

## O LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO DE ESTUDANTES DOS ANOS INICIAIS: caminhos e relações de aprendizagem na percepção do docente<sup>1</sup>

PLAYFULNESS IN THE LITERACY OF STUDENTS IN THE EARLY YEARS:

learning paths and relationships as perceived by teachers

Vanessa Reis Alfaia<sup>1</sup>

**RESUMO:** Este estudo explora como as atividades recreativas podem tornar a alfabetização e o letramento mais envolventes nos primeiros anos do ensino fundamental em escolas municipais de Sinop – MT. A pesquisa, realizada no segundo semestre de 2024, adotou abordagem qualitativa, aplicando um questionário com cinco perguntas a duas docentes do ensino fundamental. O objetivo foi analisar como o lúdico contribui para o desenvolvimento da linguagem, interação social e raciocínio lógico. Fundamentado em Airton Negrine, Raquel Oliveira, Camila Silva, conclui-se que aprender brincando torna o processo mais natural, estimulando autonomia, criatividade e proporcionando uma aprendizagem prazerosa, significativa e ativa para a criança.

**Palavras-chave:** Ensino. Aprendizagem. Atividades recreativas. Alfabetização e letramento.

**ABSTRACT<sup>2</sup>:** This study explores how recreational activities can make literacy and literacy more engaging in the early years of elementary school in municipal schools in Sinop - MT. The research, carried out in the second

<sup>1</sup> Este artigo é um recorte do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado “O LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO DE ESTUDANTES DOS ANOS INICIAIS: caminhos e relações de aprendizagem”, sob a orientação do Prof. Dr. João Batista Lopes da Silva - Curso de Pedagogia, Faculdade de Ciências Humanas e Linguagem (FACHLIN) da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), Câmpus Universitário de Sinop, 2025/1.

<sup>2</sup> Resumo traduzido por Profa. Ma. Priscila Ferreira de Alécio, graduada em Letras, Língua Portuguesa e Língua Inglesa (UNEMAT, Sinop). Mestra em Letras (PPGLETRAS – UNEMAT).

Curriculum Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4180046703299436>

E-mail: [priscila.alecio@sou.ufmt.br](mailto:priscila.alecio@sou.ufmt.br)



semester of 2024, adopted a qualitative approach, applying a questionnaire with five questions to two elementary school teachers. The aim was to analyze how play contributes to the development of language, social interaction and logical reasoning. Based on Airton Negrine, Raquel Oliveira and Camila Silva, the conclusion is that learning through play makes the process more natural, stimulating autonomy, creativity and providing pleasurable, meaningful and active learning for the child.

Keywords: Teaching. Learning. Recreational activities. Literacy.

## 1 INTRODUÇÃO

O brincar é um elemento fundamental no desenvolvimento infantil, promovendo a construção do conhecimento por meio da imaginação, criatividade e interação social. No contexto escolar, os jogos e brincadeiras desempenham um papel essencial na alfabetização e no letramento, proporcionando um aprendizado mais significativo e estimulante. A ludicidade, além de contribuir para o desenvolvimento cognitivo e socio afetivo, reforça a identidade cultural e a autonomia das crianças.

Este estudo foi realizado na Escola Municipal de Educação Infantil Sylvia Ortof, na rede municipal de Sinop – MT, com docentes da pré-escola, buscando compreender a importância das atividades lúdicas no ensino-aprendizagem. A pesquisa se justifica pela necessidade de explorar como essas práticas podem ser estruturadas pedagogicamente para potencializar os resultados educacionais. Apesar do reconhecimento da ludicidade como uma ferramenta valiosa no processo de ensino, muitos professores enfrentam desafios para integrá-la de forma eficaz na rotina escolar.

A questão central do estudo é: Sob quais condições pedagógicas as atividades recreativas influenciam a alfabetização e o letramento dos estudantes? Como essas práticas podem ser aprimoradas para maximizar os resultados de aprendizagem?

A pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, baseada em entrevistas com professores e fundamentada em referências teóricas de autores como Kishimoto, Magda Soares e Emília Ferreiro. Os resultados possibilitam uma compreensão mais aprofundada sobre a importância da ludicidade no ambiente escolar e sua contribuição para o desenvolvimento infantil.

## 2 CONTRIBUIÇÕES DE TEÓRICOS SOBRE LUDICIDADE E ALFABETIZAÇÃO

A educação infantil é uma fase crucial para o desenvolvimento da criança, pois é durante esse período que ela explorará experiências com seu próprio corpo, tomando consciência dele e das maneiras de se expressar no tempo e no espaço.

Quando se discute alfabetização e letramento, muitas pessoas pensam imediatamente na leitura. No entanto, esses conceitos abrangem muito mais do que apenas aprender a ler nos primeiros

anos de vida escolar. A alfabetização e o letramento são processos essenciais para o aprendizado da língua escrita e da leitura no desenvolvimento integral dos alunos, mas são distintos em suas naturezas.

A alfabetização refere-se ao aprendizado de como transformar os sons da fala em letras e palavras escritas. Esse processo inclui o domínio de ferramentas como o lápis, permitindo que a criança comece a escrever. Afirma Ferreiro que “ensinar a ler e escrever não é ensinar a repetir, mas ensinar a pensar sobre a linguagem, a interrogá-la, a analisá-la” (Ferreiro, 2001 p. 92).

Mesmo antes de começarem a frequentar a escola, ou durante seus momentos de lazer, as crianças têm várias oportunidades de se familiarizar e aprender sobre a língua escrita. Ao observarem uma placa de rua, lerem a lista de compras da família ou analisarem os rótulos de produtos, elas começam a se conectar com o sistema da escrita.

Essas experiências cotidianas desempenham um papel significativo na construção inicial de sua compreensão sobre a linguagem escrita. De acordo com Negrine “a escrita está presente no cotidiano das crianças desde muito cedo, mesmo antes de ingressarem na escola. Elas veem os adultos lendo e escrevendo, e isso provoca nelas curiosidade e desejo de imitar”. (Negrine, 2002, p 102)

Na Educação Infantil, os educadores introduzem as crianças ao mundo das letras e palavras através de atividades lúdicas e interativas que despertam seu interesse e curiosidade. Esse estágio inicial é crucial para preparar as bases da alfabetização, onde as crianças começam a entender a relação entre os sons e as letras, e a reconhecer palavras e frases simples.

Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia a dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, de solucionar problemas e criar.

Afirma a autora Tizuko Mochida Kishimoto.

A criança, mesmo pequena, sabe muitas coisas: toma decisões, escolhe o que quer fazer, interage com pessoas, expressa o que sabe fazer e mostra, em seus gestos, em um olhar, uma palavra, como é capaz de compreender o mundo. Entre as coisas de que a criança gosta está o brincar, que é um dos seus direitos. O brincar é uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário (Kishimoto, 2010, p. 1).

Assim, percebemos que brincar é essencial para a criança, o que leva pedagogos a utilizarem brincadeiras na educação, potencializando a formação da personalidade e o desenvolvimento do conhecimento.

Ao utilizar brincadeiras, os educadores conseguem criar um ambiente de aprendizagem mais engajador e prazeroso, onde as crianças se sentem motivadas a participar e explorar. Essa abordagem

permite que elas desenvolvam competências cognitivas, como o raciocínio lógico, a resolução de problemas e a criatividade.

Além dos benefícios cognitivos, as brincadeiras também desempenham um papel importante no desenvolvimento social e emocional das crianças. Ao interagirem em atividades de jogo, elas aprendem a trabalhar em equipe, compartilhar, negociar e resolver conflitos, habilidades essenciais para a convivência em sociedade. As brincadeiras ajudam a criança a entender e expressar emoções, promovendo um ambiente saudável para o desenvolvimento emocional e a construção de uma autoestima positiva.

Como afirmam Silva e Souza (2018, p. 89):

O brincar na educação infantil é mais do que uma atividade lúdica; é uma linguagem por meio da qual a criança se comunica, interpreta o mundo e desenvolve sua subjetividade. Ao brincar, a criança experimenta papéis sociais, exercita a imaginação, e constrói significados que são fundamentais para sua formação integral. Por isso, o ato de brincar deve ser compreendido como um direito e uma necessidade no processo educativo.

