



A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA: O USO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DA PRÉ-ESCOLA

Antonio Leonardo da Silva Dantas ¹

Antonia Karenne Maia Paiva ²

Antonia Larissy Feitoza da Silva ³

Janiele Calixta da Silva ⁴

Eloiza Milka Cardoso Dias ⁵

RESUMO

Este trabalho é fruto da atuação no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID, do Subprojeto de Alfabetização da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte - UERN/CAPF. A pesquisa objetiva enfatizar a importância da ludicidade, por meio dos jogos e brincadeiras, no processo de alfabetização das crianças público-alvo da Pré-escola. A brincadeira, quando incorporada ao ensino, ou seja, com objetivos traçados, torna-se uma excelente aliada no processo de alfabetização, em especial na Educação Infantil, fase em que o ato de brincar é a forma primária de expressão da criança. Ao disponibilizar jogos e brincadeiras, o ensino se torna mais interessante e significativo para a criança, o que favorece o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Por esta razão, o lúdico não deve ser encarado como simples diversão, mas sim como estratégia pedagógica no processo de ensino-aprendizagem. A pesquisa se baseia teoricamente em autores como Piaget (1986), Kishimoto (1995), Vygotsky (1998), entre outros. Durante a execução de práticas com brincadeiras e jogos mediadas pelos bolsistas do PIBID, evidenciou-se que a utilização desses recursos estimula o avanço da comunicação oral, da coordenação motora, da linguagem e de habilidades socioemocionais, que se configuram como essenciais ao processo de alfabetização. É com base nas observações e nos dados por meio delas obtidos, portanto, que os bolsistas do PIBID propõem práticas pedagógicas que valorizam o prazer em aprender, utilizando a ludicidade como estratégia central. Todas as atividades foram cuidadosamente planejadas, faz-se relevante enfatizar, ainda, com intencionalidade pedagógica, respeitando os ritmos e as particularidades de cada criança.

Palavras-chave: Alfabetização, Brincadeiras, Jogos, Ludicidade.

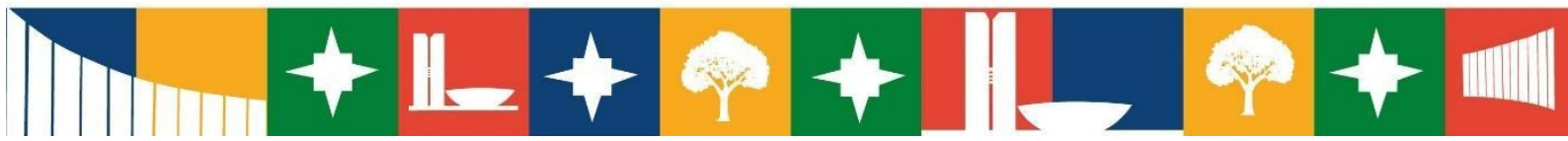
1 Graduando em Pedagogia pela UERN/CAPF e bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES). E-mail: antonio20230007430@alu.uern.br;

2 Graduada em Pedagogia pela UERN/CAPF e bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES). E-mail: antonia20230029900@alu.uern.br;

3 Graduada em Pedagogia pela UERN/CAPF e bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES). E-mail: antonia20230007331@alu.uern.br;

4 Graduada em Pedagogia pela UERN/CAPF e bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES). E-mail: jalielecalixta@alu.uern.br;

5 Professora orientadora: Mestre pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN/CAPF). E-mail: elocardoso.07@gmail.com.





INTRODUÇÃO

A Educação Infantil é reconhecida como a primeira e fundamental etapa da Educação Básica, na qual as crianças estabelecem as bases para o seu desenvolvimento integral. Nesse contexto, o processo de alfabetização assume um papel crucial, necessitando ser conduzido de forma que respeite as especificidades da infância, valorizando o prazer em aprender e o ato de brincar como forma primária de expressão. Diante disso, este artigo se propõe a analisar a ludicidade como ferramenta pedagógica essencial no processo de alfabetização de crianças da Pré-escola, especialmente por meio do uso intencional de brincadeiras e jogos.

