ISSN: 2358-8829

JOGOS E BRINCADEIRAS NA ALFABETIZAÇÃO: CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO PARA A APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA NOS ANOS INICIAIS

Julia Santos Bispo 1
Deborah Clara Gonçalves Ramos 2
Renally Maria Moura Ramos 3
Paula Almeida de Castro 4
Tatiana Cristina Vasconcelos 5

Introdução

A alfabetização constitui uma etapa fundamental da escolarização, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, por possibilitar às crianças a apropriação da leitura e da escrita e sua inserção em diferentes práticas sociais. Nesse processo, é importante que as práticas pedagógicas considerem não apenas a aprendizagem do sistema de escrita, mas também as experiências, os conhecimentos e as formas de participação das crianças. Dessa forma, a utilização de estratégias que tornem o processo de aprendizagem mais significativo pode contribuir para o envolvimento dos estudantes com as atividades de leitura e escrita. Entre essas possibilidades, destacam-se os jogos e as brincadeiras, que podem ser incorporados ao trabalho pedagógico de maneira planejada e intencional. A ludicidade possibilita criar situações nas quais as crianças participam ativamente, interagem com os colegas e desenvolvem diferentes habilidades relacionadas à linguagem. A importância dessa abordagem relaciona-se à necessidade de desenvolver práticas de alfabetização que considerem as diferentes formas e ritmos de aprendizagem presentes em uma mesma

1 Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba UEPB, Julia.b@aluno.uepb.edu.br;
2 Graduanda do Curso De Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba UEPB, c.deborah@aluno.uepb.edu.br;
3 Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba- UEPB, renally.ramos@aluno.uepb.edu.br;
4 Doutora em Educação (ProPEd/UERJ). Professora Associada (DE/CEDUC/UEPB). Coordenadora Institucional do Pibid/UEPB. Docente dos programas de pós-graduação em Formação de Professores e Educação Inclusiva. paulacastro@servidor.uepb.edu.br;
5 Professor orientador: Doutora em Educação (ProPEd/UERJ). Professora Associada (DE/CEDUC/UEPB). Coordenadora Pibid - Pedagogia UEPB. Docente do Mestrado em Educação Inclusiva (PROFEI). e-mail: tatianavasconcelos@servidor.uepb.edu.br;

ISSN: 2358-8829

turma. Assim, o trabalho pedagógico precisa estar atento às necessidades das crianças e criar oportunidades para que elas possam participar, experimentar, refletir e construir conhecimentos de maneira significativa. Diante dessa realidade, o presente estudo aborda a brincadeira como estratégia pedagógica nos anos iniciais do Ensino Fundamental, com enfoque em suas contribuições para o processo de alfabetização. Neste trabalho, a expressão aprendizagem significativa refere-se à construção de aprendizagens que ganham sentido para as crianças ao articularem conhecimentos prévios, participação ativa, interação e usos da linguagem em situações contextualizadas.

O estudo apresenta um relato de experiência desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), por meio do Projeto de Intervenção Pedagógica "O Som que Brinca e Ensina", realizado na Escola Doutor Severino Cruz, em Campina Grande – PB. A experiência foi desenvolvida com uma turma do 1º ano do Ensino Fundamental. O objetivo deste estudo é analisar as contribuições da brincadeira como estratégia pedagógica no processo de alfabetização, considerando suas relações com o desenvolvimento da consciência fonológica, o engajamento, a interação entre pares e a mediação pedagógica. Para isso, adotou-se uma abordagem qualitativa, caracterizada como relato de experiência, fundamentada na observação participante.

Metodologia

O presente estudo caracteriza-se como um relato de experiência, de abordagem qualitativa, fundamentado na observação participante. A experiência foi desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), por meio do Projeto de Intervenção Pedagógica (PIP) intitulado "O Som que Brinca e Ensina", realizado pelas pibidianas na Escola Doutor Severino Cruz, localizada no município de Campina Grande – PB. A proposta teve como público-alvo uma turma do 1º ano do Ensino Fundamental e teve como foco o desenvolvimento da consciência fonológica, articulada a práticas pedagógicas que envolveram os jogos e as brincadeiras como estratégias complementares ao processo de alfabetização.

