

A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PARA O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: REFLEXÕES A PARTIR DE UM MOMENTO FORMATIVO

Jaqueline Macedo do Vale ¹

Denize de Sousa Sila ²

Gilmario de Souza Amorim ³

Márcia Cecília Alves de Souza Diniz ⁴

RESUMO

Este artigo apresenta algumas experiências de encontros formativos com professores do 2º ano do ensino fundamental na cidade de Petrolina - PE, abordando a relação entre ludicidade e alfabetização. A fundamentação teórica baseia-se nos estudos de Lev Vygotsky (1991), Jean Piaget (1972) e Emilia Ferreiro (1979), autores que discutem a aprendizagem e o papel das atividades lúdicas no desenvolvimento cognitivo da criança. Para a elaboração deste estudo, foram analisadas obras acadêmicas, artigos científicos e documentos educacionais que abordam práticas lúdicas voltadas para a alfabetização. Os encontros formativos envolveram atividades práticas para compreender como a ludicidade pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem da leitura e escrita. Em nossas formações foram abordadas práticas lúdicas com o objetivo de potencializar e diversificar as práticas dos docentes, como por exemplo, o uso de jogos educativos, contação de histórias interativas, brincadeiras com letras e palavras, teatro pedagógico e atividades sensoriais. Essas práticas foram testadas e discutidas com os professores, visando uma aplicação eficaz em sala de aula e promovendo um ensino mais dinâmico e significativo para os estudantes. Os encontros formativos envolveram tanto atividades práticas como reflexões pedagógicas, revelando que, apesar dos desafios enfrentados pelos professores, o uso dessas metodologias lúdicas teve um impacto positivo na motivação e no desempenho dos estudantes, uma vez que, a ludicidade demonstrou ser uma ferramenta essencial para engajar os estudantes e favorecer um aprendizado mais natural e prazeroso.

Palavras-chave: Ludicidade, Alfabetização, Formação de professores, Práticas pedagógicas, Aprendizagem significativa.

1. INTRODUÇÃO

A educação contemporânea enfrenta o desafio de articular práticas pedagógicas que sejam ao mesmo tempo eficazes e significativas para os estudantes. No contexto da

¹ Especialista em psicopedagogia institucional e clínica pela CESB - Centro de Ensino Superior do Brasil; Professora Formadora – 2º ano do município de Petrolina – PE, jaqformadora@gmail.com;

² Especialista em psicopedagogia institucional e clínica pela Faculdade Regional de Filosofia, Ciências e Letras de Candeias – FAC, Professora Formadora – 1º ano do município de Petrolina – PE denizedesousasilva02@gmail.com;

³ Mestrando em educação pelo Programa de Pós-Graduação em Formação de Professores e Práticas Interdisciplinares da Universidade de Pernambuco – UPE; Professor Formador de Língua Portuguesa – 5º Ano do município de Petrolina - PE, gilmarioamorim19@gmail.com;

⁴ Especialista em neuropsicopedagogia clínica e institucional pela Faculdade Domus Sapiens- FDS, Professora Formadora – 3º ano do município de Petrolina – PE marcinhacecy@gmail.com;



alfabetização, a ludicidade emerge como uma estratégia capaz de promover não apenas o aprendizado da leitura e escrita, mas também o engajamento, a motivação e a interação social dos estudantes.

O presente estudo foi desenvolvido a partir de encontros formativo realizados com professores do 2º ano do ensino fundamental na cidade de Petrolina – PE nos dias: 30/07, 01/08 e 02/08/2025.

O objetivo central foi investigar como atividades lúdicas podem ser incorporadas à prática pedagógica para potencializar o processo de alfabetização. A formação docente, nesse contexto, tornou-se um espaço privilegiado para a reflexão e experimentação de metodologias que promovam um ensino mais dinâmico e prazeroso.