A escolha por este tema se justifica pela necessidade de superar práticas de ensino tradicionais que, por vezes, são centradas na cópia e repetição mecânica, descontextualizadas e pouco eficazes para o público-alvo da Educação Infantil. O ato de brincar é extensivamente sustentado pela literatura como inerente à evolução cognitiva, social, afetiva e linguística da criança, sendo, portanto, um poderoso mediador da aprendizagem. Essa perspectiva dialoga diretamente com princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que preconiza os direitos de aprendizagem e desenvolvimento, como o de "brincar" e "explorar".

O objetivo geral desta pesquisa é, com base nisso, enfatizar e demonstrar, por meio da experiência prática, a eficácia do uso intencional das brincadeiras e jogos na potencialização de habilidades necessárias ao processo de alfabetização em crianças da Pré-Escola II. Dessa forma, a presente investigação busca contribuir para a área da Educação Infantil, oferecendo subsídios concretos para que educadores e futuros profissionais valorizem e integrem o lúdico em suas metodologias de ensino, de modo a transformar a sala de aula em um ambiente vivo, acolhedor e profícuo para a alfabetização e formação integral de cidadãos.

METODOLOGIA

A pesquisa realizada adota uma abordagem qualitativa, com características descritivas e exploratórias, baseada em experiências vividas pelos participantes do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES) do Subprojeto de Alfabetização da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN/CAPF). A pesquisa foi desenvolvida



em uma turma de Pré-Escola II de um Centro Municipal de Educação Infantil (CMEI) situado no município de Pau dos Ferros/RN com crianças de cinco a seis anos de idade.

A escolha pela abordagem qualitativa se justifica por sua capacidade de compreender os fenômenos educacionais com base em interações, práticas e experiências reais vivenciadas em sala de aula. Nesse sentido, o pesquisador adota a função de observador-participante, com o intuito de documentar e, posteriormente, avaliar as práticas pedagógicas facilitadas pelos bolsistas durante o processo de alfabetização das crianças observadas.

Os dados foram coletados por meio de observações diretas, anotações reflexivas feitas em diários de campo, planejamentos pedagógicos e descrições das intervenções executadas no âmbito do PIBID. Esses dados foram analisados de modo interpretativo, com vistas a entender como a utilização da ludicidade dos jogos e das brincadeiras auxiliou no desenvolvimento das habilidades cognitivas, linguísticas e socioemocionais das crianças.

Sobre a preparação das atividades, enfatiza-se, esta foi realizada com intencionalidade pedagógica, respeitando o ritmo, as hipóteses de escrita e as particularidades de cada criança, em consonância com os direitos de aprendizagem previstos na BNCC.

REFERENCIAL TEÓRICO

A ludicidade, quando inserida no âmbito escolar, especialmente na Educação Infantil, configura-se como ferramenta crucial de mediação no processo de ensino e de aprendizagem. De acordo com Kishimoto (1995), o jogo, quando utilizado com intencionalidade pedagógica, converte-se em recurso didático capaz de promover o desenvolvimento integral da criança, e o brincar, por sua vez, é defendido pelo autor como maneira de propiciar à criança agir de modo inventivo, desenvolver o imaginário, construir representações mentais, de modo que ela, por meio de experiências próprias, possa compreender o mundo.

Em sentido análogo, Piaget (1986) afirma que o brincar é uma atividade essencial para o desenvolvimento cognitivo, pois permite que a criança assimile e acomode novos saberes de forma natural e prazerosa. Acerca do jogo infantil, para o autor, mais do que forma de lazer, este é um meio de expressão para a criança, o qual a possibilita compreender a realidade a sua volta e, com base nisso, estruturar novos conhecimentos.





Em acréscimo, Vygotsky (1998) destaca o papel social do brincar, considerando-o uma prática que se dá pela interação com o outro. Para o autor, o jogo contribui para a expansão de funções psicológicas superiores, como a linguagem, a atenção e a memória, além de favorecer a construção da autonomia e da identidade da criança. Assim, o brincar é entendido como uma atividade social que impulsiona o aprendizado e o desenvolvimento.

