetização. Nesse momento, é essencial que o professor utilize estratégias que favoreçam uma aprendizagem prazerosa, significativa e adaptada às necessidades infantis. A ludicidade, nesse contexto, torna-se um instrumento pedagógico fundamental, pois possibilita que o aluno aprenda de forma ativa, participativa e criativa, desenvolvendo suas habilidades cognitivas, emocionais e sociais.

Espera-se que este trabalho evidencie a importância da ludicidade no processo de alfabetização, ressaltando como as práticas lúdicas contribuem para tornar o aprendizado mais significativo e atrativo para as crianças. Nesse sentido, o estudo pretende incentivar a adoção de metodologias pedagógicas mais criativas e inovadoras no ambiente escolar, valorizando o papel do professor como mediador e facilitador da aprendizagem. Dessa forma, reforça-se a importância de práticas que respeitem as necessidades da infância e promovam uma educação mais significativa e humanizada.

REFERENCIAL TEÓRICO

A ludicidade como estratégia pedagógica no processo de alfabetização das crianças do 1º ano do Ensino Fundamental

A ludicidade tem sido reconhecida como uma estratégia essencial no processo de alfabetização, especialmente no 1º ano do Ensino Fundamental, quando a criança inicia de forma sistematizada a apropriação da leitura e da escrita. Nesse período, o brincar não é apenas uma atividade espontânea, mas um instrumento pedagógico que facilita a construção dos conhecimentos linguísticos.

De acordo com Santos e Ribeiro (2021, p.33), o lúdico favorece a atenção, a motivação e a interação, criando um ambiente significativo para que a criança compreenda as relações entre sons, letras e palavras. A ludicidade desperta curiosidade e promove o engajamento, elementos fundamentais para o desenvolvimento das habilidades de alfabetização.

Além disso, estudos recentes mostram que o uso de jogos educativos, cotação de histórias, dramatizações e materiais manipuláveis contribui para a aprendizagem ativa, na qual o aluno participa de forma concreta da construção do conhecimento. Conforme destaca Carvalho (2022, p.19), “a aprendizagem lúdica estimula funções cognitivas como memória, percepção, linguagem e pensamento lógico, essenciais ao processo alfabetizador”. Esse

4

Outro aspecto relevante é que a ludicidade respeita os ritmos e necessidades individuais, permitindo que o professor adapte suas estratégias conforme o nível de desenvolvimento de cada criança. De acordo com Farias e Leal (2023, p.48), o trabalho com atividades lúdicas promove inclusão, reduz ansiedade e fortalece a autoestima, fatores determinantes para que a criança se sinta capaz de aprender. As práticas lúdicas também incentivam a socialização, o trabalho em grupo e a troca de saberes, criando um ambiente alfabetizador colaborativo.

Portanto, a ludicidade deve ser compreendida como recurso pedagógico indispensável, não um complemento. Ela possibilita que a criança vivencie experiências significativas e desenvolva competências linguísticas de forma prazerosa, afetiva e motivadora. O professor, ao incorporar a ludicidade de maneira intencional e planejada, contribui significativamente para o avanço da alfabetização e para o desenvolvimento integral da criança.

A importância do brincar no processo de ensino e aprendizagem, considerando sua contribuição para o desenvolvimento integral da criança

O brincar é uma atividade essencial para o desenvolvimento integral da criança e ocupa papel fundamental no processo de ensino e aprendizagem. Através do brincar, a criança constrói conhecimentos, desenvolve habilidades socio emocionais e cognitivas, expressa pensamentos e elabora vivências. Segundo Santos e Ribeiro (2021, p.33), o brincar possibilita que a criança aprenda de maneira espontânea, ativa e prazerosa, ampliando sua capacidade de resolver problemas, comunicar-se e interagir com o meio. Por isso, é reconhecido pela BNCC como um dos direitos de aprendizagem essenciais.

No campo do desenvolvimento integral, o brincar atua em múltiplas dimensões: motora, social, emocional, afetiva e cognitiva. De acordo com Lima e Prado (2022, p.61), crianças que vivenciam experiências lúdicas de forma frequente apresentam maior autonomia, criatividade e segurança emocional, aspectos que se refletem diretamente no desempenho escolar. As brincadeiras também ajudam a criança a compreender regras, lidar com frustrações, negociar conflitos e construir vínculos sociais significativos, formando sujeitos mais críticos e empáticos.

