

LUDICIDADE E ALFABETIZAÇÃO: EXPERIÊNCIAS NO PIBID EM TURMAS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL EM UMA ESCOLA ESTADUAL DE CAJAZEIRAS

Anália Eloíse Santos Pinheiro ¹
Ana Paula dos Santos Alexandre ²
Francisco Pereira da Silva ³
Giselliane Medeiros Lima ⁴

RESUMO

Este artigo tem como objetivo apresentar a temática do lúdico como recurso pedagógico no processo de alfabetização nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. A ludicidade é compreendida em uma perspectiva cultural e social e como aliada que favorece a construção de conhecimentos durante o processo de alfabetização. O texto trata-se de um relato de experiência de abordagem qualitativa descritiva. Os autores que embasaram a discussão foram: Macedo, Alencar e Bacaro (2010), Oliveira, Bertão e Silva (2025), Cunha *et al* (2025), entre outros, escolhidos por abordarem o lúdico em seus trabalhos. Sendo assim, o presente texto busca relatar as vivências dos bolsistas do Programa de Iniciação à Docência (PIBID) nas turmas de 1º e 2º ano do Ensino Fundamental, em uma escola estadual de Cajazeiras-PB. As ações realizadas tiveram como foco o desenvolvimento de atividades lúdicas na rotina das turmas, com o objetivo de estimular o interesse e engajamento dos estudantes em processo de alfabetização. Desse modo, por meio do uso de materiais lúdicos, foi possível identificar que a ludicidade capta a atenção dos estudantes, os quais apresentaram interesse espontâneo de participar das atividades. Essa participação contribuiu para resultados positivos no processo de ensino-aprendizagem, com avanços significativos na leitura e escrita. Além disso, destaca-se a interação e trabalho em grupo observados entre os estudantes durante as atividades, elementos que favorecem a aprendizagem. Conclui-se que a experiência proporcionada pelo PIBID no ambiente escolar contribui não apenas para os estudantes da Educação Básica, mas representa também uma aprendizagem significativa para os bolsistas em formação, ao possibilitar vivências práticas que reforçam a importância do lúdico no processo de alfabetização.

Palavras-chave: Ludicidade, Vivências, Alfabetização.

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, analiapinhei8@gmail.com;

² Graduanda pelo Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, ana.p.lima@estudante.ufcg.edu.br;

³ Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, francisco.pereira1@estudante.ufcg.edu.br;

⁴ Professora orientadora: Doutorado em Educação, Universidade Federal de Alagoas – UFAL, profa.giselliane.medeiros@gmail.com.



INTRODUÇÃO

O presente artigo aborda a temática sobre a ludicidade no processo de alfabetização nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, através das vivências dos licenciandos durante o Programa de Iniciação à Docência (PIBID), nas salas de 1º e 2º ano do Ensino Fundamental. O objetivo deste artigo é analisar a importância das atividades lúdicas no processo de alfabetização dos alunos. Além disso, identificar de que maneira a ludicidade desperta o interesse das crianças na leitura.

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), é uma política governamental para formação docente. É uma ação realizada pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), que proporciona a oportunidade de vivenciar um processo enriquecedor de experiências significativas que contribuem para a formação docente.

De acordo com Freire (1996, p. 47), “[...] saber ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”. Como contribuintes da educação, precisamos ter um novo posicionamento para que haja uma educação de qualidade no desenvolvimento das crianças com um espaço escolar saudável e comprometido com todos os alunos.

Desse modo, ressaltamos a importância do lúdico através de brincadeiras, jogos que estimulem os alunos a desenvolver suas capacidades, que amplie seus conhecimentos sobre si e sobre o mundo a sua volta. Dito isso, o professor é contribuinte na interação dos alunos, estimulando e promovendo um ambiente de criatividade de modo que o lúdico seja algo espontâneo, de modo que os alunos busquem de vontade própria interagir para que o objetivo daquela aula seja atendido.

Esse tema foi escolhido a partir da observação do dia a dia dos professores e estudantes nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, em que foi possível compreender que o processo de alfabetização pode ser difícil, tanto para os professores, quanto para os alunos. Desse modo, em comparação a Educação Infantil, os momentos de brincadeira no Ensino Fundamental, são reduzidos. Nesse sentido, a faixa etária das crianças, nas turmas de 1º e 2º ano, está entre os 6 a 8 anos, o que significa que o brincar é de interesse das crianças.