Por sua vez, Brandão e Albuquerque (2024) reforçam que a alfabetização na Educação Infantil deve ocorrer de forma prazerosa e significativa, respeitando os interesses das crianças. As autoras criticam práticas centradas apenas na cópia e na repetição, defendendo um meio de alfabetização que valorize o brincar, a imaginação e a ludicidade como rotas para o acesso à linguagem escrita. Dessa forma, a alfabetização e o letramento se entrelaçam, propiciando que as crianças aprendam a ler e escrever em contextos reais e lúdicos.

Acerca dessas concepções, percebe-se que a ludicidade é um elemento essencial para o processo de alfabetização na Educação Infantil. A utilização de jogos, brincadeiras e recursos didáticos interativos favorece a aprendizagem significativa, estimula a curiosidade e o prazer em aprender, além de respeitar o tempo e as particularidades de cada criança. O professor, com base nisso, atua como mediador de experiências lúdicas, planejando ações pedagógicas que unam o ato de brincar ao de aprender, em consonância com os direitos de aprendizagem e desenvolvimento preconizados pela BNCC (2018).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), *Campus Avançado de Pau dos Ferros (CAPF)*, possui dois subprojetos do PIBID em andamento, quais sejam: um ligado à Alfabetização e um à Pedagogia, ambos desenvolvendo, em escolas da cidade de Pau dos Ferros, interior do Estado do Rio Grande do Norte (RN), atividades que vão desde o planejar e mediar aulas na Educação Infantil e no Ensino Fundamental (anos iniciais), a até práticas de avaliação da aprendizagem. Além disso, ao participarem de encontros teóricos do PIBID, os bolsistas se aperfeiçoaram na produção de recursos pedagógicos e no estudo de referenciais teóricos de grande relevância às práticas alfabetizadoras.

Dessa maneira, o PIBID, ao inserir os graduandos de Pedagogia no contexto de salas de





aula em que eles podem atuar tanto como observadores quanto como agentes de intervenção e transformação, permite compreender quais concepções pedagógicas melhor se ajustam a cada contexto, levantando questões como: Qual seria a melhor maneira de desenvolver uma aula na Educação Infantil voltada à alfabetização? De modo tradicional, com atividades mecânicas de memorização e cópia, sem considerar a fase da infância ou as hipóteses de escrita da idade, ou seria desenvolvendo aulas de uma forma lúdica, utilizando-se do brincar, dos jogos e recursos pedagógicos dinâmicos que despertam o interesse das crianças em aprender?

Brandão e Albuquerque (2024, p. 8) respondem a esses questionamentos, afirmando que defendem "[...] uma concepção de alfabetização muito diferente daquela que se apoia em exercícios de cópia sem significado e que com certeza não aproximam as crianças da linguagem escrita." Assim, ambas as autoras consideram ser possível e necessário "[...] propor atividades nos eixos do letramento e da alfabetização, que respeitem os interesses das crianças e seus direitos de aprender, de brincar e de interagir" (Brandão; Albuquerque, 2024, p. 8).

Kishimoto (1995) também contribui à área da aprendizagem e ludicidade, delimitando a importância de práticas pedagógicas focadas em jogos e brincadeiras

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se consideramos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem (Kishimoto, 1995, p. 59).

Partindo, então, desses posicionamentos e dos saberes construídos a partir de vivências durante a observação e regência propiciadas pelo PIBID em uma turma de Pré-Escola II de um Centro Municipal de Educação Infantil (CMEI) da rede pública municipal de Pau dos Ferros, é





possível afirmar que a ludicidade deve ser um dos pontos de partida para engajar as crianças durante as aulas, contribuindo para que avancem na aprendizagem sobre o Sistema de Escrita Alfabética (SEA) e em suas fases de leitura e escrita.

Dessa forma, todas as práticas desenvolvidas no CMEI pelos bolsistas do PIBID levam em conta uma concepção de alfabetização pautada na ludicidade, que inclui brincadeiras, jogos educativos e utiliza recursos pedagógicos para engajar as crianças durante as aulas, que está, ainda, em consonância com os direitos preconizados pela BNCC sobre a aprendizagem, que afirmam que os alunos possuem "[...] os direitos de conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se [...]" (Brasil, 2018, p. 40).