Além disso, brincar favorece a imaginação, elemento indispensável na construção do pensamento simbólico, fundamental para a alfabetização e para outras aprendizagens mais complexas. Como destaca Martins (2023, p.14), o faz-de-conta estimula a linguagem, a organização do pensamento e a capacidade interpretativa, habilidades essenciais para o aprendizado da leitura e da escrita. O brincar também contribui para o desenvolvimento motor, fortalecendo coordenação, equilíbrio e percepção corporal, o que interfere diretamente na escrita e na coordenação fina.

Os professores desempenham papel essencial ao organizar ambientes que favoreçam o brincar, garantindo espaços seguros, materiais diversificados e tempos adequados. Segundo Santos e Moura (2024, p.39), quando o professor compreende o brincar como elemento estruturante da aprendizagem, transforma a sala de aula em um espaço mais significativo, acolhedor e inclusivo. Assim, o brincar não deve ser visto como momento de descanso, mas como uma estratégia pedagógica intencional que promove desenvolvimento integral e aprendizagem efetiva.

As práticas pedagógicas lúdicas utilizadas pelos professores no processo de alfabetização do 1º ano do Ensino Fundamental

As práticas pedagógicas lúdicas utilizadas pelos professores no processo de alfabetização do 1º ano têm se mostrado fundamentais para estimular o interesse, o envolvimento e a aprendizagem ativa das crianças. O uso de jogos, músicas, histórias, brincadeiras dirigidas e materiais manipuláveis tem ganhado destaque nas metodologias contemporâneas por favorecer a aprendizagem significativa. Para Costa e Brito (2022, p.52), práticas lúdicas bem planejadas aumentam a participação da criança na construção do conhecimento e tornam o processo alfabetizador mais dinâmico e motivador.

Entre as práticas mais utilizadas estão os jogos fonológicos, que auxiliam na percepção dos sons da fala; os jogos de letras e sílabas, essenciais para a consciência fonêmica; e as atividades de leitura compartilhada, que desenvolvem vocabulário, interpretação e fluência. De acordo com Menezes (2023, p.33), essas práticas possibilitam que a criança vivencie a alfabetização por meio de desafios cognitivos adequados à sua faixa etária, promovendo avanços significativos na compreensão da leitura e escrita.

Outro recurso amplamente utilizado são as atividades rítmicas e musicais, que facilitam memorização, atenção e estruturação linguística. As dramatizações e citações de histórias também ocupam lugar central, pois estimulam imaginação, linguagem oral e expressão corporal. Segundo Araújo e Coelho (2021, p.44), práticas lúdicas envolvendo narrativas fortalecem o vínculo afetivo com o aprendizado e tornam o ambiente alfabetizador mais acolhedor.

Além dos recursos materiais, o papel do professor é determinante. É ele quem organiza o espaço, orienta a atividade, identifica dificuldades e adapta estratégias. Para Barros (2024, p.11), o professor alfabetizador que integra o lúdico ao planejamento diário favorece a inclusão, respeita o ritmo individual e estimula a autonomia da criança.

Assim, as práticas pedagógicas lúdicas não são apenas entretenimento, mas instrumentos fundamentais para a construção da base alfabetizadora, promovendo aprendizagens significativas, duradouras e integradas ao desenvolvimento integral.

METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como qualitativa e de caráter descritivo, uma vez que busca compreender de forma aprofundada como a ludicidade contribui para o processo de ensino e aprendizagem, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Segundo Minayo

(2023, p.41), “a pesquisa qualitativa se preocupa com o universo dos significados, das motivações, das aspirações, das crenças e dos valores, sendo essencial para compreender a complexidade dos fenômenos humanos”. Assim, essa abordagem torna-se apropriada para investigar o papel do brincar na alfabetização e como o professor media o aprendizado de forma lúdica.

