



## A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE POR MEIO DOS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Nayane Alves de Melo Silva <sup>1</sup>

### RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo descrever uma experiência vivenciada no PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência), no qual foi utilizado jogos de alfabetização a fim de promover um processo de ensino mais lúdico e significativo. O relato busca evidenciar a prática pedagógica de uma professora da Rede Municipal do Recife em uma turma do 2º ano dos anos iniciais, que faz uso de jogos de alfabetização para auxiliar os estudantes no aprendizado das propriedades do Sistema de Escrita Alfabética. Borba (2007) aponta que o uso de atividades lúdicas amplia as possibilidades no processo de ensino e aprendizagem, contribuindo para o desenvolvimento do vocabulário, bem como a utilização de jogos como um recurso didático que desenvolve as habilidades cognitivas, favorece competências socioemocionais, como o respeito às regras, a cooperação e a empatia. Desse modo, os jogos de alfabetização se apresentam como ferramentas eficazes no processo de apropriação do SEA e, quando inseridos de forma consciente e intencional na prática pedagógica, promovem uma aprendizagem significativa, prazerosa e inclusiva, transformando a sala de aula em um espaço mais criativo e efetivo no processo de alfabetização. Portanto, o intuito principal do artigo é apresentar como os jogos influenciaram de forma positiva o aprendizado dos estudantes da turma em questão, facilitando o processo de aprendizagem ao trazer uma prática mais atrativa e efetiva voltada para a alfabetização.

**Palavras-chave:** Alfabetização, jogos, SEA, Ludicidade.





## INTRODUÇÃO

O presente relato de experiência tem como intuito principal relatar a importância da ludicidade dos jogos no processo de alfabetização, tendo como aporte as experiências vivenciadas no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID. As experiências descritas seguem como norte uma escola da Rede Municipal do Recife, chamada Escola Municipal do Dom, localizada no bairro da Várzea.

As pibidianas realizaram observações e intervenções em uma turma do 2º ano do Ensino Fundamental, composta por 23 estudantes. A professora regente da turma atuava como supervisora do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência.

As bolsistas buscaram observar a prática da professora quanto ao uso de jogos no processo de alfabetização e como esse recurso lúdico poderia auxiliar no processo de aprendizagem dos alunos, tornando o ensino mais dinâmico e rico. As intervenções com o uso dos jogos de alfabetização contaram com o auxílio da professora regente de sala, onde as bolsistas puderam visualizar na prática o uso desse recurso e auxiliar nos desdobramentos desse processo.

A ludicidade se apresenta como uma estratégia pedagógica bastante importante na aprendizagem, no entanto, tal ferramenta é, muitas vezes, deixada de lado pelo ensino tradicional. Segundo Martins (2017, p. 5), “a escola tradicional, centrada na transmissão de conteúdos, não comporta um modelo lúdico”. Diante do exposto, compreende-se que muitos educadores encontram obstáculos na inserção da ludicidade no processo de ensino, propagando ainda mais um ensino voltado para a transmissão de conteúdo de forma mecânica e pouco atrativa aos olhos dos educandos.

Santos (2008, apud Vieira-Silva, 2022) afirma que o desenvolvimento do lúdico nas crianças facilita no desempenho social, cultural e pessoal dos indivíduos, facilitando ainda no processo de comunicação, socialização e na aquisição de conhecimento. Desse modo, o lúdico surge como uma ferramenta rica no processo de ensino, mudando a perspectiva dos estudantes frente à sala de aula e trazendo ainda mais opções de ensino para o educador.





Portanto, ao observar a turma do 2º ano D, da Escola Municipal do Dom, pudemos analisar o quanto a utilização dos jogos se deu de maneira satisfatória no aprendizado dos estudantes, servindo como um recurso agregador à prática docente da professora, que fez dos jogos um potencializador na concretização dos saberes disseminados em sala de aula. Segundo Lima et al (2022, p. 6) “[...] ao saber que a criança é um ser que aprende através da ludicidade, é possível propor atividades que explorem o contato com diferentes tipos de jogos”.

## **METODOLOGIA**

Para o desenvolvimento deste trabalho optamos pela abordagem qualitativa que, segundo Minayo (1996), não se limita à coleta de dados quantitativos, mas busca, sobretudo, a compreensão das experiências, dos significados e dos contextos que envolvem os participantes. Dessa forma, a escolha da abordagem qualitativa nos permitiu observar com profundidade as dinâmicas e a subjetividade que se estabelecem no cotidiano escolar, especialmente no que tange à utilização da ludicidade dentro desse processo de alfabetização por meio dos jogos utilizados na sala de aula.