A relevância desta pesquisa se sustenta em três aspectos principais: primeiro, a necessidade de diversificar as estratégias de ensino na alfabetização; segundo, a importância de oferecer aos professores ferramentas pedagógicas que facilitem a aprendizagem; e terceiro, o reconhecimento do brincar como instrumento pedagógico capaz de contribuir para o desenvolvimento cognitivo e socioemocional das crianças.

Dessa forma, este artigo busca apresentar reflexões teóricas e práticas sobre a utilização da ludicidade como ferramenta de ensino, articulando a experiência formativa com os estudos de Vygotsky (1991), Piaget (1972) e Ferreiro (1979), que fundamentam a compreensão da aprendizagem infantil e do papel das atividades lúdicas no processo educativo.

2. LUDICIDADE E EDUCAÇÃO

O conceito de ludicidade na educação está intrinsecamente relacionado ao brincar como prática pedagógica, entendendo-se o brincar não apenas como recreação, mas como uma atividade que promove aprendizagens significativas. De acordo com Vygotsky (1991), o brincar constitui-se como uma ferramenta essencial para o desenvolvimento infantil, pois, por meio dele, a criança internaliza normas, regras e significados culturais, ao mesmo tempo em que amplia suas funções psicológicas superiores. O autor argumenta que o jogo cria uma zona de desenvolvimento proximal (ZDP), na qual a criança consegue realizar atividades que, sozinha, ainda não seria capaz de executar, necessitando da mediação do professor ou de colegas mais experientes. Assim, a ludicidade atua como mediadora entre o que a criança já sabe e aquilo que está em processo de aprendizagem.



Piaget (1972), por sua vez, enfatiza o papel das atividades lúdicas no desenvolvimento cognitivo. Para ele, a interação da criança com o ambiente possibilita a construção do conhecimento através dos processos de assimilação e acomodação. O jogo, nesse sentido, como atividade lúdica e intencional, permite que a criança organize, experimente e reconstrua conceitos, ao mesmo tempo em que estimula a criatividade e a autonomia. A ludicidade, portanto, não é apenas um recurso didático, mas um elemento estruturante da aprendizagem, pois contribui para que o conhecimento seja construído de forma ativa e significativa.

Emília Ferreira (1979), ao estudar a aquisição da escrita, complementa essa perspectiva, destacando que atividades lúdicas, como jogos com letras e palavras, brincadeiras de rimas, cantigas e exploração de histórias, contribuem para o reconhecimento de padrões gráficos e fonéticos, favorecendo o desenvolvimento da consciência fonológica e da alfabetização inicial. O brincar, nesse caso, torna-se um caminho privilegiado para a criança refletir sobre a escrita, compreender sua função social e experimentar hipóteses sobre o funcionamento do sistema alfabético.

Além desses autores clássicos, estudos contemporâneos apontam que a ludicidade é capaz de aumentar a motivação intrínseca dos estudantes, promover maior engajamento nas atividades escolares e facilitar a aprendizagem de crianças que apresentam dificuldades (Kishimoto, 2011). A utilização de jogos, músicas, dramatizações e recursos sensoriais possibilita ao professor diversificar suas práticas pedagógicas, tornando o processo de alfabetização mais acessível, prazeroso e inclusivo.

Partindo dessa premissa, consideramos que a ludicidade deve ser compreendida como um eixo estruturante da alfabetização, uma vez que integra emoção, cognição e socialização, elementos fundamentais para o desenvolvimento global da criança. Ao propor práticas lúdicas, o professor amplia as possibilidades de aprendizagem, potencializa a participação ativa do estudante e contribui para a formação de sujeitos mais autônomos e criativos.

2.1 ALFABETIZAÇÃO E DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

A alfabetização é um processo complexo que vai além do simples reconhecimento de letras e palavras. Envolve habilidades cognitivas, linguísticas e socioemocionais que permitem à criança construir significado a partir do texto escrito. Nesse sentido, Magda



Soares (2016), em sua obra *Alfabetizar: toda criança pode aprender a ler e a escrever*, defende que alfabetizar e letrar são processos indissociáveis, pois a criança aprende o sistema de escrita ao mesmo tempo em que compreende seus usos sociais. A autora ressalta a importância de práticas pedagógicas que possibilitem experiências reais de leitura e escrita, em contextos significativos, favorecendo não apenas a apropriação do código escrito, mas também a inserção do aluno no universo da cultura letrada.

