

A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: ESTRATÉGIAS E POSSIBILIDADES NOS ANOS INICIAIS

PLAYFULNESS IN THE LITERACY PROCESS: STRATEGIES AND POSSIBILITIES IN THE EARLY YEARS

Joseli Aurélio dos Santos Lima¹

RESUMO: A alfabetização constitui uma etapa fundamental da educação básica, sendo responsável pelo desenvolvimento de conhecimentos essenciais relacionados à leitura, à escrita e à participação social. Nesse contexto, as estratégias lúdicas apresentam-se como recursos pedagógicos capazes de tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico, significativo e participativo, considerando as características e necessidades das crianças nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Este estudo tem como objetivo analisar a contribuição das estratégias lúdicas para o processo de alfabetização, identificando suas possibilidades pedagógicas e seus impactos no desenvolvimento das habilidades relacionadas à leitura e à escrita. Para tanto, foi realizada uma pesquisa de abordagem qualitativa e natureza bibliográfica, fundamentada na análise de artigos científicos, produções acadêmicas, documentos educacionais e conteúdos disponíveis em sites especializados na área da educação. As discussões evidenciam que jogos, brincadeiras, músicas, histórias e atividades interativas, quando utilizados de maneira planejada e com intencionalidade pedagógica, podem favorecer o envolvimento dos estudantes, estimular diferentes habilidades e contribuir para uma aprendizagem mais significativa. Conclui-se que a ludicidade constitui uma importante estratégia no processo alfabetizador, desde que articulada aos objetivos educacionais e às necessidades dos estudantes, fortalecendo práticas pedagógicas mais participativas, inclusivas e adequadas às especificidades da infância.

Palavras-chave: Alfabetização. Ludicidade. Aprendizagem.

ABSTRACT: Literacy is a fundamental stage of basic education, as it contributes to the development of essential skills related to reading, writing, and social participation. In this context, playful strategies constitute pedagogical resources that can make the learning process more dynamic, meaningful, and participatory, while considering the characteristics and needs of children in the early years of elementary education. This study aims to analyze the contribution of playful strategies to the literacy process, identifying their pedagogical possibilities and their potential contributions to the development of reading and writing skills. To this end, a qualitative bibliographic study was conducted based on the analysis of scientific articles, academic publications, educational documents, and content available on specialized educational websites. The analysis indicates that games, play-based activities, music, storytelling, and interactive activities, when planned and implemented with clear pedagogical purposes, can promote student engagement, stimulate different skills, and contribute to more meaningful learning. It is concluded that playfulness represents an important strategy in the literacy process when aligned with educational objectives and students' needs, contributing to more participatory, inclusive, and child-centered pedagogical practices.

Keywords: Literacy. Playfulness. Learning.

¹ Mestra em Ciências da Educação, Christian Business School.

INTRODUÇÃO

A alfabetização constitui uma etapa fundamental do processo educacional, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, período em que as crianças desenvolvem conhecimentos essenciais relacionados à leitura, à escrita, à compreensão da linguagem e à apropriação dos diferentes usos sociais da língua. Mais do que dominar códigos e convenções, alfabetizar significa proporcionar condições para que o estudante desenvolva autonomia, capacidade de comunicação e participação ativa nas diferentes situações sociais que envolvem a leitura e a escrita. Nesse sentido, as práticas pedagógicas adotadas nesse período exercem influência significativa sobre a trajetória escolar e sobre a relação que a criança estabelece com o conhecimento.

Apesar de sua importância, o processo de alfabetização apresenta desafios que exigem dos profissionais da educação a busca por estratégias capazes de favorecer a participação e o envolvimento dos estudantes. As diferenças nos ritmos de aprendizagem, os conhecimentos prévios, as dificuldades individuais e as características próprias da infância tornam necessário pensar em práticas pedagógicas que ultrapassem metodologias exclusivamente expositivas e valorizem diferentes formas de aprender. Nesse contexto, a utilização de estratégias lúdicas apresenta-se como uma possibilidade pedagógica relevante, uma vez que pode aproximar os conteúdos escolares das experiências, interesses e formas de interação próprias das crianças.