Assim, os bolsistas do PIBID mediarão aulas com a utilização de recursos pedagógicos diversos, dentre os quais fizeram parte: Pescaria em Letras, Ditados das Letras e das Sílabas, Caixinhas da Formação da Palavra, Cabos de Guerra da Alfabetização, Jogo do Intruso das Aliterações, Torta na Cara das Letras e da Matemática, Dominó das Letras, Fichas de Palavra do Dia, Chamadinha dos Nomes, Caixa da Alfabetização, Bingo das Sílabas e Galinha das Letras. Outras brincadeiras, com foco na alfabetização ou não também foram realizadas, entre as quais estão: a Caixa do Mestre Mandou, Caixa das Surpresas, Quiz do Folclore, Danças das Cadeiras, Desafio do Passinho, Roleta das Palavras, Amarelinha, Torta na Cara e Circuitos diversos. A seguir, consta uma imagem representativa de alguns dos recursos, das atividades e das brincadeiras mobilizados durante as aulas pelos bolsistas.



Imagem 1: Representação das Atividades "Pescaria das Letras", "Cabo de Guerra da Alfabetização", "A chamadinha dos Nomes", "Dominó das Letras", "Roleta das Palavras" e "O Mestre Mandou"



Fonte: arquivo pessoal dos autores.

Durante a atuação no subprojeto do PIBID de pedagogia, os bolsistas vivenciaram na prática o quanto o brincar é importante na alfabetização. Nesse contexto, o que foi observado, em conjunto com o que foi lecionado, nas aulas, evidencia o lúdico como potencializador do aprendizado das crianças, tornando as aulas mais prazerosas.

Ademais, percebeu-se que o brincar não é apenas um momento de distração, mas uma forma de ensinar e aprender. Quando o professor planeja uma atividade com intencionalidade, o jogo se transforma em um forte recurso pedagógico, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e motor das crianças. Assim, brincar e aprender passam a caminhar juntos dentro da sala de aula, possibilitando aulas mais leves.





Nas aulas da turma da Pré-Escola II, ademais, quando havia brincadeiras, as crianças se mostravam mais atentas e participativas. Jogos, como Pescaria das Letras, Cabo de Guerra da Alfabetização, Bingo das Sílabas, Dominó das Letras, Galinha das Letras e A Chamadinha dos Nomes, despertavam a curiosidade e o entusiasmo dos alunos, que passavam a aprender brincando. Durante essas atividades, era comum observar as crianças interagindo e se ajudando, sentindo-se felizes por estarem fazendo parte do contexto.

Durante as regências, além disso, percebeu-se o quão essencial é a mediação por parte da figura do professor, de modo que se pode afirmar que não basta apenas entregar o jogo ou explicar a brincadeira ao aluno, é preciso acompanhar de perto, orientar, incentivar e valorizar cada descoberta das crianças. Essas mediações fazem toda a diferença no aprendizado, porque ajudam as crianças a compreender o que estão fazendo e por que estão aprendendo. Vygotsky (1998) já explicava, nesse sentido, que os aprendizados acontecem nas relações com o outro, e que, por meio dessas relações, as crianças se desenvolvem.

Um outro aspecto que chamou a atenção foi a inclusão que o brincar proporciona. Nas atividades em grupos, as crianças colaboraram entre si, respeitando o tempo uma das outras e comemorando juntas as conquistas. Isso mostra que o brincar, mais do que um instrumento de formação humana, ensina valores como solidariedade, empatia e respeito. Assim, alfabetizar a partir da ludicidade é, também, formar cidadãos conscientes e acolhedores.

Durante as vivências, em relação às atividades mais tradicionais, baseadas no copiar e na repetição, notou-se pouco interesse das crianças. Em alguns momentos, percebeu-se que se mostravam cansadas ou desmotivadas. Em contrapartida, quando a aula envolvia brincadeiras, cores, músicas ou movimento, tudo mudava: o brilho nos olhos, a alegria e o envolvimento se tornavam visíveis. Isso reforça a importância de o professor compreender o perfil da turma e, com base nisso, buscar métodos mais significativos de aprendizado.