A elaboração do projeto de intervenção partiu da análise de uma avaliação diagnóstica de leitura e escrita realizada com os estudantes da turma. A partir dos resultados obtidos, observou-se que mais da metade dos alunos se encontravam no nível

ISSN: 2358-8829

pré-silábico. A avaliação contemplava os níveis pré-silábico, silábico e alfabético, possibilitando identificar as necessidades apresentadas pelos estudantes em relação ao processo de apropriação da leitura e da escrita. Diante desse diagnóstico, foi elaborada uma proposta que buscou utilizar a ludicidade, as brincadeiras e jogos como recursos pedagógicos, com o intuito de proporcionar situações de aprendizagem mais prazerosas, significativas e adequadas às necessidades da turma.

Para o desenvolvimento da proposta, foram realizadas oficinas pedagógicas com frequência semanal e duração aproximada de duas horas cada. As propostas foram organizadas de modo a possibilitar a participação ativa das crianças, por meio de atividades individuais, em duplas e em grupos. Além de trabalhar habilidades relacionadas à consciência fonológica, as atividades também buscaram favorecer a interação entre os estudantes, a comunicação, a cooperação e a aprendizagem compartilhada. Para a construção deste relato de experiência, foram utilizados como registos o diário de bordo, fotografias e as atividades produzidas pelos estudantes. Esses instrumentos possibilitaram registar as experiências vivenciadas durante as oficinas, as estratégias utilizadas, a participação das crianças e os aspetos observados ao longo do processo de intervenção. Para a sistematização analítica, esses registros foram retomados e organizados a partir de aspectos recorrentes nas experiências observadas, resultando em três eixos de discussão: ludicidade e engajamento; consciência fonológica e apropriação da linguagem escrita; e interação e mediação pedagógica.

A importância da brincadeira no processo de alfabetização e letramento

A alfabetização constitui um processo fundamental para o desenvolvimento da criança, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Segundo Soares (2017), a alfabetização e o letramento são processos distintos, porém articulados, sendo a alfabetização compreendida como a aquisição da tecnologia da escrita, que envolve conhecimentos, técnicas e habilidades necessários à leitura e à escrita. O letramento, por sua vez, está relacionado à capacidade de utilizar a leitura e língua escrita em diferentes situações sociais, de acordo com as demandas do cotidiano. Dessa forma, embora apresentem significados diferentes, alfabetização e letramento devem ser desenvolvidos de maneira articulada, uma vez que a aprendizagem da leitura e da escrita está relacionada às práticas sociais de uso da linguagem.

ISSN: 2358-8829

A leitura e a escrita estão presentes em diferentes situações do cotidiano, como a leitura de notícias, a consulta a informações em estabelecimentos comerciais e a de problemas matemáticos. Assim, o domínio da linguagem escrita pode favorecer a autonomia, a resolução comunicação e o acesso às práticas sociais de leitura e escrita, ampliando as possibilidades de participação na sociedade. Nesse contexto, a consciência fonológica, compreendida como a capacidade de refletir sobre os sons da fala e identificar seus correspondentes fonemas, revela-se extremamente necessária no período de desenvolvimento da leitura e da escrita. Essa habilidade permite que a criança reconheça as relações entre sons e letras, identifique padrões sonoros e aprenda a decodificar palavras, configurando-se como um facilitador fundamental para a apropriação do sistema de escrita alfabética (Soares, 2012). A exploração lúdica das sonoridades da língua favorece uma aprendizagem ativa e sensível, na qual o conhecimento não é assimilado de forma mecânica, mas sim construído por meio da experiência, do jogo e da interação social.