2

A ludicidade ocupa um espaço significativo no desenvolvimento infantil, pois as brincadeiras, os jogos, as atividades interativas, as histórias, as músicas e outros recursos podem criar situações de aprendizagem mais dinâmicas e participativas. Quando planejadas com intencionalidade pedagógica, essas estratégias não se limitam ao entretenimento, mas podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades relacionadas à linguagem oral e escrita, à percepção, à memória, à atenção, à criatividade e à interação social. Dessa forma, o lúdico pode constituir um importante recurso para favorecer experiências de aprendizagem que tornem a alfabetização mais significativa e contextualizada.

A relevância social desta pesquisa está relacionada à compreensão de que o acesso à aprendizagem da leitura e da escrita constitui um elemento importante para a participação plena na sociedade. Uma alfabetização desenvolvida de maneira consistente pode ampliar as possibilidades de comunicação, acesso à informação, exercício da cidadania e continuidade dos estudos. Nesse sentido, investigar o potencial das estratégias lúdicas significa também discutir possibilidades de tornar o ambiente escolar mais acolhedor, participativo e favorável à

aprendizagem, considerando as necessidades e especificidades das crianças que se encontram nos primeiros anos de escolarização.

2 DESENVOLVIMENTO

A alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental representa uma das etapas mais importantes da trajetória educacional, uma vez que envolve a apropriação progressiva do sistema de escrita e o desenvolvimento de competências necessárias para a leitura e a produção escrita. De acordo com o Instituto Airton Sena (2025) o processo de alfabetização consiste em dominar o sistema de escrita alfabética, associando letras e sons para ler e escrever palavras, frases e textos com sentido.

Esse processo não ocorre de maneira uniforme entre as crianças, pois cada estudante apresenta experiências anteriores, ritmos de aprendizagem, formas de interação e níveis de desenvolvimento distintos. Por essa razão, a prática alfabetizadora precisa considerar a diversidade existente em sala de aula e organizar situações que favoreçam a participação efetiva de todos.

Compreender a alfabetização apenas como o domínio mecânico de letras, sílabas e palavras reduz a complexidade desse processo. Embora o conhecimento do funcionamento do sistema de escrita seja indispensável, a criança também precisa perceber a finalidade da leitura e da escrita nas diferentes situações de comunicação. Ler e escrever estão relacionados à capacidade de interpretar informações, expressar pensamentos, compreender diferentes gêneros textuais e utilizar a linguagem de acordo com as necessidades presentes no cotidiano. A alfabetização, portanto, envolve dimensões cognitivas, linguísticas, sociais e culturais que precisam ser consideradas conjuntamente.

Nos primeiros anos escolares, o contato sistemático com a linguagem escrita possibilita à criança ampliar conhecimentos construídos anteriormente em seu ambiente familiar e social. As experiências com histórias, conversas, músicas, imagens, brincadeiras e diferentes materiais escritos contribuem para a construção de hipóteses e conhecimentos sobre a língua. Nesse período, a escola assume uma função essencial ao organizar experiências intencionais que possibilitem avançar da familiaridade inicial com a linguagem para conhecimentos mais sistematizados sobre leitura e escrita.

Entretanto, o processo de alfabetização pode apresentar obstáculos significativos. Para Lopes (2004) desenvolver a consciência fonêmica, a criança precisa de instruções explícitas sobre a relação entre a escrita alfabética e os sons da fala.

Dificuldades relacionadas à consciência dos sons da fala, ao reconhecimento de letras, à associação entre grafemas e fonemas, à leitura de palavras e à compreensão textual podem comprometer o desenvolvimento posterior. Quando essas dificuldades não são identificadas e trabalhadas adequadamente, existe o risco de ampliar as diferenças de aprendizagem entre os estudantes. Por isso, a observação contínua, a avaliação diagnóstica e a intervenção pedagógica planejada constituem elementos fundamentais do trabalho docente.

Nesse cenário, torna-se necessário ampliar a variedade de estratégias utilizadas no cotidiano escolar. A predominância de atividades repetitivas, exercícios descontextualizados e práticas centradas exclusivamente na reprodução pode dificultar o envolvimento de determinados estudantes, especialmente daqueles que necessitam de experiências mais concretas e interativas. Isso não significa abandonar atividades sistemáticas ou exercícios de consolidação, mas compreender que diferentes recursos podem cumprir funções complementares no processo de alfabetização.