Fisicamente, as brincadeiras incentivam o movimento e a coordenação motora, aspectos vitais para o crescimento físico saudável. Atividades que envolvem correr, pular, dançar e manipular objetos contribuem para o desenvolvimento da motricidade fina e grossa, preparando as crianças para tarefas mais complexas à medida que crescem.

Portanto, torna-se evidente as relações e dinâmicas de ensino e aprendizagens centradas nas brincadeiras e nos jogos, pois se posiciona como um processo no qual a aprendizagem se produz e se recria com novas experiências no espaço escolar, de forma prazerosa, criativa e espontânea. Eles permitem a liberdade emocional necessária para explorar e experimentar, envolver-se afetivamente em uma criação e fazer descobertas motivadas pela curiosidade, criatividade, imaginação e criticidade infantil. Isso promove um progresso contínuo no aprender a aprender, a fazer e a ser. Essa abordagem prepara os alunos para os desafios futuros, promovendo uma aprendizagem significativa e duradoura.

## 2.1 Jogos pedagógicos na alfabetização

A aprendizagem da língua escrita pelas crianças no início da alfabetização é um tema que tem gerado intensos debates ao longo do tempo no ensino de Língua Portuguesa nas escolas. Esses debates geralmente decorrem de diferentes visões sobre os pré-requisitos para o desenvolvimento da escrita e, sobretudo, sobre os métodos empregados nesse processo. Contudo, existe um consenso de que ensinar a escrita é uma tarefa desafiadora.

Ao ingressar na escola, a criança já domina a língua oral, sendo um falante nativo que comprehende e utiliza estratégias linguísticas em contextos de interação. No entanto, o aprendizado da

modalidade escrita nem sempre se alinha ao conhecimento prévio que o aluno traz de sua vivência cotidiana, especialmente porque ele, em geral, não utiliza a norma padrão em suas interações do dia a dia.

O uso de jogos permite que o indivíduo atribua significados ao mundo ao seu redor, ou seja, aproprie-se da realidade adulta por meio de suas próprias interpretações. A escola desempenha um papel essencial nesse processo, pois, nesse ambiente, as brincadeiras e os jogos assumem uma função distinta em comparação com outros contextos.

Conforme afirma Oliveira:

Ao considerar as múltiplas linguagens que permeiam o universo infantil, o educador precisa reconhecer o jogo como uma forma legítima de expressão e aprendizagem. Quando inserido de maneira planejada, o jogo contribui para a construção da linguagem escrita, pois mobiliza conhecimentos prévios e estimula a reflexão da criança sobre o funcionamento da língua (Oliveira 2015, p. 67).

Os jogos têm o potencial de estimular nas crianças a motivação, a criatividade, a imaginação, a comunicação, a atenção, a concentração e o raciocínio lógico. Além disso, podem abranger diversas áreas do conhecimento, tornando-se um recurso valioso no processo de alfabetização e letramento.

Por meio do lúdico e das brincadeiras, a criança manifesta seus interesses e preferências, desenvolve suas emoções, aprimora a capacidade de enfrentar desafios e resolver problemas, enquanto constrói sua própria identidade.

Dessa forma, conclui-se que a aprendizagem da língua escrita, especialmente nos anos iniciais da alfabetização, não deve estar dissociada das práticas lúdicas e das experiências significativas para a criança. Incorporar jogos e brincadeiras ao processo de ensino da escrita não significa substituir o ensino sistemático, mas enriquecer esse processo com estratégias que dialoguem com a realidade infantil, promovendo um aprendizado mais eficaz e prazeroso.