Segundo Vieira (2010), os jogos e as brincadeiras desempenham um papel importante no processo de desenvolvimento infantil, pois por meio dessas atividades, as crianças interagem, comunicam-se, aprendem sobre regras e desenvolvem diferentes formas de pensar e agir. Além disso, essas experiências possibilitam a exploração de desafios, a organização do pensamento e a construção de conhecimentos. Nesse sentido, a autora destaca que:

> Durante os jogos e brincadeiras, as crianças adquirem diversas experiências, interagem com outras pessoas, organizam seu pensamento, tomam decisões, desenvolvem o pensamento abstrato e criam maneiras diversificadas de jogar, brincar e produzir conhecimentos. Nesse sentido, os jogos e as brincadeiras são instrumentos pedagógicos importantes e determinantes para o desenvolvimento da criança, pois no jogar e no brincar as mesmas desenvolvem habilidades necessárias para o seu processo de alfabetização e letramento (Vieira, 2010, p. 2).

A partir das considerações apresentadas, compreende-se que os jogos e as brincadeiras contribuem para o desenvolvimento infantil ao possibilitarem situações de interação, comunicação e construção de conhecimentos. Essas atividades favorecem a participação ativa das crianças no processo de aprendizagem, permitindo que desenvolvam habilidades cognitivas e sociais por meio de experiências significativas. No contexto dos anos iniciais do Ensino Fundamental, os jogos e as brincadeiras podem

ISSN: 2358-8829

ser utilizados como estratégias pedagógicas para favorecer o processo de alfabetização e letramento.

Por meio de atividades lúdicas planejadas, as crianças têm a oportunidade de explorar a linguagem, reconhecer letras e palavras, desenvolver a oralidade e ampliar seus conhecimentos sobre a leitura e a escrita. Dessa forma, o brincar pode contribuir para que a aprendizagem da linguagem escrita aconteça de maneira significativa e articulada às experiências das crianças. Nessa perspectiva, o caráter significativo da aprendizagem não decorre do jogo em si, mas da intencionalidade pedagógica que articula a experiência lúdica aos conhecimentos prévios, aos desafios propostos e aos usos sociais da linguagem.

A mediação pedagógica e o papel do brincar na perspectiva de Vygotsky

Com base na Teoria Histórico-Cultural, desenvolvida por Vygotsky (1998), compreende-se que a aprendizagem ocorre por meio das interações sociais e da mediação de outras pessoas. Nessa perspectiva, o autor enfatiza a importância da mediação do professor no processo de aprendizagem, considerando a necessidade de conhecer o nível de desenvolvimento dos alunos para planejar estratégias pedagógicas adequadas às suas necessidades. O nível de desenvolvimento real corresponde àquilo que a criança já domina e consegue realizar de forma independente. O nível de desenvolvimento potencial, por sua vez, refere-se àquilo que a criança ainda não consegue realizar sozinha, mas que pode desenvolver com o auxílio de um adulto ou de outras pessoas mais experientes. A distância entre esses dois níveis é denominada Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP).

No contexto da alfabetização, essa perspectiva evidencia a importância de propor atividades que considerem os conhecimentos prévios das crianças e ao mesmo tempo, ofereçam desafios adequados ao seu desenvolvimento. Dessa forma, os jogos e as brincadeiras podem constituir estratégias pedagógicas que favorecem a mediação docente, possibilitando situações de interação, participação e aprendizagem da leitura e da escrita. Para Vygotsky (1998), o brincar constitui uma atividade essencial no desenvolvimento infantil, pois permite à criança representar papéis sociais, compreender o mundo à sua volta e atuar além de seu comportamento habitual afinal, conforme destaca o autor, "no brinquedo, a criança é sempre maior do que ela é na realidade" (Vygotsky, 1998, p. 122). Dessa forma, os jogos e as brincadeiras não

ISSN: 2358-8829

constituem meros recursos recreativos, mas sim espaços privilegiados de criação da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). Ao engajar-se no universo lúdico, o estudante vivencia situações simbólicas que favorecem integralmente o seu desenvolvimento cognitivo, social e afetivo. O ambiente de jogo estabelece uma atmosfera de segurança na qual o erro deixa de carregar um peso e passa a ser compreendido como uma etapa legítima de investigação, permitindo que a criança formule hipóteses, cometa equívocos e tente novamente sem inibição.