A ludicidade constitui uma dimensão importante do desenvolvimento infantil porque está relacionada às formas pelas quais a criança explora o ambiente, interage com outras pessoas, experimenta situações, expressa sentimentos e constrói conhecimentos. Brincar, nesse sentido, não corresponde simplesmente a uma atividade destinada ao tempo livre. Quando inserido no contexto educacional com objetivos definidos, o lúdico pode transformar-se em recurso pedagógico capaz de criar situações nas quais o estudante aprende enquanto participa ativamente da atividade proposta.

No processo de alfabetização, essa perspectiva adquire especial relevância. Jogos de palavras, brincadeiras com letras, atividades de associação entre imagens e palavras, músicas, histórias, dramatizações, desafios de leitura e diferentes propostas interativas podem proporcionar situações nas quais os conteúdos são trabalhados de maneira menos rígida. Para Alves (2025) “Atividades lúdicas na alfabetização e letramento desenvolvem o lado cognitivo e socioemocional dos alunos”. A criança passa a lidar com os conhecimentos escolares em um contexto de experimentação, no qual errar, tentar novamente, observar o colega e formular novas hipóteses fazem parte da própria dinâmica da aprendizagem.

A utilização do lúdico, contudo, exige intencionalidade. Uma atividade não se torna automaticamente pedagógica apenas porque contém elementos de diversão ou entretenimento. É necessário que o professor identifique quais habilidades pretende desenvolver, selecione recursos adequados à faixa etária, estabeleça regras compreensíveis e acompanhe as respostas produzidas pelos estudantes. A finalidade educacional deve permanecer presente durante todo o processo, evitando que a brincadeira seja utilizada apenas como intervalo entre atividades consideradas mais importantes.

Essa compreensão permite diferenciar uma proposta verdadeiramente pedagógica de uma atividade meramente recreativa. Em uma prática lúdica planejada, o jogo ou a brincadeira constitui um meio para alcançar determinado objetivo de aprendizagem. Uma atividade envolvendo letras, por exemplo, pode ser organizada para favorecer o reconhecimento do alfabeto, a identificação de sons, a formação de palavras ou a ampliação do vocabulário. O elemento lúdico, nesse caso, contribui para criar uma situação de aprendizagem, mas não substitui o conteúdo que se pretende desenvolver.

Outro aspecto relevante está relacionado ao envolvimento emocional proporcionado pelas atividades lúdicas. A aprendizagem pode tornar-se mais significativa quando a criança percebe a atividade como uma experiência na qual pode participar, interagir e experimentar. O sentimento de pertencimento ao grupo, a possibilidade de compartilhar descobertas e a percepção de que possui condições para superar desafios podem favorecer uma postura mais positiva diante das tarefas escolares. Dessa maneira, o lúdico pode atuar também sobre aspectos motivacionais que interferem na disposição para aprender.

Entre as possibilidades de utilização da ludicidade, os jogos pedagógicos ocupam lugar de destaque. De acordo com Moraes e Soares (2021) “Utilizar jogos pedagógicos é uma estratégia valiosa para facilitar o ensino e a aprendizagem”. Eles podem ser estruturados individualmente, em duplas ou em grupos, permitindo trabalhar diferentes conteúdos de acordo com o objetivo estabelecido. Jogos de identificação de letras, formação de palavras, associação de imagens, reconhecimento de sons, leitura de pequenas frases e organização de sequências podem contribuir para a consolidação de conhecimentos essenciais à alfabetização. Além disso, a dinâmica dos jogos possibilita ao professor observar dificuldades que talvez não fossem facilmente percebidas em atividades convencionais.

As brincadeiras também podem favorecer o desenvolvimento da linguagem oral e escrita. Situações de faz de conta, dramatizações, contação de histórias e brincadeiras de

representação criam oportunidades para que as crianças ampliem seu repertório linguístico e expressem ideias. Ao narrar acontecimentos, inventar personagens, interpretar situações ou reconstruir histórias, o estudante mobiliza conhecimentos relacionados à organização da linguagem e à comunicação. Essas experiências podem posteriormente ser articuladas a atividades de registro escrito, estabelecendo uma relação entre oralidade, leitura e produção textual.

As músicas constituem outro recurso que pode ser incorporado ao processo alfabetizador. Cantigas, parlendas, rimas e outras manifestações musicais permitem explorar ritmo, repetição, sonoridade e organização das palavras. A repetição presente em determinadas estruturas musicais pode auxiliar na memorização, enquanto as rimas possibilitam direcionar a atenção para características sonoras da linguagem. Quando utilizadas de forma planejada, essas atividades podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades importantes sem afastar a criança de uma experiência prazerosa e participativa.