Para a produção dos dados, observamos a dinâmica da sala de aula de uma professora do 2º ano dos anos iniciais da rede municipal do Recife que faz parte do PIBID (Programa de iniciação a docência) ao longo de um período de dois meses e duas semanas. As visitas foram conduzidas semanalmente, com o objetivo principal de investigar, de modo intencional, a prática docente no que se refere à inclusão dos jogos físicos e digitais no planejamento e na rotina dos estudantes. Além disso, realizamos entrevista semiestruturada com a docente. Segundo Ludke e André (2013), “a entrevista é um dos principais instrumentos de coleta de dados na qual se destaca como mais apropriada para pesquisas de campo no meio educacional, pois existe uma maior flexibilidade durante a aplicação.”





Por fim, para a análise dos dados da pesquisa, foi selecionada a Análise de Conteúdo, ancorada nos pressupostos de Bardin (2011). Conforme a metodologia da autora, esta análise constitui “um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores” que permitirão a interpretação dos dados coletados.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

### **Concepções de Alfabetização**

Historicamente, a alfabetização foi frequentemente concebida como um processo meramente mecânico, articulado a uma concepção estruturalista da língua. Nessa visão, a escrita é entendida como um código cuja aquisição exige a memorização das correspondências entre letras e sons. Na década de 1980, o ensino continuava preso aos métodos tradicionais, que se dividiam em sintéticos (partindo da menor parte para o todo, como o alfabético e o fônico) e analíticos (começando pelo todo, como a palavração). Mortatti (2006) nos ajuda a entender essa divisão: os sintéticos começam com as "peças" (letras ou sílabas) e depois montam o "quebra-cabeça" das palavras; os analíticos fazem o contrário.

O ponto crucial, notado por Moraes e Albuquerque (2005), é que, apesar das diferenças, todos esses métodos tinham algo em comum: o professor era o único dono do conhecimento, responsável por "transmitir" escritas correspondências entre letras e sons, e a criança ficava ali, num papel bastante passivo, esperando a hora de absorver. Para Ferreiro e Teberosky (1985), nessa lógica, o aprendizado dependia inteiramente da melhor "técnica" escolhida pelo professor, reforçando a memorização e a repetição de tais correspondências.

As reflexões sobre o letramento impulsionaram novas perspectivas, questionando se a imersão nas práticas de leitura e escrita seria suficiente para a plena alfabetização. Contudo, neste estudo, concordando com Moraes (2012) e Soares (2020), adotamos uma terceira concepção, que integra a alfabetização na perspectiva do letramento. Nela, o foco é ampliado para formar alunos que não apenas dominam o código (saber ler e escrever), mas que também sabem utilizar a linguagem de forma eficaz em diversos contextos sociais e culturais, promovendo a formação de indivíduos autônomos e críticos. Argumentamos que, embora a imersão no





letramento seja importante, ela não é suficiente; a reflexão sistemática sobre as propriedades do Sistema de Escrita Alfabética (SEA) é um fator crucial e complementar para o sucesso do processo de alfabetização.

Desse modo, a imersão no letramento é necessária, porém não suficiente. O processo de alfabetização exige também que a reflexão sobre as propriedades do Sistema de Escrita Alfabética (SEA) seja contemplada, dado seu impacto significativo na construção do conhecimento da escrita.

### **A importância da ludicidade no processo de alfabetização e letramento**

A partir da leitura e perspectivas de alguns autores, conseguimos perceber a importância da ludicidade dentro do processo de ensino, visto que, para muitos, ela é algo essencial durante as vivências em sala. Borba (2007), por exemplo, nos lembra que trazer atividades lúdicas para a sala de aula é como abrir um leque de oportunidades no processo de ensino e aprendizagem. O uso de jogos e brincadeiras impulsiona o desenvolvimento de habilidades essenciais como vocabulário, coordenação motora, concentração e pensamento lógico.

Além disso, atividades lúdicas realizadas de forma intencional são ferramentas que estimulam a criatividade e aprimoram a capacidade das crianças de interpretar, imaginar e se relacionar com os colegas. É um caminho leve e importante que favorece a formação da identidade do aluno de maneira completa. Uma das vantagens do uso de jogos para ensinar é que eles fornecem uma forma de aprendizagem ativa, onde os alunos são os protagonistas, eles são engajados e motivados a aprender, eles estão envolvidos no processo de ensino-aprendizagem. Além disso, os jogos possibilitam a construção do conhecimento a partir da resolução de problemas, o desenvolvimento de habilidades, o trabalho em equipe e a observação. (Cunha, 2007 apud Rodrigues, 2013).