De acordo com Macedo, Alencar e Bacaro (2010), ocorre situações em sala de aula em que os estudantes podem brincar, mas sem nenhuma intenção pedagógica. Entretanto, as atividades lúdicas podem ser aliadas nas práticas pedagógicas.

Nesse sentido, o texto busca responder ao seguinte questionamento: Qual a importância das atividades lúdicas no processo de alfabetização das crianças nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental?

Os autores que embasaram a discussão foram: Macedo, Alencar e Bacaro (2010), Oliveira, Bertão e Silva (2025), Cunha et al (2025), entre outros, escolhidos por abordarem o lúdico em seus trabalhos. O texto caracteriza-se em um relato de experiência de abordagem qualitativa descritiva. A coleta de dados foi feita por meio das observações e atividades desenvolvidas nos plantões pedagógicos na escola campo.

Como resultado das observações das atividades realizadas, foi observado que os estudantes apresentam interesse e bons empenhos nas propostas lúdicas. Sendo possível notar, também, o desenvolvimento dos estudantes com dificuldades de aprendizagem. Além disso, no trabalho em conjunto com colegas, foi possível refletir como a troca de saberes entre os colegas também é uma forma significativa de aprender.

METODOLOGIA

O presente estudo, caracterizado como um relato de experiência de abordagem qualitativa descritiva, a qual teve como principal instrumento de análise a observação participante e a reflexão da prática vivenciada. O objetivo é analisar a importância da ludicidade no processo de alfabetização nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. A coleta de dados foi construída a partir do relato de experiências no PIBID em turmas de 1º e 2º anos de uma escola estadual da Paraíba. Portanto, para analisar a importância do lúdico para o processo de alfabetização, foram realizadas atividades lúdicas nas turmas, para investigar o desenvolvimento e o interesse dos estudantes a essas práticas pedagógicas.

Nas turmas de 1º e 2º anos foram utilizados recursos pedagógicos com estratégias, jogos e brincadeiras, que tem como proposta facilitar o processo de alfabetização. Nesse estudo, será feito a análise e reflexão de 3 atividades lúdicas: a atividade de ditado apagado,



que consiste em escrever palavras no quadro. Cada estudante deve encontrar, a partir da decodificação, a

palavra no quadro que lhe for ditada, ler e apagá-la. É uma atividade que objetiva estimular a leitura de uma forma dinâmica. Cada palavra escrita no quadro foi escolhida e adaptada ao nível de leitura de cada uma das crianças, para respeitar a singularidade de cada criança no processo de alfabetização.

Para a segunda atividade, foi utilizado o alfabeto móvel com os estudantes, as palavras formadas com o alfabeto móvel foram embaralhadas por sílabas. Por exemplo, a palavra “escola” torna-se “coesla”. Dessa forma, foi solicitado para que as crianças lessem a palavra e identificassem o que precisavam modificar para formar alguma outra palavra. Essa atividade foi trabalhada individualmente e, também, com duas crianças por vez.

Na terceira atividade, foi proposto para os estudantes com dificuldades de aprendizagem da seguinte forma: o alfabeto móvel foi colocado em algumas sílabas em cima da mesa. A criança foi orientada a identificar e bater a palma da mão sobre a sílaba que fosse ditada. Após juntar as sílabas ditadas, a criança lê a palavra formada. A descrição dos resultados será desenvolvida em seção específica, para detalhar o que foi observado nessas práticas realizadas com os estudantes.

REFERENCIAL TEÓRICO

Ao vivenciar o dia a dia dos professores e estudantes nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, é possível observar que o processo de alfabetização pode ser difícil, tanto para os professores, quanto para os alunos. Nesse sentido, a faixa etária das crianças, nas turmas de 1º e 2º ano, está entre os 6 a 8 anos, o que significa que o brincar é de interesse das crianças. Macedo, Alencar e Bacaro (2010) afirmam que por meio da brincadeira a criança recria o que vive. Dessa forma, a brincadeira em sala de aula pode ser uma ferramenta importante para o processo de ensino-aprendizagem. Entretanto, comparado a Educação Infantil, os momentos de brincadeira no Ensino Fundamental, são, muitas das vezes, reduzidos.