Diante das discussões apresentadas, observa-se que a alfabetização e o letramento constituem processos fundamentais para o desenvolvimento e a participação social das crianças, sendo necessário que sejam trabalhados de forma articulada e significativa. Nesse contexto, os jogos e as brincadeiras apresentam-se como possibilidades pedagógicas que podem favorecer a aprendizagem da leitura e da escrita, ao promoverem situações de interação, participação e construção de conhecimentos. A partir das contribuições de Magda Soares, Vieira e Vygotsky, evidencia-se a importância de práticas educativas que considerem os conhecimentos prévios das crianças, valorizem suas experiências e possibilitem a mediação do professor durante o processo de aprendizagem. Assim, o brincar, quando planejado com intencionalidade pedagógica, pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades relacionadas à alfabetização e ao letramento nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Resultados e discussão

As vivências do Projeto de Intervenção Pedagógica (PIP) “O Som que Brinca e Ensina” possibilitaram observar aspectos fundamentais do processo de alfabetização, especialmente no que tange ao desenvolvimento da consciência fonológica, ao engajamento dos estudantes, às interações sociais e à mediação pedagógica. A partir dos registos mantidos durante as oficinas, identificaram-se três categorias analíticas para a discussão dos achados: ludicidade e engajamento no processo de alfabetização; desenvolvimento da consciência fonológica e apropriação da linguagem escrita; e interação e mediação pedagógica no processo de aprendizagem.

Experiências pedagógicas desenvolvidas no projeto: Ludicidade e engajamento

A incorporação de desafios, jogos e dinâmicas coletivas pautadas no universo infantil constituiu o eixo estruturante das intervenções pedagógicas realizadas. Ao

ISSN: 2358-8829

articular o ensino do sistema de escrita alfabética a situações de interação intencional, observou-se uma mudança significativa no nível de envolvimento e na motivação das crianças durante o processo de alfabetização. Na dinâmica intitulada "Olimpíada das Palavras", o contexto dos jogos olímpicos funcionou como elemento disparador da atenção.

A intervenção teve início com a exploração do alfabeto móvel, momento em que um representante de cada grupo, por vez, deveria ouvir uma palavra pronunciada pelo mediador, e selecionaras letras necessárias para formar a palavra solicitada. A equipe que concluísse corretamente primeiro recebia a pontuação correspondente à rodada, as palavras utilizadas estavam relacionadas ao contexto das Olimpíadas. Embora a dinâmica apresentasse um caráter competitivo, a proposta não tinha como finalidade apenas determinar uma equipe vencedora. A participação de todos os grupos era valorizada, e os estudantes eram incentivados a concluir as atividades. Esse aspecto tornou a competição um elemento de motivação inserido em uma proposta de aprendizagem, e não apenas uma disputa entre os participantes.

No segundo momento a atividade foi direcionada à formação de frases relacionadas ao contexto das Olimpíadas. Para essa proposta, foram organizadas duplas com estudantes que apresentavam diferentes níveis de aprendizagem, de modo que uma criança pudesse auxiliar a outra durante a realização da atividade. As palavras eram apresentadas de forma desorganizada e os estudantes deveriam reorganizá-las para construir uma frase. Durante essas atividades, foi possível observar mudanças na participação e no comportamento dos estudantes ao longo dos encontros. Na primeira dinâmica, percebeu-se maior atenção auditiva, cooperação entre os integrantes dos grupos e crescimento da autonomia na identificação dos sons necessários para a formação das palavras. Na segunda, a reconstrução das frases possibilitou observar situações de interação, diálogo, respeito às regras e participação conjunta na organização das palavras.