Nessa mesma perspectiva, diversos estudos têm confirmado a eficácia dos jogos na aprendizagem da leitura e da escrita. Ferreira e Silva (2013), por exemplo, já indicavam que os jogos pedagógicos eram eficazes para aprimorar a fluência verbal e a compreensão textual, o que impacta diretamente no desenvolvimento cognitivo. De igual modo, Oliveira (2014) reforça o uso de jogos educativos como uma estratégia profícua para o ensino da leitura, destacando a interação e a diversão como fatores motivacionais centrais.

Essa valorização pedagógica encontra amparo na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que incentiva o uso dos jogos de alfabetização, como também reconhece a ludicidade como um pilar fundamental para o desenvolvimento integral dos educandos. Ao





estabelecer a importância dos Campos de Experiências na Educação Infantil e a prioridade no desenvolvimento da consciência fonológica e da compreensão do sistema alfabético no Ensino Fundamental, a BNCC consolida um cenário no qual os jogos são vistos de forma estratégica: não como mera recreação, mas como ferramentas pedagógicas eficazes para engajar, motivar e, sobretudo, facilitar a aquisição de competências cruciais para a alfabetização.

Por fim, diversos trabalhos apontam o jogo como uma ferramenta mediadora essencial para o entendimento do Sistema de Escrita Alfabética (SEA) e para o trabalho com a consciência fonológica. Tal perspectiva é defendida por Leão (2015) e Mantovani (2016), que demonstram a importância dos jogos pedagógicos no desenvolvimento do raciocínio e na construção de conhecimentos pelas crianças.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

### **A Intencionalidade Pedagógica e a Percepção da Professora sobre a Ludicidade**

A análise dos dados, pautada na abordagem qualitativa, confirmou a hipótese central deste relato de experiência: o uso de jogos no processo de alfabetização, quando intencional, constitui uma prática docente potencializadora e fundamental. A observação na turma do 2º ano revelou que a professora supervisora do PIBID integra a ludicidade de forma sistemática, distanciando-se do modelo tradicional de ensino. Em entrevista, a docente enfatizou a importância multifacetada dos jogos:

"Os jogos permitem que as crianças desenvolvam a memória, o raciocínio lógico, concentração e atenção. Além desses aspectos, as crianças desenvolvem o sentimento de cooperação e participam entre pares ou grupos, montando estratégias e aprendendo a respeitar a vez de cada participante, bem como as regras dos jogos."

Essa perspectiva converge com Borba (2007), que vê a atividade lúdica como essencial para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais.

### **O Jogo como Ferramenta de Intervenção Focada no SEA**

A seleção e aplicação dos jogos pela professora são guiadas por um diagnóstico contínuo das necessidades da turma, visando intervir em dificuldades específicas de domínio do Sistema de Escrita Alfabética (SEA). A docente relatou que o uso da ludicidade é um meio para que os estudantes superem lacunas identificadas, especialmente no domínio da







consciência fonológica e na formação de palavras, atuando como um recurso sistemático de apoio à alfabetização.

Essa prática dialoga com Ferreiro e Teberosky (1985), que destacam a importância de respeitar o nível conceitual dos alunos e estimular a reflexão sobre a escrita. Os jogos, como o “Gol de Palavras”, são utilizados em momentos estratégicos para consolidar aprendizagens. Segundo a professora, o objetivo desse jogo é trabalhar a “construção de palavras e a reflexão dos fonemas presentes nas palavras escritas”, permitindo que “alunos que têm mais dificuldade acabem aprendendo observando o colega jogar.”

A aplicação de jogos fonológicos, com regras e objetivos pedagógicos bem definidos, ilustra como a prática da docente se alinha às perspectivas de Moraes (2012) sobre a relevância da consciência fonológica e de Kishimoto (1999) sobre o jogo como ferramenta ativa na construção do conhecimento.

### **Engajamento e a Construção Sócio Construtivista do Conhecimento**

Os resultados demonstraram que o uso dos jogos gerou um significativo aumento no engajamento e na motivação dos 23 estudantes, transformando-os em protagonistas ativos do processo de aprendizagem (Cunha, 2007 *apud* Rodrigues, 2013). A estratégia de utilizar agrupamentos heterogêneos durante os jogos (como visto no “Gol de Palavras”) estimulou a colaboração e a socialização. Essa dinâmica, em que os estudantes com mais domínio auxiliam os colegas, está em consonância com o referencial socioconstrutivista de Vygotsky (2007), que enfatiza a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) e a internalização de conhecimentos por meio da interação social e do jogo simbólico.