Nesse processo, as atividades lúdicas desempenham papel central, pois promovem a interação social, a criatividade e a motivação, facilitando a aprendizagem de forma natural e prazerosa.

Segundo Ferreiro (1979), “as crianças expostas a práticas lúdicas apresentam maior engajamento e desenvolvem estratégias de leitura e escrita mais eficazes”. Nessa mesma perspectiva, Vygotsky (1991) afirma que “a ludicidade favorece a compreensão do funcionamento do sistema alfabético e a internalização de regras ortográficas e gramaticais”, promovendo maior autonomia no processo de aprendizagem.

2.3 FORMAÇÃO DE PROFESSORES

A formação docente contínua é essencial para que os professores integrem metodologias lúdicas à prática pedagógica. Segundo Perrenoud (2000), o desenvolvimento profissional deve ser um espaço de reflexão e experimentação, no qual o docente analisa, testa e adapta estratégias pedagógicas de acordo com as necessidades dos estudantes. Nessa perspectiva, Maurice Tardif (2002) contribui ao discutir os diferentes saberes docentes – saberes da formação profissional, saberes curriculares, saberes experienciais e saberes disciplinares – que se entrelaçam e auxiliam o professor a construir sua prática de forma crítica e contextualizada. Esses saberes, ao se articularem, permitem que o professor compreenda tanto os fundamentos teóricos quanto os desafios reais da sala de aula.

Além disso, é importante destacar que a formação inicial oferece a base teórica e conceitual da profissão docente, enquanto a formação continuada possibilita o aprimoramento constante, alinhando as práticas pedagógicas às transformações sociais e educacionais. Como afirmam Nóvoa (1992) e Imbernón (2009), a profissionalização docente se fortalece na articulação entre a formação inicial e a continuada, visto que ambas são indispensáveis para o desenvolvimento de competências necessárias ao ensino



contemporâneo.

Nesse contexto, os encontros formativos realizados em Petrolina buscam oferecer experiências práticas que permitem aos professores compreender a relevância da ludicidade, identificar atividades apropriadas para cada objetivo pedagógico e refletir sobre os desafios e benefícios de sua implementação.

3. METODOLOGIA

Este estudo adotou uma abordagem qualitativa, configurando-se como relato de experiência formativa, realizada com professores do 2º ano do ensino fundamental da rede municipal de Petrolina-PE. A escolha por essa abordagem justifica-se pela necessidade de compreender de forma aprofundada as percepções dos docentes sobre o uso da ludicidade no processo de alfabetização, considerando os desafios enfrentados no cotidiano escolar.

Durante os encontros, foi possível observar que alguns professores relataram dificuldades em promover o ensino da leitura e da escrita de forma equitativa, em virtude da diversidade de ritmos e estilos de aprendizagem existentes em sala de aula. Essa heterogeneidade demanda estratégias diferenciadas, o que nem sempre é possível em tempo hábil ou com os recursos disponíveis.

Chartier (2007), ao discutir a questão da heterogeneidade, destaca que ela é uma característica inerente à escola, uma vez que os alunos chegam à sala de aula com histórias, experiências e condições de aprendizagem distintas. Reconhecer essa diversidade implica compreender que não há um único caminho para ensinar, mas a necessidade de múltiplas estratégias que respeitem os percursos individuais dos estudantes. Para a autora, o desafio do professor não está em eliminar a heterogeneidade, mas em aprender a trabalhar com ela, transformando-a em oportunidade de enriquecimento pedagógico.