A pesquisa foi realizada em uma escola da Rede Municipal localizada no município de Escada-PE. A Escola é situada em um bairro afastado do centro da cidade. A instituição atende à Educação Infantil e ao 1º ano do Ensino Fundamental nos turnos matutino e vespertino, totalizando cerca de 250 alunos matriculados. O espaço físico é composto por oito salas de aula, uma secretaria, quatro banheiros, três corredores, uma cozinha, uma área de serviço, uma sala de professores e uma biblioteca que atende toda a comunidade escolar. Segundo Minayo (2023, p.43), “a caracterização do campo de pesquisa é fundamental, pois permite compreender o contexto no qual os sujeitos estão inseridos, contribuindo para a interpretação dos dados e dos fenômenos investigados”.

Participaram da pesquisa duas professoras, identificadas como P1 e P2, para preservar suas identidades. A professora P1 possui 7 anos de experiência docente, é graduada em Pedagogia e pós-graduada em Psicopedagogia Institucional. A professora P2 possui 9 anos de experiência, também é graduada em Pedagogia e pós-graduada em Educação Infantil. Ambas atuam em turmas de alfabetização do 1º ano do Ensino Fundamental. Segundo Gil (2022, p.23), “a caracterização dos participantes da pesquisa é essencial para contextualizar o estudo, garantindo maior clareza sobre o perfil dos sujeitos e contribuindo para a compreensão dos resultados obtidos”.

O instrumento escolhido para a coleta de dados nesta pesquisa foi a entrevista semiestruturada, aplicada de forma presencial com as duas professoras participantes do estudo. Segundo Chizzotti (2024, p.67), “a entrevista semiestruturada permite captar as percepções e sentidos atribuídos pelos participantes ao fenômeno investigado, enriquecendo a compreensão qualitativa dos dados”. Esse instrumento favorece uma relação dialógica entre pesquisador e entrevistado, contribuindo para uma coleta de informações mais sensível e contextualizada. Esse tipo de entrevista permite ao pesquisador maior flexibilidade na condução das perguntas, possibilitando aprofundar temas relevantes que surgem durante o diálogo e compreender as percepções das docentes sobre o uso da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem.

Por meio desse instrumento, foi possível investigar de maneira mais aprofundada como a ludicidade pode ser utilizada como estratégia pedagógica no processo de alfabetização das

crianças do 1º ano do Ensino Fundamental. Dessa forma, o instrumento contribui para uma análise mais consistente das práticas pedagógicas adotadas em sala de aula, evidenciando o papel fundamental da ludicidade no desenvolvimento das habilidades cognitivas, sociais e emocionais dos estudantes.

ANÁLISE DOS DADOS

A ludicidade desempenha um papel fundamental no processo de alfabetização, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, por favorecer uma aprendizagem mais significativa e prazerosa. Nesse contexto, compreender a percepção dos professores sobre o uso do lúdico é essencial para analisar suas contribuições no desenvolvimento dos alunos. Como você compreende a importância da ludicidade no processo de alfabetização no 1º ano do Ensino Fundamental?

SUJEITOS	RESPOSTAS
P ₁	Compreendo a ludicidade como um elemento essencial no processo de alfabetização, pois torna a aprendizagem mais significativa e prazerosa para as crianças. No 1º ano, o brincar está diretamente ligado ao desenvolvimento da linguagem, facilitando a compreensão da leitura e da escrita de forma natural.
P ₂	A ludicidade é fundamental na alfabetização, pois permite que a criança aprenda de maneira mais leve e envolvente. Através de atividades lúdicas, os alunos conseguem desenvolver habilidades linguísticas sem que o processo se torne cansativo ou mecânico.

Quadro 1: Respostas dos professores.

As respostas de P₁ e P₂ evidenciam que a ludicidade é compreendida como um elemento essencial no processo de alfabetização, contribuindo para uma aprendizagem mais significativa, prazerosa e envolvente. Nesse sentido, P₁ destaca que o brincar está diretamente relacionado ao desenvolvimento da linguagem, facilitando a compreensão da leitura e da escrita de forma natural. Por sua vez, P₂ ressalta que as atividades lúdicas tornam o processo menos mecânico, promovendo maior participação e interesse dos alunos. Além disso, ambas as falas indicam que o lúdico favorece o desenvolvimento das habilidades linguísticas de maneira dinâmica.