Na oficina "Brincando com as Palavras", a ludicidade esteve presente desde a primeira proposta, desenvolvida a partir de um jogo no qual as crianças recebiam pistas para descobrir qual seria a palavra seguinte. As palavras apresentadas possuíam sons iniciais semelhantes, fazendo com que os estudantes precisassem prestar atenção às características sonoras das palavras para formular suas hipóteses. A atividade possibilitou que as crianças brincassem com a linguagem ao mesmo tempo em que

ISSN: 2358-8829

participavam de uma situação voltada à aprendizagem. nessa oficina, foi realizada a "Leitura na Lata", utilizando como recurso o texto *Marcelo, Marmelo, Martelo*

A atividade foi utilizada para trabalhar a leitura e, a partir da própria história, discutir com as crianças a possibilidade de brincar com as palavras e perceber diferentes formas de utilização da linguagem. Posteriormente, foi realizada uma atividade de construção de um dicionário da turma. A partir de imagens, as crianças deveriam identificar e escrever as palavras correspondentes. Todos os estudantes tiveram a oportunidade de ir à frente da turma e participar do registro, enquanto as pibidianas e a professora realizavam as mediações necessárias para auxiliar aqueles que apresentavam maiores dificuldades.

A "Gincana da Consciência Fonológica", por sua vez, teve como objetivo retomar, celebrar e consolidar as aprendizagens construídas ao longo das oficinas desenvolvidas no projeto. A proposta buscou valorizar as vivências das crianças e reforçar os conteúdos trabalhados, especialmente aqueles relacionados à consciência fonológica, à socialização e ao engajamento coletivo. Dessa forma, a gincana assumiu também um caráter de encerramento das experiências realizadas durante o projeto. Na primeira dinâmica, a turma foi dividida em dois times, a cada rodada duas crianças de cada equipe eram selecionadas para participar. O mediador ditava uma palavra e as crianças deveriam identificar e pegar o item correspondente. A organização da atividade transformou a retomada dos conteúdos em uma situação dinâmica, na qual os estudantes precisavam estar atentos, participar e responder ao desafio proposto.Para finalizar, foi realizado o "Bingo das Palavras", atividade que estimulou o reconhecimento de palavras e a escuta atenta..

As experiências analisadas permitem observar que a ludicidade esteve presente não apenas como recurso para tornar as atividades mais divertidas, mas como forma de organização das situações de aprendizagem. Jogos, desafios, competição, histórias, materiais concretos e brincadeiras com as palavras foram utilizados para aproximar as crianças dos conteúdos trabalhados. Essa perspectiva dialoga com Vieira (2010), ao compreender os jogos e as brincadeiras como instrumentos pedagógicos capazes de favorecer experiências, interação e construção de conhecimentos.

ISSN: 2358-8829

Desenvolvimento da consciência fonológica e apropriação da linguagem escrita

A mobilização das habilidades de consciência fonológica no âmbito do projeto ocorreu mediante situações didáticas que desafiavam os estudantes a analisar ativamente os constituintes sonoros da língua oral e a sua correspondência gráfica. As atividades favoreceram momentos nos quais os estudantes precisavam prestar atenção à estrutura sonora das palavras e estabelecer relações entre a oralidade e sua representação escrita. Em diferentes situações, as crianças foram incentivadas a ouvir, comparar, formular hipóteses e refletir sobre as palavras antes de realizar seus registos. Também foram observadas situações envolvendo a organização das palavras e a construção de frases, possibilitando trabalhar aspectos relacionados à segmentação e à estrutura da linguagem escrita. Da mesma forma, as atividades de leitura e produção escrita permitiram que os estudantes mobilizassem conhecimentos construídos ao longo das oficinas e participassem de práticas nas quais a linguagem escrita aparecia associada a situações significativas.