Nesse sentido, a formação de professores torna-se fundamental para oferecer subsídios teóricos e práticos que auxiliem o docente na elaboração de propostas didáticas capazes de atender às diferentes necessidades dos alunos. Assim, discutir a heterogeneidade em sala de aula também implica pensar em processos formativos que preparem o professor para lidar com a diversidade e para desenvolver práticas mais inclusivas. Nesse contexto, a formação buscou apresentar práticas lúdicas que pudessem auxiliar o professor em sua



rotina pedagógica, ampliando seu repertório metodológico e promovendo um ensino mais prazeroso e significativo, especialmente para os estudantes com dificuldades de aprendizagem.

3.1 PARTICIPANTES

Participaram da pesquisa 137 professores do 2º ano do ensino fundamental, com diferentes níveis de experiência profissional. A diversidade do grupo possibilitou a análise de percepções variadas sobre as potencialidades e desafios da ludicidade como estratégia de alfabetização.

3.2 PROCEDIMENTOS

Os encontros formativos foram realizados em quatro momentos, com duração média de quatro horas cada, organizados em dois eixos principais: vivências práticas e reflexões pedagógicas. Entre as atividades desenvolvidas, destacam-se:

1 - Dinâmica da Caixa de Parlendas (forma cantada)

Como foi realizada: os professores receberam uma caixa com cartões de diferentes parlendas. A cada retirada, o grupo cantava a parlenda de forma coletiva, resgatando a musicalidade e a oralidade desse gênero.

Objetivo pedagógico: retomar a função lúdica e rítmica das parlendas, destacando sua importância para o desenvolvimento da consciência fonológica, da memorização e da entonação na leitura.

2 - Revisão dos gêneros textuais (parlenda e notícia)

Como foi realizada: em grupos, os participantes receberam exemplos de parlendas e notícias, analisaram sua estrutura e depois reconstruíram coletivamente pequenos textos. Objetivo pedagógico: reforçar a compreensão das características dos gêneros trabalhados, mostrando que reconhecer a estrutura dos textos auxilia tanto na leitura quanto na produção escrita.

3 - Atividade prática com Anagrama

Como foi realizada: os professores receberam um conjunto de letras ou sílabas embaralhadas e tiveram que formar o maior número possível de palavras.

Objetivo pedagógico: estimular a criatividade, a flexibilidade cognitiva e a reflexão sobre a formação de palavras, favorecendo a consciência fonêmica e ortográfica.



4 - Jogo da Associação (Histórias da vida real x histórias infantis)

Como foi realizada: cada grupo recebeu cartões contendo relatos de acontecimentos reais e enredos de histórias infantis. A tarefa consistia em associar cada fato da vida real a uma narrativa infantil que tivesse alguma relação temática ou moral.

Objetivo pedagógico: estimular a capacidade de associação, a leitura interpretativa e a análise crítica de diferentes tipos de textos, aproximando realidade e ficção.

5 - Jogo Lúdico com Frases

Como foi realizada: os professores receberam cartões com palavras ou expressões diversas e, em grupos, deveriam montar frases completas. Para aumentar o desafio e o engajamento, algumas variações foram incluídas: formar frases engraçadas, criar pequenas histórias a partir de palavras sorteadas ou reorganizar palavras de uma frase embaralhada para reconstruí-la corretamente. A atividade pode ser realizada com apoio de dados ou roletas que indicam temas ou palavras obrigatórias a serem incluídas nas frases.

Objetivo pedagógico: estimular a construção sintática, o reconhecimento da ordem das palavras e a criatividade na escrita. Além disso, a dinâmica favorece a interação entre os participantes, o desenvolvimento da oralidade ao ler e compartilhar as frases criadas, e promove a compreensão de como os elementos da língua se organizam para dar sentido aos textos.