Ao valorizar o lúdico como mediador da linguagem, o professor potencializa o desenvolvimento cognitivo e linguístico dos alunos, aproximando a norma padrão da vivência concreta da criança. Costa (2024, p. 356), afirma que “[...] O uso da ludicidade como metodologia tem como objetivo o desenvolvimento de aprendizagens significativas, enfatizando o uso de atividades diferenciadas com o intuito de aproximar e cativar a atenção das crianças nas aulas e nos conteúdos propostos”. Portanto, é imprescindível que a escola assuma o compromisso de integrar esses recursos pedagógicos ao currículo, reconhecendo o brincar como uma via legítima e potente para a construção da escrita e para a formação de sujeitos críticos, criativos e autônomos.

## 2.2 Ludicidade como apoio educacional nas dificuldades de aprendizagem

O processo de aprendizagem na infância é permeado por diversos fatores que influenciam diretamente no desenvolvimento cognitivo, emocional e social da criança. Nesse contexto, as

dificuldades de aprendizagem surgem como um desafio significativo, exigindo estratégias pedagógicas diferenciadas para promover o desenvolvimento integral dos alunos. Uma dessas estratégias é o uso das atividades lúdicas, que têm se mostrado eficazes no estímulo da aprendizagem, especialmente para crianças que enfrentam obstáculos nesse processo.

O lúdico, ao envolver a criança de forma prazerosa e significativa, favorece a construção do conhecimento. Segundo Kichimoto (2021, p. 78), “o brincar não é apenas um momento de lazer, mas um instrumento pedagógico poderoso que possibilita à criança expressar suas emoções, compreender o mundo ao seu redor e superar dificuldades”. Essa perspectiva reforça a importância de se utilizar jogos, brincadeiras e outras atividades lúdicas como parte do planejamento educacional.

As autoras Silva e Souza (2020, p. 53) destacam que “as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e sociais, além de fortalecerem a autoestima da criança com dificuldades de aprendizagem”. A utilização do lúdico permite que o educador alcance a criança de maneira mais empática e adaptada às suas necessidades, promovendo um ambiente inclusivo e estimulante.

Negrine (2018, p. 91) ressalta que “a ludicidade deve ser incorporada como uma prática pedagógica constante, principalmente quando se trata de alunos que apresentam barreiras no processo de aprendizagem tradicional”. A inserção de jogos pedagógicos, contação de histórias, dramatizações e dinâmicas de grupo pode transformar a sala de aula em um espaço mais acessível e motivador.

Assim afirma a autora Oliveira (2019, p. 62) dizendo que “o uso do lúdico potencializa a aprendizagem significativa, pois permite que a criança relate o conteúdo escolar à sua realidade, tornando o aprendizado mais concreto e funcional”. Dessa forma, o lúdico não deve ser visto como um recurso secundário, mas como uma ferramenta essencial para atender à diversidade de estilos e ritmos de aprendizagem.

Com isso, percebe-se que as atividades lúdicas desempenham um papel fundamental no apoio a crianças com dificuldades de aprendizagem. Elas promovem um ambiente acolhedor, favorecem a interação social e incentivam a construção ativa do conhecimento, sendo, portanto, indispensáveis na prática pedagógica inclusiva.

### 3 ABORDAGEM METODOLÓGICA

A pesquisa qualitativa adotada neste estudo permite uma análise detalhada do campo de investigação, proporcionando uma participação ativa dos docentes envolvidos e favorecendo uma compreensão mais aprofundada sobre o uso da ludicidade na educação infantil.

O estudo foi realizado na Escola Municipal de Educação Infantil Sylvia Orthof, localizada na Rua das Cerejeiras, 595, no bairro Jardim Botânico, em Sinop – MT. Participaram da pesquisa duas docentes, todas do sexo feminino, que atuam na instituição. Para preservar a identidade das participantes e seguir os princípios éticos da pesquisa, elas foram identificadas como Professora A e Professora B.

Todas as participantes possuem formação superior na área da educação, o que garante um conhecimento aprofundado sobre o processo de ensino-aprendizagem. O número de participantes foi definido considerando a disponibilidade de horário e as demandas profissionais das docentes, respeitando suas rotinas e compromissos escolares.