A literatura infantil, por sua vez, oferece possibilidades que ultrapassam o ensino de letras e palavras. O contato frequente com histórias contribui para ampliar o vocabulário, estimular a imaginação, desenvolver a compreensão e aproximar a criança dos usos sociais da linguagem escrita. Para Zamboni e Fonseca (2010) “Literatura e história desenvolvem a linguagem e ajudam a compreender a realidade”. A leitura compartilhada pode ser acompanhada de perguntas, antecipações, interpretações, reconstruções da narrativa e atividades de produção. Dessa forma, a literatura pode integrar-se à alfabetização sem perder sua dimensão estética, cultural e formativa.

Os recursos concretos também desempenham função relevante, especialmente quando associados a propostas que envolvem manipulação e experimentação. Letras móveis, cartões, fichas, imagens, objetos, dados, tabuleiros e materiais confeccionados pelo próprio professor podem facilitar a visualização de determinados conceitos e favorecer a participação de estudantes que apresentam maior dificuldade em atividades exclusivamente abstratas. A manipulação dos materiais permite estabelecer relações, testar possibilidades e perceber resultados, tornando determinados conteúdos mais acessíveis.

É importante destacar, entretanto, que a utilização de recursos lúdicos não deve ocorrer de maneira indiscriminada. A escolha das atividades precisa considerar a idade, o nível de desenvolvimento, os conhecimentos já construídos e as necessidades apresentadas pela turma. Uma mesma estratégia pode produzir resultados diferentes dependendo da forma como é

apresentada, do nível de complexidade e da mediação realizada pelo professor. Por esse motivo, a qualidade da proposta depende menos do recurso isoladamente e mais da maneira como ele é integrado ao planejamento pedagógico.

A presença do professor permanece indispensável mesmo em propostas nas quais a criança possui maior liberdade de ação. Cabe ao docente organizar o ambiente, apresentar os objetivos, explicar procedimentos, acompanhar as interações e intervir quando necessário. Para Marque e Martins (2024) “professor deve planejar estratégias pedagógicas significativas para promover a aprendizagem das crianças. Sua atuação não consiste em controlar todas as etapas da atividade, mas em criar condições para que a criança possa explorar o conhecimento e, ao mesmo tempo, receber orientações que favoreçam novos avanços.

A mediação pedagógica torna-se particularmente importante quando surgem erros ou dificuldades. Em vez de considerar o erro apenas como resultado negativo, o professor pode utilizá-lo como indicador do modo como a criança está compreendendo determinada atividade. Para Freitas (2026) Planejar atividades significativas é essencial para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças.

Uma resposta incorreta pode revelar uma hipótese em construção, uma dificuldade específica ou a necessidade de reorganizar a explicação. Nas atividades lúdicas, essas informações podem aparecer de maneira espontânea, oferecendo elementos importantes para orientar intervenções posteriores.

O planejamento também precisa contemplar diferentes níveis de dificuldade. Em uma mesma turma, algumas crianças podem reconhecer letras e ler palavras com relativa autonomia, enquanto outras ainda apresentam dificuldades básicas de identificação ou associação entre sons e símbolos. Estratégias lúdicas podem ser adaptadas para atender a essas diferenças, criando desafios progressivos e evitando tanto a simplificação excessiva quanto a apresentação de tarefas que ultrapassem as possibilidades atuais do estudante.

Nesse sentido, a ludicidade pode contribuir para uma prática alfabetizadora mais inclusiva. Ao oferecer diferentes formas de participação, o professor amplia as possibilidades de acesso aos conteúdos e permite que crianças com características distintas encontrem caminhos para se envolver nas atividades. Recursos visuais, sonoros, corporais e manipuláveis podem complementar as estratégias convencionais e favorecer a participação de estudantes que apresentam diferentes estilos e ritmos de aprendizagem.

A avaliação também pode ser integrada às propostas lúdicas. O professor pode observar como a criança reconhece letras, identifica sons, forma palavras, interpreta comandos, interage com colegas e resolve os desafios apresentados. Essas observações fornecem informações sobre os conhecimentos já consolidados e aqueles que ainda precisam ser desenvolvidos. Assim, a avaliação deixa de estar restrita a momentos formais e passa a acompanhar o processo de aprendizagem de maneira contínua.