Após a realização das práticas acima citadas, foram promovidos momentos de discussão coletiva, nos quais os professores refletiram sobre a aplicabilidade das estratégias em sala de aula, compartilhando desafios e possíveis adaptações para sua realidade pedagógica. Nesses relatos, destacou-se também a percepção de um melhor desempenho dos estudantes quando o conteúdo era inicialmente trabalhado de forma convencional e, em seguida, ampliado por meio de atividades lúdicas. Segundo os docentes, essa combinação possibilitou maior engajamento dos alunos, favorecendo a compreensão e a fixação do que havia sido ensinado, além de tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e prazeroso. Os professores ressaltaram ainda que essa prática contribuiu significativamente para a redução e, em alguns casos, até a eliminação das dificuldades apresentadas por parte dos estudantes em assimilar os assuntos abordados, potencializando de maneira efetiva o processo de alfabetização.



5. RESULTADOS E DISCUSSÃO

As experiências demonstraram que a ludicidade é uma ferramenta essencial para a alfabetização. Os professores relataram aumento do engajamento e da motivação dos estudantes, bem como melhoria na compreensão e uso das letras e palavras. A articulação entre teoria e prática evidenciou que, conforme Vygotsky (1991), o brincar permite à criança explorar novos conceitos e internalizar aprendizagens de forma significativa. Piaget (1972) reforça que o aprendizado lúdico favorece a construção do conhecimento, enquanto Ferreiro (1979) destaca a importância de atividades que promovam a consciência fonológica e a alfabetização inicial.

Os desafios identificados na implementação de metodologias lúdicas incluem a necessidade de recursos pedagógicos adequados, como jogos, materiais manipulativos e espaços apropriados para atividades em grupo, essenciais para que tanto professores quanto alunos possam participar de forma efetiva. Outro desafio relevante é o tempo para planejamento, que envolve a preparação de atividades diversificadas e significativas, adaptadas à heterogeneidade da turma. Além disso, é comum observar certa resistência inicial por parte de professores, especialmente aqueles mais acostumados a práticas tradicionais de ensino.

De maneira geral, os resultados da formação indicam que, apesar desses desafios, os benefícios superam os obstáculos, pois a adoção de metodologias lúdicas contribui para uma aprendizagem mais significativa e prazerosa. Para os alunos, essas práticas promovem maior engajamento, desenvolvimento de habilidades cognitivas, linguísticas e socioemocionais; para os professores, fortalecem a criatividade, a reflexão sobre a prática pedagógica e a capacidade de adaptar estratégias de ensino às necessidades da turma.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo evidencia que a ludicidade constitui uma estratégia eficaz para promover a alfabetização, permitindo que os alunos aprendam de forma natural e motivadora. A formação docente desempenha papel crucial na implementação de práticas lúdicas, capacitando os professores a planejar, executar e refletir sobre atividades que potencializem a aprendizagem.

Recomenda-se que políticas educacionais incorporem a ludicidade nos currículos



de formação docente e que futuras pesquisas explorem novas práticas lúdicas para alfabetização, ampliando o conhecimento sobre sua eficácia e aplicabilidade em diferentes contextos escolares.

REFERÊNCIAS

CHARTIER, Anne-Marie. Heterogeneidade em sala de aula: desafios e estratégias. 2007.

FERREIRO, Emilia. Psicogênese da língua escrita. Porto Alegre: Artes Médicas, 1979.

IMBERNÓN, Francisco. Formação docente: saberes e práticas. São Paulo: Cortez, 2009.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Ludicidade e educação: jogos, brincadeiras e ensino-aprendizagem. São Paulo: Cortez, 2011.

NÓVOA, António. Profissão professor: educação e formação. Lisboa: Dom Quixote, 1992.

PERRENOUD, Philippe. Desenvolvimento profissional do professor: estratégias de formação. Porto Alegre: Artmed, 2000.

PIAGET, Jean. A psicologia da criança. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1972.

SOARES, Magda. Alfabetizar: toda criança pode aprender a ler e a escrever. 9. ed. São Paulo: Moderna, 2016.

TARDIF, Maurice. Saberes docentes e formação profissional. Petrópolis: Vozes, 2002.

VYGOTSKY, Lev S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