Dessa forma, percebe-se que a ludicidade contribui significativamente para o processo de ensino-aprendizagem. Conforme Carvalho (2022, p.15), a aprendizagem lúdica potencializa o desenvolvimento cognitivo infantil. As práticas pedagógicas lúdicas são estratégias importantes que auxiliam no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, tornando o

ensino mais dinâmico e interativo. Assim, é relevante identificar quais atividades são utilizadas pelos professores em sala de aula. Quais práticas lúdicas você utiliza em sala de aula para auxiliar no ensino da leitura e da escrita?

SUJEITOS	RESPOSTAS
P ₁	Utilizo jogos educativos, como bingo de letras, formação de palavras com sílabas móveis, leitura de histórias ilustradas e atividades com músicas e rimas. Essas práticas ajudam os alunos a associarem sons e letras de forma mais dinâmica.
P ₂	Costumo trabalhar com contação de histórias, jogos de memória com palavras, dramatizações e uso de materiais concretos, como letras móveis. Essas atividades tornam o aprendizado mais interativo e facilitam a construção da leitura e da escrita.

Quadro 2: Respostas dos professores.

A análise das respostas de P₁ e P₂ evidencia que o uso de práticas lúdicas diversificadas contribui significativamente para o processo de alfabetização, tornando o ensino mais dinâmico e interativo. Nesse contexto, P₁ destaca o uso de jogos educativos, músicas e atividades com sílabas, favorecendo a associação entre sons e letras. Por sua vez, P₂ enfatiza a contação de histórias, dramatizações e jogos de memória, promovendo maior envolvimento dos alunos. Além disso, ambas as práticas estimulam a participação ativa e facilitam a construção da leitura e da escrita.

9

O lúdico potencializa a aprendizagem de maneira significativa. Conforme Menezes (2023, p.18), os jogos fonológicos contribuem para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita na alfabetização. A motivação dos alunos é um fator determinante para o sucesso da aprendizagem, e o uso de atividades lúdicas pode influenciar diretamente esse aspecto. Dessa forma, é importante compreender como essas práticas impactam o interesse dos estudantes. Na sua experiência, de que forma as atividades lúdicas influenciam a motivação e o interesse dos alunos pela aprendizagem?

SUJEITOS	RESPOSTAS
P ₁	As atividades lúdicas aumentam significativamente a motivação dos alunos, pois despertam o interesse e a curiosidade. Quando aprendem brincando, eles participam mais ativamente e demonstram maior entusiasmo nas atividades propostas.
P ₂	Percebo que o uso da ludicidade torna as aulas mais atrativas, fazendo com que os alunos se envolvam mais no processo de aprendizagem. Isso contribui para uma participação mais efetiva e para o desenvolvimento do interesse pela leitura e escrita.

Quadro 3: Respostas dos professores.

P₁ e P₂ evidencia que as atividades lúdicas exercem forte influência na motivação e no interesse dos alunos pelo processo de aprendizagem. Nesse sentido, P₁ destaca que o brincar desperta curiosidade e entusiasmo, favorecendo uma participação mais ativa. Por sua vez, P₂ ressalta que a ludicidade torna as aulas mais atrativas, aumentando o envolvimento dos estudantes. Além disso, ambas as falas indicam que o uso do lúdico contribui para o desenvolvimento do interesse pela leitura e escrita.

Percebe-se que a motivação é potencializada por práticas pedagógicas mais dinâmicas. Conforme Santos (2024, p.27), o brincar favorece a aprendizagem significativa e o engajamento dos alunos. Apesar dos benefícios, a utilização da ludicidade no contexto escolar também apresenta desafios que precisam ser considerados pelos professores. Nesse sentido, torna-se relevante identificar as principais dificuldades enfrentadas na prática pedagógica. Quais são os principais desafios que você enfrenta ao utilizar a ludicidade como estratégia pedagógica?

SUJEITOS	RESPOSTAS
P ₁	Um dos principais desafios é a falta de recursos e materiais adequados, além do tempo limitado para planejar atividades lúdicas que atendam às necessidades de todos os alunos.
P ₂	Enfrento dificuldades relacionadas ao controle da turma durante as atividades e à necessidade de adaptar as práticas para diferentes níveis de aprendizagem. Também há desafios em conciliar o conteúdo curricular com o tempo disponível.

Quadro 4: Respostas dos professores.