Essas práticas também dialogam com o que propõe a BNCC, que garante às crianças o direito de conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se (Brasil, 2018), de acordo com o explicitado anteriormente. Quando o professor organiza atividades lúdicas, está respeitando esses direitos e permitindo que o aprendizado aconteça de forma completa, o que envolve o ato de pensar, de sentir e de agir diante do outro.

Acerca da formação profissional dos bolsistas, o PIBID se revelou crucial. Ao permitir vivenciar e redigir práticas de alfabetização na escola, o programa oportunizou assimilar, de forma concreta, como a teoria estudada na universidade se aplica no cotidiano da sala de aula. Ademais, oportunizou visualizar que o planejamento constitui uma etapa fundamental, pois é a partir dele que o professor pensa em como transformar o conteúdo em algo que se mostre





mais interessante e acessível às crianças. Além disso, permitiu aos bolsistas aprender a partir dos profissionais mais experientes e com demais colegas do programa. Cada uma das experiências coletivas foi, nesse sentido, uma oportunidade de aprendizado.

De modo geral, os resultados obtidos por meio das vivências e regências mostram que a ludicidade é um caminho eficiente e necessário à alfabetização. Ela não exclui o ensino mais tradicional, mas o amplia, tornando-o mais atrativo e prazeroso. Brincar com intencionalidade pode, assim, transformar o espaço da sala de aula em um ambiente vivo, cheio de descobertas e aprendizagens. As práticas realizadas no CMEI de Pau dos Ferros mostraram que é possível alfabetizar respeitando o tempo e a infância de cada aluno, mobilizando o brincar como ponto de partida. Por tais evidências, acredita-se, e enfatiza-se, que o PIBID desempenha um papel fundamental na formação de futuros professores. O programa ensina a olhar a escola com um olhar mais sensível e valorizar o potencial de cada criança.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das experiências vivenciadas no contexto do PIBID e das práticas executadas na turma da Pré-Escola II, foi possível compreender como a ludicidade se constitui como um elemento indispensável no processo de alfabetização. Ao ser incorporada de forma intencional e planejada às práticas pedagógicas, ela deixa de ser um momento de simples descontração e passa a ser um recurso significativo de mediação na aprendizagem. O brincar, nesse contexto, por despertar o interesse e contribuir para a participação, transformando a sala de aula em um espaço de descoberta e de vivências, amplia as possibilidades de construção do conhecimento das crianças, auxiliando no desenvolvimento de suas habilidades.

Ainda, com base no observado, enfatiza-se que, quando o professor propõe atividades lúdicas, o aprendizado ocorre de forma mais espontânea e natural. A interação, o uso de cores, sons e desafios tornam o ambiente alfabetizador mais dinâmico, respeitando o tempo, o ritmo e as hipóteses de escrita de cada criança. Assim, a ludicidade se revela como um caminho que articula o prazer de brincar ao ato imprescindível de aprender novas habilidades, favorecendo o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças.

Por fim, as experiências vividas no PIBID demonstraram que a alfabetização, quando fundamentada em práticas lúdicas, ultrapassa o ensino mecânico da leitura e da escrita. Ele se torna um processo de descobertas, de alegria e de construção de sentidos. A ludicidade, dessa





forma, reafirma-se como uma ferramenta pedagógica transformadora e dinâmica, passível de tornar o ato de ensinar e de aprender em uma experiência estimulante, relevante e prazerosa, o que favorece a formação integral das crianças.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRANDÃO, A. C. P.; ALBUQUERQUE, E. B. C. **A Aprendizagem das Letras na Educação Infantil: as inimiguinhas em ação?** 1 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2024.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. Pro-posições, v. 6, n. 2 [17], p. 46-63, 1995.

PIAGET, J. **O nascimento da inteligência na criança**. Tradução de Maria Luísa Lima. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1986.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