A coleta de dados foi realizada por meio de um questionário estruturado, elaborado com o objetivo de investigar como a ludicidade é aplicada no cotidiano escolar. Esse instrumento permitiu compreender se as atividades recreativas estão sendo utilizadas de forma significativa e eficaz no processo de ensino e aprendizagem.

O questionário continha cinco perguntas, divididas entre questões objetivas, que possibilitaram respostas diretas e quantitativas, e questões subjetivas, que ofereceram maior aprofundamento sobre as práticas pedagógicas adotadas. Essa estrutura garantiu uma análise detalhada das respostas, permitindo compreender os desafios e benefícios do uso da ludicidade na educação infantil.

#### 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta seção, fundamentados em uma reflexão pedagógica, apresentamos e analisamos os dados obtidos por meio de entrevistas com duas professoras da educação infantil, em foco na relevância das atividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem das crianças.

Ao serem questionadas sobre o papel do lúdico nesse processo, as professoras destacaram:

(01) Professora A: Em sala de aula, como trabalhamos com crianças pequenas, o lúdico é o que sempre envolve elas. Se queremos a participação das crianças, é necessário que as transportemos para o mundo das brincadeiras, do faz de conta, pois elas aprendem mais brincando e interagindo entre si.

(02) Professora B: A ludicidade na educação infantil é uma ponte que proporciona um processo de ensino-aprendizagem leve e prazeroso, pois através da ludicidade as crianças são estimuladas a usarem a criatividade e imaginação, favorecendo o crescimento emocional e cognitivo.

As falas das professoras evidenciam que o lúdico é percebido como uma ferramenta indispensável para o ensino e a aprendizagem na educação infantil. Ambas enfatizam que a brincadeira possibilita um ambiente prazeroso e significativo, que respeita o universo da criança. Essa perspectiva encontra respaldo em Kishimoto (2018, p. 42), ao afirmar que “o brincar é um modo de ser da infância e deve estar no centro da prática pedagógica, pois é por meio dele que a criança aprende, se expressa e se desenvolve”.

Além disso, a ludicidade é entendida como promotora de envolvimento e participação. Como destaca Silva e Souza (2021, p. 87), “as práticas pedagógicas lúdicas mobilizam o interesse da criança,

favorecendo aprendizagens com sentido, por meio de experiências significativas que articulam emoção, cognição e interação social.”

Prosseguindo com a entrevista, ao serem questionadas sobre as atividades lúdicas utilizadas no processo de alfabetização, responderam:

(03) Professora A: Queria explorar o mundo dos números, então construí jogos matemáticos com materiais recicláveis e brincadeiras lúdicas com a interação de reconhecimento do numeral e suas quantificações.

(04) Professora B: Jogos pedagógicos para trabalhar a consciência fonológica. Alfabeto móvel com boquinhas mostrando o formato da boca para realizar o som da letra, palavra dentro de palavra, partes da palavra, casinha das vogais, parlendas e jogos de rimas.

As práticas pedagógicas descritas pelas docentes como jogos de rimas, parlendas, casinha das vogais e materiais recicláveis, refletem um uso criativo e funcional da ludicidade no processo de alfabetização. Segundo Negrine (2019, p. 103), “o jogo e a brincadeira, quando planejados com intencionalidade pedagógica, são instrumentos eficazes para o desenvolvimento da linguagem oral e escrita, bem como da lógica matemática.

Nesse sentido, Magda Soares (2016, p. 25) destaca que “a aprendizagem da linguagem escrita deve ocorrer em contextos significativos e com função social”, o que reforça a importância de atividades lúdicas que façam sentido para a criança e respeitem sua forma de aprender.

O uso de materiais recicláveis, como relatado pela Professora A, também reforça o vínculo entre escola, família e comunidade, tornando o processo de ensino mais participativo. Oliveira (2020) defende que, ao envolver a criança em todas as etapas da construção do conhecimento inclusive na criação de jogos, promove-se o protagonismo infantil, essencial para o aprendizado significativo.

A próxima questão abordou o desempenho dos alunos e o impacto das atividades lúdicas nesse processo. As respostas foram:

(05) Professora A: A criança já estava participando do processo antes mesmo de vir para a escola. Eles me entregavam as tampinhas e já ficavam ansiosos, me perguntando quando faríamos o jogo.