P₁ e P₂ evidencia que a utilização da ludicidade no contexto escolar enfrenta diversos desafios que impactam a prática pedagógica. Nesse sentido, P₁ destaca a falta de recursos e o tempo limitado para o planejamento de atividades adequadas às necessidades dos alunos. Por sua vez, P₂ aponta dificuldades relacionadas ao controle da turma e à adaptação das práticas para diferentes níveis de aprendizagem. Além disso, ambos mencionam a necessidade de conciliar o uso do lúdico com as exigências do currículo.

Embora relevante, a ludicidade exige organização e suporte institucional. Conforme Rocha (2023, p.2), o tempo e as limitações estruturais ainda são obstáculos para a efetivação do brincar no Ensino Fundamental. O uso de atividades lúdicas pode contribuir significativamente para o desenvolvimento integral dos alunos, envolvendo aspectos cognitivos, sociais e emocionais. Assim, é importante analisar como os professores percebem esses avanços no

cotidiano escolar. Como você percebe o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos a partir do uso de atividades lúdicas?

SUJEITOS	RESPOSTAS
P ₁	Percebo avanços significativos no desenvolvimento cognitivo, pois os alunos assimilam melhor os conteúdos. No aspecto social e emocional, as atividades lúdicas promovem interação, cooperação e maior confiança.
P ₂	As atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento integral dos alunos, favorecendo a aprendizagem, a socialização e o equilíbrio emocional. Os alunos se tornam mais participativos, seguros e autônomos.

Quadro 5: Respostas dos professores.

As respostas de P₁ e P₂ evidenciam que as atividades lúdicas contribuem de forma significativa para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos. Nesse sentido, P₁ destaca que o uso do lúdico favorece a assimilação dos conteúdos, além de promover interação, cooperação e confiança. Por sua vez, P₂ ressalta que essas práticas estimulam o desenvolvimento integral, tornando os alunos mais participativos, seguros e autônomos.

Ademais, ambas as falas indicam que o brincar fortalece as relações sociais e o equilíbrio emocional. A ludicidade é essencial no processo educativo. Conforme Lima (2022, p.30), o brincar contribui para o desenvolvimento integral da criança em seus diversos aspectos.

Os resultados demonstram que a ludicidade desempenha um papel fundamental no processo de alfabetização, tornando a aprendizagem mais significativa, dinâmica e atrativa para os alunos. Observa-se que o uso de práticas lúdicas, como jogos, músicas, contação de histórias e dramatizações, favorece o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita. Além disso, as atividades lúdicas aumentam a motivação, o interesse e a participação dos estudantes no processo educativo.

Entretanto, também foram identificados desafios, como a falta de recursos, o tempo reduzido para planejamento e a necessidade de adaptação às diferentes realidades dos alunos. Apesar dessas dificuldades, os professores reconhecem que a ludicidade contribui significativamente para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional. Dessa forma, evidencia-se que o brincar é uma estratégia pedagógica essencial na alfabetização.

Assim, conclui-se que a ludicidade fortalece o processo de ensino-aprendizagem e promove uma formação mais integral dos alunos, conforme Carvalho (2022), Araújo (2021),

Menezes (2023), Santos (2024), Rocha (2023) e Lima (2022) destacam que a inserção de práticas lúdicas no contexto educacional possibilita a construção significativa do conhecimento, ao considerar o aluno como sujeito ativo no processo de aprendizagem. Defendem que atividades como jogos pedagógicos, músicas, contação de histórias e dramatizações favorecem não apenas o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, mas também estimulam a imaginação, a criatividade e o pensamento crítico.

Por fim, concluem que o uso consciente e planejado da ludicidade contribui para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes, promovendo uma aprendizagem mais prazerosa, significativa e duradoura, além de favorecer a formação de sujeitos críticos, autônomos e participativos na sociedade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse estudo afirma que os objetivos propostos foram plenamente alcançados, uma vez que foi possível investigar e compreender a ludicidade como estratégia pedagógica no processo de alfabetização no 1º ano do Ensino Fundamental. A pesquisa possibilitou identificar a importância do brincar no desenvolvimento integral da criança, bem como analisar as práticas pedagógicas utilizadas pelos professores em sala de aula. Além disso, foi possível verificar como as atividades lúdicas contribuem para a motivação, o interesse e a participação dos alunos no processo de aprendizagem.