Quando a criança entra no Ensino Fundamental, logo vêm as famosas frases: “agora vai começar a aprender” ou “agora as brincadeiras acabaram, vai aprender a ler”, porque, principalmente para o senso comum, a brincadeira e a ludicidade são características da Educação Infantil – em que o cuidar é priorizado, não se tem a



Essa afirmação dos autores demonstra que, para algumas pessoas, há uma ideia de que o brincar é uma característica própria da Educação Infantil, e que o Ensino Fundamental é o momento de realmente aprender. Mas o brincar também é uma maneira de aprender. “Começar a aprender”, estar no Ensino Fundamental, não deve ser entendido como “deixar de brincar”.

De acordo com Macedo, Alencar e Bacaro (2010), é por meio da ludicidade que a criança desenvolve a autonomia e a afetividade, fatores que são fundamentais para o processo de aprendizagem. É por meio do brincar que as crianças aprendem regras, cooperação, respeito, a aceitar penalidades e, de forma geral, tudo o que remete a viver em sociedade.

Portanto, atividades lúdicas podem ser aliadas para despertar interesse no processo de ensino-aprendizagem, e podem ser utilizadas como forma de fomentar, introduzir ou reforçar os conteúdos. Possibilitando o desenvolvimento cultural e social, e a assimilação de novos conhecimentos; além de incentivar a criatividade das crianças. (Macedo; Alencar e Bacaro, 2010). Ou seja, isso é realizado com o objetivo de que os alunos aprendam de maneira mais dinâmica e que os despertem o interesse.

Nos primeiros plantões pedagógicos na sala do 2º ano da escola-campo, foi observado que um dos estudantes que apresenta dificuldade na leitura gosta de participar de forma ativa. Solicita para apagar o quadro, por exemplo, e ajuda o colega a achar a página da atividade. Esse acontecimento assemelha-se ao que Corsaro (2002) chama de brincar sociodramático, em que as crianças produzem em conjunto atividades e brincadeiras a partir de suas experiências da vida real. Como por exemplo brincar de cozinhar, de ser mãe, de “casinha” ou, nesse caso específico relatado, de “escolinha”.

Ao conectar essa observação com o processo de aprendizagem por meio da ludicidade, foi desenvolvida, com autorização e supervisão da professora titular da sala, a atividade de ditado apagado citada anteriormente.

RESULTADOS E DISCUSSÃO





Ao apresentar a atividade de ditado apagado, um estudante comentou: “Que legal! É tipo um jogo”. Isso demonstra que atividades que remetem a jogos e brincadeiras captam a atenção dos estudantes. As crianças demonstraram entusiasmo para participar. Conforme citado

anteriormente, cada palavra foi escolhida a partir do conhecimento prévio de cada estudante. Dessa forma, as crianças aproveitaram bem e obtiveram ótimo desempenho na atividade.

Ao desenvolver a atividade com o alfabeto móvel de bater as sílabas, foi observado que trabalhar dessa forma trouxe bons resultados para as crianças que têm mais dificuldades em decodificar as sílabas e palavras, que responderam corretamente quase que imediatamente. Ao

desenvolver a atividade de embaralhamento de sílabas com o alfabeto móvel, as crianças demonstraram concentração para identificar a palavra, e resolveram a atividade em um bom ritmo de tempo, individualmente e em dupla.

Nesse último caso, um ajudou o outro. Além disso, uma aluna espontaneamente solicitou para embaralhar palavras para sua amiga descobrir qual era, auxiliando-a no processo.

Esse fato remete ao trecho do livro Pedagogia da Autonomia de Paulo Freire (1996): “Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender.” (p.13). Nessa interação, a estudante que formulou as palavras para sua colega revisa o seu conhecimento enquanto também ensina sua colega.

A interação foi mediada para assegurar que os enganos gramaticais, comuns no processo de alfabetização, fossem esclarecidos e garantir que as crianças se aperfeiçoassem no processo de aprendizagem. Destaca-se, dessa forma, essa troca de saberes e a autonomia dos estudantes no processo de ensino-aprendizagem de maneira positiva.