(06) Professora B: As crianças têm uma facilidade maior para fixar os conteúdos, pois são estimuladas a relembrar o jogo trabalhado para a realização da atividade proposta.

As docentes relatam uma melhoria visível no desempenho dos alunos que participam de atividades lúdicas. Há indícios claros de maior fixação de conteúdos, motivação e engajamento. Isso

confirma a observação de Silva e Souza (2021, p. 91) de que “as crianças que vivenciam processos educativos mediados pelo lúdico tendem a desenvolver habilidades cognitivas de forma mais sólida, pois a aprendizagem se dá em clima de prazer, desafio e cooperação.”

A inclusão das famílias no processo também favorece o aprendizado, como no exemplo das tampinhas recicladas. Essa parceria escola família amplia o espaço de aprendizagem e fortalece os laços sociais, como destaca Negrine (2019), ao apontar que o brincar pode ser uma ponte entre os diversos contextos da vida da criança.

Na questão sobre o desenvolvimento cognitivo e social, as professoras responderam:

(07) Professora B: Percebe-se inúmeros impactos no processo de ensino-aprendizagem da criança, como o desenvolvimento cognitivo, socialização, desenvolvimento de competências, estético e psicomotor.

(08) Professora A: Brincando e trocando vivências as crianças aprendem muito.

As professoras associam o lúdico ao desenvolvimento integral da criança, destacando ganhos cognitivos, emocionais, sociais e motores. Afirma Kishimoto (2018, p. 45): “o brincar contribui para o desenvolvimento da autonomia, da criatividade e da capacidade de resolver conflitos, aspectos fundamentais para a formação da criança como sujeito social e histórico.”

Além disso, as interações sociais promovidas pelas brincadeiras ajudam na formação de vínculos e no respeito à diversidade. Silva e Souza (2021) reforçam que a ludicidade favorece o desenvolvimento da empatia, da cooperação e da linguagem, pois cria espaços ricos de troca simbólica e afetiva.

Finalizamos as entrevistas abordando o lúdico como apoio para crianças com dificuldades de aprendizagem as professoras responderam:

(09) Professora A: O professor pode utilizar diversos recursos com as crianças que apresentarem dificuldades na aprendizagem, seja jogos, músicas ou atividades individuais, onde o professor pode acompanhar seu aluno um pouco mais de perto e, é claro, incluí-lo em grupos, para que assim ele também possa aprender com os outros.

(10) Professora B: As atividades recreativas ajudam no desenvolvimento da socialização, resolução de conflitos e problemas, formação de conceitos e expressões corporais.

Diante do exposto, elas reconhecem o valor das atividades lúdicas para atender crianças com dificuldades, especialmente por meio da personalização das estratégias como jogos individuais e

músicas. De acordo com Oliveira (2020, p. 67), o lúdico permite que a criança com dificuldade se sinta acolhida, pois proporciona vivências mais próximas do seu cotidiano e respeita o seu ritmo de aprendizagem.

A inclusão de atividades em grupo também é vista como importante, pois permite que as crianças aprendam com os colegas e desenvolvam habilidades sociais. Negrine (2019) complementa ao dizer que o lúdico amplia as possibilidades pedagógicas de inclusão e equidade, sendo um recurso sensível às necessidades dos alunos.

Diante das reflexões apresentadas, é possível concluir que o lúdico ocupa um papel central no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil, sendo reconhecido pelas professoras entrevistadas e fundamentadas por autores que evidenciam o lúdico como estratégia essencial para promover o desenvolvimento integral da criança.

As práticas relatadas demonstram que o brincar não apenas facilita a alfabetização e o desempenho escolar, mas também fortalece os vínculos sociais, estimula a criatividade e favorece a inclusão de alunos com dificuldades.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do objetivo geral desta pesquisa, conclui-se que a ludicidade é uma ferramenta pedagógica eficaz no processo de alfabetização, especialmente por sua capacidade de tornar o aprendizado mais significativo.