As estratégias lúdicas podem produzir contribuições importantes para a alfabetização quando articuladas a objetivos pedagógicos claros. Entre suas possibilidades estão o aumento da participação, a ampliação das oportunidades de interação, o estímulo à linguagem, o desenvolvimento da atenção e da memória e a criação de situações nas quais o estudante precisa mobilizar conhecimentos para resolver problemas. A combinação desses elementos pode tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e favorecer a construção gradual de conhecimentos.

Além dos aspectos cognitivos, a ludicidade pode favorecer dimensões sociais importantes. Jogos e atividades coletivas exigem, em diferentes níveis, comunicação, respeito às regras, negociação, cooperação e reconhecimento do outro. Essas experiências contribuem para que a criança compreenda que aprender também pode ser uma atividade compartilhada. Em um contexto de alfabetização, essa dimensão social pode fortalecer a comunicação oral e ampliar as oportunidades de utilização da linguagem em situações concretas.

Outro desafio diz respeito às condições concretas de trabalho existentes nas escolas. Turmas numerosas, limitação de recursos, pouco tempo para planejamento e ausência de formação específica podem dificultar a implementação sistemática de propostas lúdicas. Por isso, pensar a ludicidade como estratégia de alfabetização também exige considerar as condições institucionais que sustentam o trabalho docente. A valorização do planejamento e da formação continuada pode contribuir para que os professores desenvolvam maior segurança na elaboração e adaptação dessas práticas.

Dessa forma, a utilização de estratégias lúdicas nos anos iniciais deve ser compreendida como parte de uma proposta pedagógica mais ampla. O lúdico não precisa substituir outras metodologias, mas pode estabelecer diálogo com atividades de leitura, escrita, produção textual, exploração de palavras, avaliação diagnóstica e intervenções direcionadas. Quando existe equilíbrio entre diferentes estratégias, torna-se possível atender à diversidade da turma sem perder de vista a necessidade de sistematização dos conhecimentos.

Em síntese, a ludicidade apresenta-se como uma possibilidade relevante para qualificar as práticas de alfabetização nos anos iniciais, sobretudo quando associada à intencionalidade pedagógica, à observação contínua e ao reconhecimento das diferenças existentes entre os estudantes. Jogos, brincadeiras, músicas, histórias e materiais concretos podem ampliar as experiências de aprendizagem e favorecer uma relação mais positiva da criança com a leitura e a escrita. O desafio consiste em superar tanto a visão de que brincar é apenas entretenimento quanto a ideia de que qualquer atividade lúdica produz aprendizagem automaticamente. O caminho mais consistente está na integração entre ludicidade, planejamento, mediação docente e sistematização dos conhecimentos, construindo uma prática alfabetizadora que seja, simultaneamente, significativa, participativa e comprometida com o desenvolvimento integral da criança.

METODOLOGIA

Esta pesquisa adota uma abordagem qualitativa, pois busca compreender e interpretar a contribuição das estratégias lúdicas no processo de alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental, considerando suas dimensões pedagógicas, cognitivas e sociais. A opção por essa perspectiva justifica-se pelo interesse em analisar os significados, as possibilidades e os desafios da ludicidade no contexto escolar, priorizando a interpretação crítica do fenômeno em sua complexidade, em detrimento da mensuração quantitativa.

9

Quanto aos procedimentos técnicos, trata-se de uma pesquisa bibliográfica realizada a partir do levantamento e da análise de materiais publicados em diferentes fontes de informação. O suporte teórico constitui-se de artigos científicos, trabalhos acadêmicos, documentos educacionais e conteúdos de portais especializados na área da educação, selecionados pela relevância em relação aos eixos temáticos do estudo. A busca concentrou-se em produções sobre alfabetização, ludicidade, jogos pedagógicos, aprendizagem infantil e prática docente, com o propósito de fundamentar a discussão proposta.