Outro aspecto observado foi a existência de diferentes hipóteses e níveis de aprendizagem entre os estudantes. Algumas crianças apresentavam maior autonomia na realização das atividades, enquanto outras necessitavam de maior acompanhamento para identificar sons, selecionar letras ou realizar registros escritos. Essa diversidade foi considerada na organização das propostas e nas intervenções realizadas durante as atividades. As experiências desenvolvidas dialogam com a perspectiva de Soares acerca da alfabetização como processo de apropriação do sistema de escrita. Nesse sentido, as atividades não se limitaram à memorização de letras ou palavras, mas buscaram criar situações nas quais as crianças pudessem refletir sobre a língua e estabelecer relações entre sons, letras, palavras, leitura e escrita. Dessa maneira, os achados indicam que a utilização de propostas lúdicas possibilitou trabalhar aspectos da consciência fonológica de forma articulada às aprendizagens relacionadas à alfabetização.

A ludicidade, nesse contexto, constituiu uma forma de aproximar as crianças das atividades de linguagem e favorecer sua participação em situações de reflexão sobre a língua. Essa articulação entre experiência, conhecimentos prévios, participação e reflexão ajuda a compreender, no âmbito deste relato, o caráter significativo das aprendizagens construídas durante as oficinas.

ISSN: 2358-8829

Interação e mediação pedagógica no processo de aprendizagem

A interação entre as crianças e a mediação pedagógica estiveram presentes durante o desenvolvimento das atividades, contribuindo para a participação dos estudantes e para a construção compartilhada de conhecimentos. A organização das propostas em duplas, grupos e equipes possibilitou momentos de diálogo, cooperação e troca de conhecimentos, permitindo que as crianças compartilhassem suas ideias e também auxiliassem umas às outras na realização das atividades. A mediação das pibidianas e da professora supervisora também se mostrou importante diante das diferentes formas e ritmos de aprendizagem apresentados pela turma. Durante as atividades, foram realizadas intervenções, explicações e questionamentos de acordo com as necessidades observadas, possibilitando que as crianças refletissem sobre suas respostas e buscassem diferentes maneiras de solucionar os desafios propostos.

A mediação pedagógica esteve presente especialmente nos momentos em que os estudantes apresentavam dificuldades. As intervenções realizadas buscavam orientar as crianças a pensar sobre aquilo que estavam fazendo, por meio de repetições, questionamentos, orientações e auxílio durante a realização das atividades. Dessa maneira, a intervenção não consistia apenas em apresentar respostas, mas em oferecer condições para que os estudantes pudessem continuar participando e refletindo sobre suas próprias tentativas. A observação dos diferentes ritmos de aprendizagem também evidenciou a necessidade de adaptar as propostas. As atividades não foram desenvolvidas de maneira completamente uniforme, uma vez que as crianças apresentavam diferentes níveis de domínio das habilidades trabalhadas. A adaptação das tarefas permitiu ampliar as possibilidades de participação e considerar as necessidades apresentadas pelos estudantes. Esses aspectos podem ser compreendidos a partir das contribuições de Vygotsky (1998), especialmente no que se refere à importância das interações sociais e da mediação no processo de aprendizagem. A experiência demonstrou que a construção do conhecimento ocorreu em situações compartilhadas, nas quais os estudantes puderam contar tanto com o auxílio dos colegas quanto com a intervenção das mediadoras.

Assim, os resultados observados indicam que a utilização da ludicidade esteve associada não apenas ao desenvolvimento de habilidades relacionadas à consciência fonológica e à alfabetização, mas também à criação de situações de interação, cooperação e participação. As propostas possibilitaram considerar os diferentes ritmos

ISSN: 2358-8829

de aprendizagem e realizar intervenções pedagógicas de acordo com as necessidades observadas. De modo geral, as experiências analisadas permitem compreender que o brincar, quando planejado com intencionalidade pedagógica, pode constituir uma possibilidade de aproximar as crianças das práticas de leitura e escrita. As atividades desenvolvidas ao longo do projeto possibilitaram articular conteúdos relacionados à consciência fonológica com situações de participação, interação e construção de conhecimentos, valorizando as experiências das crianças e a mediação pedagógica no processo de alfabetização.