Dessa forma foi possível atingir os objetivos propostos por meio da investigação sobre como a ludicidade tem sido aplicada na alfabetização e quais impactos ela tem gerado no processo de ensino-aprendizagem. Por meio da análise das práticas docentes, foi possível compreender que o uso intencional de atividades lúdicas favorece o desenvolvimento integral das crianças e promove um ambiente educativo mais acolhedor, dinâmico e participativo.

A partir da experiência adquirida ao longo da pesquisa, identificou-se a importância de aprofundar estudos sobre a formação continuada dos professores para o uso do lúdico e os desafios da sua aplicação na prática escolar. Além disso, outro aspecto que merece atenção é a escuta das próprias crianças sobre suas experiências com o brincar na escola, o que poderia oferecer novas perspectivas sobre o impacto do lúdico na aprendizagem.

Portanto, incorporar o lúdico na alfabetização não é apenas uma estratégia metodológica, mas uma escolha consciente por uma educação que respeita a infância, valoriza o brincar e reconhece a importância do afeto e da motivação no processo de aprender. Ao unir ludicidade e intencionalidade pedagógica, o professor potencializa a aprendizagem e contribui para a formação de sujeitos mais críticos, criativos e autônomos.

## REFERÊNCIAS

- COSTA, Nádia Kariny. O LÚDICO E O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM: um estudo a partir do estágio curricular supervisionado em uma escola pública de Sinop-MT. Eventos Pedagógicos, [S. l.], v. 15, n. 2, p. 349–358, 2024. DOI: 10.30681/reps.v15i2.11978. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/reps/article/view/11978> . Acesso em: 9 abr. 2025.
- FERREIRO, Emilia. Pastas da Infância. São Paulo: Ática, 2001, p. 92.
- KICHIMOTO, Maria Aparecida. Brincar e aprender: o lúdico no processo educacional. São Paulo: Editora Educar, 2021.
- NEGRINE, Airton. Educação e ludicidade: interfaces e possibilidades. Porto Alegre: Editora Vozes, 2018.
- NEGRINE, Airton. Educação infantil: jogos, brinquedos, brincadeiras e a construção do conhecimento. Porto Alegre: Artmed, 2002, p. 102
- NEGRINE, Airton. Infância, corpo e educação: perspectivas contemporâneas. Porto Alegre: Mediação, 2019.
- OLIVEIRA, Raquel R. de. Brincar e incluir: práticas lúdicas para a diversidade na educação infantil. Campinas: Mercado de Letras, 2020.
- OLIVEIRA, Raquel. Alfabetização e ludicidade: práticas pedagógicas no ciclo inicial. São Paulo: Cortez, 2015
- OLIVEIRA, Raquel. Aprender brincando: práticas lúdicas na educação inclusiva. Rio de Janeiro: Editora Ponto e Letra, 2019.
- SILVA, Camila; SOUZA, Juliana. Brincar e aprender: o lúdico na formação da criança. Curitiba: Appris, 2018.
- SILVA, Camila; SOUZA, Juliana. Ludicidade e aprendizagem na infância: práticas pedagógicas e formação docente. Belo Horizonte: Autêntica, 2021.
- SILVA, Camila; SOUZA, Juliana. O lúdico como estratégia de aprendizagem na educação infantil. Belo Horizonte: Editora Saber, 2020.

Recebido em: 6 de junho de 2025.  
Aprovado em: 21 de junho de 2025.  
DOI: <https://doi.org/10.30681/reps.v16i1.13941>

<sup>i</sup> Vanessa Reis Alfaia. Graduanda em Licenciatura em Pedagogia pela Universidade do Estado de Mato Grosso – Câmpus Universitário de Sinop, Faculdade de Ciências Humanas e Linguagem (FACHLIN), semestre 2025/1. Sinop, Mato Grosso, Brasil.

Curriculum Lattes: <https://lattes.cnpq.br/1439901863985389>

ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-3999-7025>

E-mail: [vanessa.alfaia@unemat.br](mailto:vanessa.alfaia@unemat.br)