O processo de investigação organizou-se em etapas sucessivas de levantamento, seleção, leitura, sistematização e interpretação do material. Inicialmente, identificaram-se as publicações alinhadas ao tema central; em seguida, procedeu-se à leitura analítica, priorizando as informações diretamente articuladas aos objetivos da pesquisa. Por fim, os dados foram categorizados por eixos temáticos, o que permitiu cruzar os conceitos de alfabetização e

ludicidade, mapear as aplicações das estratégias lúdicas e examinar o papel da mediação docente no desenvolvimento das atividades.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise bibliográfica realizada evidenciou que as estratégias lúdicas apresentam potencial relevante para contribuir com o processo de alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Jogos, brincadeiras, músicas, histórias, atividades interativas e recursos concretos podem favorecer maior participação dos estudantes e criar situações de aprendizagem mais dinâmicas e significativas. Os resultados indicam que essas práticas possibilitam trabalhar aspectos relacionados ao reconhecimento de letras, à consciência dos sons da fala, à formação de palavras, à oralidade, à leitura e à ampliação do vocabulário, além de favorecerem aspectos sociais e motivacionais envolvidos na aprendizagem.

Entre as estratégias analisadas, destacam-se os jogos pedagógicos, as atividades musicais e a literatura infantil. Os jogos podem auxiliar na sistematização de conhecimentos relacionados à alfabetização, especialmente quando envolvem letras, sons, palavras e pequenas frases. As músicas, cantigas e parlendas possibilitam explorar ritmo, repetição, rimas e sonoridade, enquanto as histórias contribuem para ampliar o vocabulário, a compreensão e o contato com a linguagem escrita. Esses resultados convergem com as discussões apresentadas por Lopes (2004), Alves (2025), Moraes e Soares (2021) e Zamboni e Fonseca (2010), que ressaltam diferentes contribuições dessas práticas para o desenvolvimento linguístico e educacional das crianças.

A análise também demonstrou que a utilização da ludicidade não deve ocorrer de maneira improvisada ou desvinculada dos objetivos de aprendizagem. O caráter pedagógico de uma atividade depende da intencionalidade, do planejamento e da mediação realizada pelo professor. Nesse sentido, as estratégias lúdicas podem complementar práticas sistemáticas de alfabetização, mas não substituí-las. Cabe ao docente definir quais habilidades pretende desenvolver, adaptar as atividades aos diferentes níveis de aprendizagem e acompanhar as respostas dos estudantes, utilizando inclusive as situações lúdicas como oportunidades de avaliação e identificação de dificuldades.

Outro aspecto identificado refere-se à possibilidade de as estratégias lúdicas favorecerem uma prática mais inclusiva e participativa. Recursos visuais, sonoros, corporais e manipuláveis podem ampliar as formas de acesso aos conteúdos, considerando que os estudantes apresentam

diferentes ritmos, experiências e necessidades. Entretanto, foram reconhecidos desafios relacionados às condições concretas de trabalho, como turmas numerosas, limitação de recursos, tempo reduzido para planejamento e necessidade de formação docente. Esses fatores demonstram que a utilização qualificada da ludicidade depende não apenas da iniciativa individual do professor, mas também de condições pedagógicas e institucionais adequadas.

Diante dos resultados encontrados, conclui-se que as estratégias lúdicas constituem recursos pedagógicos relevantes para o processo de alfabetização, especialmente quando articuladas à sistematização dos conhecimentos, à avaliação contínua e à mediação docente. A principal contribuição identificada não está em considerar o brincar como substituto das demais práticas alfabetizadoras, mas em reconhecê-lo como possibilidade de ampliar as experiências de aprendizagem e aproximar os conteúdos das características próprias da infância. Assim, jogos, brincadeiras, músicas, histórias e materiais concretos podem enriquecer o trabalho pedagógico e contribuir para uma alfabetização mais significativa, participativa e adequada às necessidades dos estudantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise desenvolvida ao longo deste estudo permitiu compreender que o processo de alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental constitui uma etapa complexa e fundamental da trajetória escolar, exigindo práticas pedagógicas capazes de considerar os diferentes ritmos, experiências e necessidades das crianças. Nesse contexto, as estratégias lúdicas destacam-se como possibilidades relevantes para favorecer experiências de aprendizagem mais dinâmicas, participativas e significativas, especialmente quando articuladas aos objetivos educacionais e às características do grupo de estudantes.

A partir da pesquisa bibliográfica realizada, foi possível identificar que jogos, brincadeiras, músicas, histórias, atividades interativas e recursos concretos podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades relacionadas à leitura e à escrita. Esses recursos favorecem situações nas quais as crianças podem experimentar, interagir, formular hipóteses e buscar soluções para diferentes desafios. Os resultados da análise indicam, portanto, que a ludicidade pode ampliar as oportunidades de aprendizagem e contribuir para uma relação mais positiva e participativa dos estudantes com o processo de alfabetização.