Além disso, ao associar os jogos à cultura e ao letramento (exemplo do “Bingo de Rimas Juninas”), a docente promoveu a inserção dos alunos nas práticas sociais de leitura e escrita (Soares, 2020). Desse modo, a ludicidade não apenas potencializou habilidades cognitivas (Ferreira e Silva, 2013), mas cumpriu o objetivo de integrar a alfabetização na perspectiva do letramento, demonstrando que os jogos são ferramentas efetivas para o desenvolvimento integral e autônomo do estudante.





## CONSIDERAÇÕES FINAIS

No desenvolvimento desse trabalho pudemos observar o quanto os jogos foram essenciais no processo de alfabetização dos estudantes da turma observada, uma vez que tal ferramenta possibilitou um aprendizado mais dinâmico, socializador e acima de tudo rico em aprendizado. Toda experiência vivenciada nos mostrou que os jogos podem sim ser utilizados em sala de aula como ferramenta de ensino, diversificando as formas de aprender, tornando a sala de aula interativa e interessante.

Ademais, a turma mostrou total domínio sobre o conteúdo, interagindo bem com os jogos propostos e mostrando resultados satisfatórios em relação ao objetivo de cada jogo. Além disso, por meio dos jogos as crianças demonstraram desenvolver habilidades como socialização, associação dos conteúdos estudados à prática, trabalho em equipe e consolidação da aprendizagem.

Tal experiência não apenas nos mostrou as possibilidades que podem ser realizadas dentro da sala de aula, mas revelou o quanto nós, como futuras profissionais da educação, podemos pensar o ensino para além de uma prática tradicional, sendo possível trazer um novo olhar para o processo de alfabetização. Além disso, a concretização desse trabalho nos mostra a essência do PIBID, nos aproximando da prática docente e nos fazendo refletir ainda mais sobre o saber e fazer pedagógico.

## REFERÊNCIAS

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Edição 70. Lisboa: Edições 70, 2011.

BORBA, Maria Aparecida. Atividades lúdicas: um olhar para as aulas de Matemática. **Boletim de Educação Matemática**, Rio Claro, v. 20, n. 27, p. 119-140, 2007.

CUNHA, Maria Isabel da. O jogo no ensino-aprendizagem. In: RODRIGUES, G. S. Uma proposta de aplicação de jogos matemáticos no Ensino. 2013. **Dissertação** (Mestrado em Educação) – Universidade de Brasília, Brasília, 2013.







FERREIRA, Alessandra Celeste; SILVA, Márcia. Jogos pedagógicos: aprimoramento da fluência verbal e compreensão textual. In: Congresso Brasileiro De Alfabetização, 1., 2013, Belo Horizonte. **Anais...** Belo Horizonte: ABALF, 2013. p. 01-17.

IX Seminário Nacional do PIBID

FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Tradução de Diana Myriam Lichtenstein. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1999.

LEÃO, Marjorie Agre. O uso de jogos como mediadores da alfabetização/letramento em sala de apoio das séries iniciais. **Estudos Linguísticos**, São Paulo, v. 44, n. 2, p. 647-656, 2015.

LIMA, Joana Alves Pereira; SOARES, Marta Alves Pereira; SILVA, Rosinei Pereira da; PEREIRA, Tânia de Carvalho. A utilização de jogos no processo de alfabetização. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [S. l.], v. 8, n. 2, p. 872-880, 2022. DOI: 10.51891/rease.v8i2.4243. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/4243>. Acesso em: 19 out. 2025.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. 2. ed. Rio de Janeiro: E.P.U., 2013.

MANTOVANI, Alessandra. Jogos pedagógicos e o desenvolvimento do raciocínio e construção de conhecimentos. **Cadernos de Pesquisa**, [S. l.], 2016.

MARTINS, Adeline Feltrin. A importância do lúdico no processo de alfabetização. **Revista da Jornada de Pós-Graduação e Pesquisa-Congrega Urcamp**, p. 131-143, 2017.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 1996.

MORAIS, Artur Gomes de. **Sistema de Escrita Alfabética**. São Paulo: Melhoramentos, 2012.

MORAIS, Artur Gomes de; ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de; LEAL, Telma Ferraz. **Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

MORTATTI, Maria do Rosário Longo. Os “métodos” de alfabetização e os processos de apropriação da escrita: reflexões. **Pro-Posições**, Campinas, v. 17, n. 3, p. 143-154, set./dez. 2006.

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

VIEIRA-SILVA, Jonathan. Ludicidade no processo de alfabetização e intervenção psicopedagógica: brincar de escolinha. **Caderno Intersaberes**, v. 11, n. 32, p. 230-244, 2022.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o papel da linguagem na aquisição de conhecimentos**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.





X Encontro Nacional das Licenciaturas  
IX Seminário Nacional do PIBID