12

A hipótese levantada no início da pesquisa também foi confirmada, pois os dados evidenciaram que a ludicidade contribui significativamente para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças, favorecendo uma aprendizagem mais significativa, prazerosa e eficaz. Observou-se que, ao aprenderem por meio de atividades lúdicas, os alunos demonstram maior envolvimento, autonomia e segurança, aspectos fundamentais para o processo de alfabetização.

Os resultados também destacaram que o uso de práticas lúdicas, como jogos, músicas, dramatizações e contação de histórias, favorece a construção do conhecimento de forma dinâmica e interativa. Contudo, foram identificados desafios relevantes, como a falta de recursos, o tempo reduzido para planejamento e as dificuldades em conciliar o lúdico com as exigências curriculares, evidenciando a necessidade de maior apoio institucional e formação continuada para os docentes.

Dessa forma, conclui-se que a ludicidade não deve ser vista apenas como um recurso complementar, mas como uma estratégia pedagógica essencial no processo de alfabetização. O professor desempenha um papel fundamental ao planejar e mediar atividades que integrem o brincar ao ensino, promovendo um ambiente mais acolhedor, inclusivo e significativo.

Por fim, este estudo se mostra importante por contribuir para reflexões sobre a prática pedagógica, incentivando o uso de metodologias mais inovadoras e centradas no aluno. Espera-se que os resultados aqui apresentados possam subsidiar futuras pesquisas na área da educação, bem como orientar professores na adoção de práticas lúdicas que favoreçam o desenvolvimento integral das crianças e a construção de uma educação de qualidade.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Renata; COELHO, Sabrina. **Narrativas e ludicidade no processo de alfabetização**. Recife: Editora Pipa, 2021.

BARROS, Helena. **Práticas alfabetizadoras e o uso da ludicidade na sala de aula**. Belo Horizonte: Educar+, 2024.

BRASIL. BNCC – Base Nacional Comum Curricular. **Educação Infantil e Ensino Fundamental**. Brasília: MEC, 2020.

CARVALHO, Fátima. **Aprendizagem lúdica e desenvolvimento cognitivo**. Rio de Janeiro: Educar Press, 2022.

CHIZZOTTI, Antonio. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2024.

COSTA, Márcia; BRITO, Ana Paula. **Metodologias lúdicas no ensino inicial da leitura e escrita**. Salvador: Edufba, 2022.

FARIAS, Fernanda; LEAL, Bruna. **Ludicidade, inclusão e autoestima na alfabetização**. Fortaleza: Arco Educacional, 2023.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2022.

LIMA, Célia; PRADO, Giovana. **Brincar e desenvolvimento integral na primeira infância**. Curitiba: Aprende Brasil, 2022.

LIMA, Viviane; RODRIGUES, Camila. **Ambientes alfabetizadores e transição escolar: da Educação Infantil ao Ensino Fundamental**. Porto Alegre: Penso, 2024.

MARTINS, Aline. **Imaginação, linguagem e pensamento simbólico na infância**. São Paulo: Cortez, 2023.

MENEZES, Rodrigo. **Jogos fonológicos na alfabetização: teoria e prática**. Brasília: Língua Viva, 2023.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 15. ed. São Paulo: Hucitec, 2023.

MOREIRA, Patrícia. **Ludicidade e resistência pedagógica no processo de alfabetização**. Campinas: Papyrus, 2025.

OLIVEIRA, Diana; SILVA, Roberto. **Lúdico, protagonismo infantil e aprendizagem ativa**. Natal: EDUFRN, 2023.

ROCHA, Renata; ASSOLIM, Bruna. **“O tempo do brincar e suas limitações no Ensino Fundamental”**. Revista Revide, v. 12, n. 3, p. 1-6, 2023.

SANTOS, Bianca. **Brincar e aprendizagem significativa na alfabetização**. Florianópolis: Letra e Infância, 2024.

SANTOS, Elisa; MOURA, Tatiane. **O brincar como estratégia pedagógica na formação integral da criança**. João Pessoa: Editora Horizonte, 2024.

SANTOS, Priscila; RIBEIRO, João. **Ludicidade no 1º ano do Ensino Fundamental: desafios e possibilidades pedagógicas**. Recife: Saber Novo, 2021.