Entretanto, as discussões desenvolvidas demonstram que o simples emprego de atividades consideradas lúdicas não garante, por si só, resultados satisfatórios. A contribuição

desses recursos está diretamente relacionada à intencionalidade pedagógica, ao planejamento e à mediação realizada pelo professor. Uma brincadeira pode assumir diferentes funções no ambiente escolar, e sua efetividade depende da maneira como é organizada, dos objetivos estabelecidos e da capacidade do docente de acompanhar as respostas dos estudantes e realizar intervenções adequadas às dificuldades identificadas.

Outro aspecto evidenciado refere-se à possibilidade de utilização da ludicidade como recurso para atender à diversidade presente nas salas de alfabetização. Considerando que as crianças apresentam diferentes ritmos e formas de aprendizagem, a combinação de recursos visuais, sonoros, corporais, orais e manipuláveis pode ampliar as possibilidades de participação. Nessa perspectiva, as estratégias lúdicas podem contribuir para uma prática pedagógica mais inclusiva, desde que sejam adaptadas às necessidades dos estudantes e articuladas a outras ações de ensino e acompanhamento da aprendizagem.

Em relação aos objetivos estabelecidos, considera-se que a pesquisa possibilitou analisar as contribuições das estratégias lúdicas para o processo de alfabetização, identificar diferentes possibilidades de aplicação e discutir aspectos relacionados à atuação docente. A análise também permitiu compreender que a ludicidade não deve ser compreendida como substituta das práticas sistemáticas de leitura e escrita, mas como um recurso que pode complementá-las. O equilíbrio entre diferentes estratégias favorece uma abordagem mais ampla do processo alfabetizador, preservando a necessidade de sistematização dos conhecimentos.

12

Do ponto de vista pedagógico, as reflexões apresentadas reforçam a importância de que o professor assuma uma postura planejada e reflexiva diante da utilização de recursos lúdicos. A observação das respostas dos estudantes, a avaliação contínua e a adaptação das atividades constituem elementos importantes para que os jogos e as brincadeiras não sejam utilizados de forma descontextualizada. Assim, o professor permanece como mediador fundamental, organizando experiências que permitam à criança participar ativamente da construção de seus conhecimentos.

A pesquisa também evidencia que a implementação de práticas lúdicas está relacionada às condições concretas de trabalho existentes no ambiente escolar. A disponibilidade de recursos, o tempo destinado ao planejamento e as possibilidades de formação docente podem influenciar a qualidade das atividades desenvolvidas. Nesse sentido, a valorização de práticas pedagógicas diversificadas requer condições que possibilitem ao professor planejar,

experimental, avaliar e reorganizar suas estratégias de acordo com as necessidades apresentadas pelos estudantes.

REFERÊNCIA

ALVES, Maria Rosana Suares. **A ludicidade na alfabetização e letramento**. International Integralize Scientific. v 5, n 45, Março/2025.

FREITAS, C. A. Compreender o Papel da Mediação Pedagógica Reflexiva Como Elemento Central para o Uso Significativo das Tecnologias no Ensino. *Revista Tópicos*, Rio de Janeiro, v. 4, n. 30, p. 1-26, 2026.

INSTITUTO AYRTON SENNA. **Fases da alfabetização**: conheça as etapas e evoluções. *Instituto Ayrton Senna*, 23 jun. 2025.

LOPES, F. O desenvolvimento da consciência fonológica e sua importância para o processo de alfabetização. **Psicologia Escolar e Educacional**, v. 8, n. 2, p. 241-243, dez. 2004.

MARQUES, E. S. A.; MARTINS, M. DE N. F. Didática na educação infantil: mediação para humanização de crianças. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, v. 105, p. e5781, 2024.

MORAES, F. A. D.; SOARES, M. H. F. B. Uma proposta para a elaboração do jogo pedagógico a partir da concepção de esquemas conceituais. **Educação em Revista**, v. 37, p. e25000, 2021.

ZAMBONI, E.; FONSECA, S. G. Contribuições da literatura infantil para a aprendizagem de noções do tempo histórico: leituras e indagações. **Cadernos CEDES**, v. 30, n. 82, p. 339-353, set. 2010.