Diante disso, podemos observar que as crianças conseguem interagir com maior facilidade ao utilizar o material visual, em que elas conseguem compreender melhor o que está sendo proposto. Principalmente quando há jogos pedagógicos, eles se interessam ainda mais, assim como afirma Cunha, et al (2025, p.18):

A contribuição dos jogos no processo de alfabetização está no fato de que ele é prazeroso. Cabendo ao professor pesquisar ou elaborar jogos interessantes que





estimulem a criança, adequados à aprendizagem da leitura e da escrita, respeitando sempre o nível de conhecimento dos alunos, partindo da realidade dos mesmos, para o estudo dos conteúdos desejados.

Los Angeles, 14 de maio de 2014
IX Seminário Nacional do PIBID

Ou seja, a criança sente prazer em aprender brincando. Com esse estímulo se torna bem mais fácil o aprendizado delas. Desse modo, trazer o lúdico para a sala de aula nos Anos Iniciais é algo que o(a) professor(a) precisa ter em mente, para ser aliada no processo de alfabetização.

Essas atividades são importantes também para que a criança não sofra com a mudança rápida de rotina de quando sai da Educação Infantil, pois a partir desse momento, as crianças ainda não são alfabetizadas. De modo geral, os alunos se saíram muito bem nas atividades, a imersão deles e a vontade de participar foram fundamentais para isso.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme observado e refletido, as atividades lúdicas favorecem de forma positiva o processo de ensino-aprendizagem, por fornecer formas dinâmicas que conectam os estudantes aos conteúdos pedagógicos. Dessa forma, a ludicidade tem um papel importante no processo de alfabetização. Pode-se compreender que aprender não precisa estar separado do jogar e brincar. Nesse contexto, os estudantes engajam muito bem em atividades lúdicas. Como relatado, as crianças aproveitam bem as atividades e têm bons resultados. Portanto, é benéfico tanto para os estudantes quanto para os professores que haja ludicidade no processo de alfabetização.

A oportunidade de vivenciar a rotina escolar proporcionada pelo PIBID é de valiosa contribuição para a formação docente. Além disso, estar nas salas dos Anos Iniciais, desenvolver essas atividades e observar o interesse e o empenho cada vez maior dos estudantes é uma satisfação.

Dito isso, as crianças precisam de ludicidade e afetividade em seu cotidiano para aprender e se desenvolver em um ambiente na qual se sinta segura e feliz. Assim, o professor precisa ter um olhar atento para com as crianças, pois o conhecimento é construído e internacionalizado à medida que é apresentado. Assim, é importante que a relação entre o





professor e os alunos tenha qualidade. Quando o professor demonstra que se importa com os estudantes, e busca despertar o interesse, consequentemente, é possível que as crianças desenvolvem melhor a aprendizagem, a escuta, o raciocínio, a autoestima e o pensamento crítico.

Dessa forma, compreendemos que a ludicidade é um processo importante na vida da criança que está em processo de alfabetização. É uma forma divertida e eficiente de ensinar e

não deixar uma aula boa se tornar difícil. É notório que as crianças se interessam por esses meios de ensino. Presenciar e contribuir para a realização desses momentos em sala é muito satisfatório, não só os estudantes aprendem, mas também é um processo que fornece uma aprendizagem significativa para a formação docente dos licenciandos.

REFERÊNCIAS

CORSARO, W. A. A reprodução interpretativa no brincar ao faz de conta das crianças. **Educação, Sociedades e Culturas**, Porto, n.17, p.113-134, 2002.

CUNHA, D. K. S. et al. A importância da leitura e da escrita na perspectiva da alfabetização e do letramento. In: RODRIGUES, C. V. S (org.). **Alfabetização na Atualidade: Perspectiva de Aprendizagens e Metas**. Formiga (MG): Editora Progresso, 2025. p. 16-19.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 25 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

MACEDO, F. A; ALENCAR, G. A. R. de; BACARO, P. E. F. **A importância do lúdico no processo de alfabetização no primeiro ano do ensino de nove anos**. Universidade Estadual de Maringá, 2010.





OLIVEIRA, I. S.; BERTÃO, L. M. S. A.; SILVA, M. J. J. A contribuição do jogo para a alfabetização. In: RODRIGUES, C. V. S (org.). **Alfabetização na Atualidade: Perspectiva de Aprendizagens e Metas**. Formiga (MG): Editora Progresso, 2025. p. 106-109.