Considerações Finais

A experiência desenvolvida no Projeto de Intervenção Pedagógica "O Som que Brinca e Ensina" possibilitou identificar contribuições das práticas lúdicas para o processo de alfabetização, especialmente no desenvolvimento da consciência fonológica, da leitura e da escrita. As atividades realizadas favoreceram situações de participação, interação e reflexão sobre a linguagem, considerando os diferentes ritmos e necessidades apresentados pelas crianças.

Os registros produzidos no início e ao final da intervenção indicaram mudanças no processo de apropriação da leitura e da escrita. Ao término do projeto, observou-se maior presença de produções compatíveis com o nível alfabético e maior domínio na leitura e na compreensão de palavras, frases e textos em comparação com o desempenho registrado no início das ações. Por se tratar de um relato de experiência, esses resultados são compreendidos como indícios produzidos no contexto específico da intervenção e não como evidência de uma relação causal isolada entre as atividades desenvolvidas e os avanços observados.

Além dos aspectos relacionados à aprendizagem da leitura e da escrita, também foram percebidos avanços na participação, na comunicação oral e na confiança das crianças durante as atividades. O uso de jogos, brincadeiras e propostas voltadas à linguagem possibilitou momentos de cooperação, interação e envolvimento, contribuindo para um ambiente de aprendizagem mais participativo e significativo. Dessa forma, a experiência permitiu compreender que a ludicidade, quando articulada a objetivos pedagógicos definidos, pode ultrapassar a ideia de entretenimento e constituir uma estratégia para trabalhar conhecimentos específicos da alfabetização. No desenvolvimento das oficinas, as brincadeiras foram utilizadas para criar situações de

ISSN: 2358-8829

escuta, identificação e reflexão sobre os sons da fala, formação de palavras, leitura e escrita, possibilitando que as crianças se envolvessem com esses conhecimentos de maneira participativa.

Embora os resultados apresentados sejam específicos do contexto vivenciado, o relato possibilita ampliar as discussões sobre práticas de alfabetização que integrem ludicidade, consciência fonológica, interação e mediação pedagógica. Como limite, o estudo se apoia em registros produzidos no próprio contexto da intervenção, o que recomenda cautela na generalização dos achados para outras turmas e realidades escolares.

Nesse sentido, a experiência pode contribuir para a reflexão de professores e pesquisadores interessados em desenvolver propostas que aproximem as crianças da leitura e da escrita por meio de situações significativas e adequadas às suas necessidades. No âmbito do PIBID, a experiência também evidencia uma dimensão formativa, ao possibilitar às pibidianas planejar, observar, registrar e reorientar práticas pedagógicas a partir das respostas das crianças e das necessidades identificadas no cotidiano escolar. Por fim, considera-se pertinente a realização de novas pesquisas que investiguem diferentes formas de articulação entre brincadeiras, jogos e alfabetização, considerando outros contextos escolares, faixas etárias e características de aprendizagem. Investigações futuras poderão aprofundar a compreensão sobre quais estratégias lúdicas favorecem determinadas habilidades de consciência fonológica e como sua utilização pode ser planejada de maneira intencional no cotidiano escolar. Assim, este relato busca contribuir para o diálogo entre as experiências concretas da escola, a formação docente e as discussões acadêmicas sobre o processo de alfabetização.

REFERÊNCIAS

Brasil. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, LDB. 9394/1996.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC,2018. Disponível em:https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf. Acesso em: 12 de junho de 2025.

MATTOS, Regiane C. F. FARIA, Moacir Alves de. Jogo e Aprendizagem. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**. Volume 2, nº 1, 2011. Disponível em:

<http://www.facsaoroque.br/novo/publicacoes/pdf/v2-n1-2011/Regiane.pdf>. Acesso em: 3 de Agosto de 2026.

FERREIRO, Emília. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes médica sul, 1999.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 25ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

SOARES, M. **Alfaletrar**: toda criança pode aprender a ler e a escrever. São Paulo: Contexto, 2020.

VIEIRA, Elaine. **A ludicidade na prática pedagógica**: jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem. Curitiba: IBPEX, 2010.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.