



A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Jéssica Kaylane Oliveira de Araújo ¹

Rafaela Barros Cavalcante ²

Vanessa Maria Machado da Silva ³

Karinny Santos Oliveira ⁴

Isabel Cristina da Silva Fontineles ⁵

RESUMO

Este trabalho apresenta um relato de experiência vivenciado no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), desenvolvido na escola Altina Castelo Branco pelas alunas do curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Piauí (UESPI), *campus* Clóvis Moura, com ações voltadas para oito turmas do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental. Participaram do projeto três alunos de cada turma, totalizando 24 estudantes. O objetivo foi utilizar atividades lúdicas como ferramenta pedagógica para favorecer o processo de alfabetização e letramento, considerando a relevância da ludicidade na transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, fase que exige tanto o desenvolvimento cognitivo quanto a apropriação do código escrito. A metodologia adotada foi de abordagem qualitativa, caracterizada como relato de experiência, a partir das observações e registros das atividades desenvolvidas na escola campo em conjunto com a coordenadora e a supervisora. Os resultados evidenciaram que o uso de práticas lúdicas promoveu maior participação dos alunos, favorecendo avanços na consciência fonológica, na ampliação do vocabulário, no interesse pela leitura, além de contribuir para a identificação de letras e a formação de palavras.

Palavras-chave: Alfabetização, Ludicidade, PIBID.

1 Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Piauí - UESPI, ; jessicao@aluno.uespi.br

2 Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Piauí - UESPI, rafaelabcalvacante@aluno.uespi.br

3 Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Piauí - UESPI, Vnsss28@gmail.com;

4 Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Piauí - UESPI, kso434@aluno.uespi.br

5 Professora orientadora: Professora Doutora em Educação - UESPI, isabelcristina@ccm.uespi.br





INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como foco trazer luz sobre a importância da ludicidade no ensino e aprendizado dos alunos do ensino fundamental das turmas do 1º ao 3º ano na escola Altina Castelo Branco. Assim, agregando as pesquisas no campo de ludicidade.

Assim, o justificamos com a perspectiva de colaborar para que o lúdico seja cada vez mais valorizado dentro das escolas, e utilizado como uma metodologia na aplicação de conteúdos dentro de sala de aula. Visto que, o lúdico é uma metodologia ativa de ensino e por isso deve ser tratada com a devida importância na colaboração para com o desenvolvimento integral do aluno.

O objetivo foi utilizar atividades lúdicas como ferramenta pedagógica para favorecer o processo de alfabetização e letramento, considerando a relevância da ludicidade na transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental. Assim nota-se a importância de trabalhar a ludicidade não apenas na educação infantil.

A metodologia adotada foi de abordagem qualitativa, caracterizada como relato de experiência, a partir das observações e registros das atividades desenvolvidas na escola campo em conjunto com a coordenadora e a supervisora. Foram aplicadas atividades lúdicas, Pescaria da Leitura, o Boliche de Sílabas, a Trilha com Frases, a Caixa Mágica e o Arraiá da Leitura, para que os alunos saíssem do método tradicional aplicado em sala de aula e tivessem contado com um método mais ativo, assim colaborando para a sua autonomia e desenvolvimento, cognitivo, emocional, social e motor.

Os resultados evidenciaram que o uso de práticas lúdicas promoveu maior participação dos alunos, favorecendo avanços na consciência fonológica, na ampliação do vocabulário, no interesse pela leitura, além de contribuir para a identificação de letras e a formação de palavras.

Por fim, esse trabalho traz resultados importantes sobre a aplicação da ludicidade com alunos que apresentam dificuldades na leitura e escrita, assim colaborando para destacar a importância do lúdico nas práticas pedagógicas.





METODOLOGIA

A presente pesquisa foi desenvolvida na Escola Altina Castelo Branco, com a participação de oito turmas do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental, totalizando três alunos de cada turma, somando 24 estudantes. O estudo seguiu uma abordagem qualitativa de caráter descritivo, que, segundo Minayo (2016), busca compreender fenômenos educativos a partir da interpretação de significados e contextos.

Como caminhos metodológicos, foram propostas atividades lúdicas voltadas ao desenvolvimento da leitura e da escrita, com o intuito de estimular o interesse, a criatividade e a participação ativa dos estudantes. Nesse sentido, Kishimoto (2011) afirma que o lúdico, quando inserido em práticas pedagógicas, favorece a aprendizagem, desperta a motivação e promove interações significativas entre as crianças.

Além das práticas lúdicas, foram utilizadas atividades xerocadas aplicadas de forma contínua, com a finalidade de acompanhar a evolução das crianças e atuar como instrumento diagnóstico. De acordo com Hoffmann (2012), a avaliação diagnóstica é essencial para identificar avanços e dificuldades, funcionando como recurso de acompanhamento do processo de aprendizagem. Esses registros possibilitaram observar progressos individuais, contribuindo para o planejamento pedagógico e a adequação das intervenções.

Os instrumentos de coleta de dados consistiram em observações das práticas em sala de aula, análise das produções escritas dos alunos e acompanhamento dos resultados das atividades aplicadas. Para Ludke e André (2015), a observação é uma das técnicas fundamentais da pesquisa qualitativa em educação, pois permite compreender o cotidiano escolar em sua complexidade.

Por se tratar de um projeto pedagógico realizado em contexto escolar, não houve necessidade de submissão a comissões de ética. Entretanto, foram respeitados todos os princípios éticos da pesquisa em educação, garantindo o sigilo e a preservação da identidade dos participantes. No que se refere ao uso de imagens, os registros fotográficos foram





utilizados apenas com fins pedagógicos e científicos, assegurando o direito de uso conforme a legislação vigente.

REFERENCIAL TEÓRICO

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) constitui-se como uma política pública voltada à valorização e à formação inicial de professores, possibilitando aos licenciandos vivências concretas no ambiente escolar e o desenvolvimento de práticas pedagógicas significativas. De acordo com o Ministério da Educação (BRASIL, 2020), o programa tem como objetivo aproximar os futuros docentes da realidade da sala de aula, promovendo uma formação que articule teoria e prática, além de fortalecer a relação entre universidade e escola básica.

Neste cenário, o PIBID desempenha um papel crucial na formação de professores, pois possibilita a criação de conhecimentos pedagógicos através da observação, da intervenção e da reflexão sobre as práticas de ensino. De acordo com Nóvoa (1992), a formação de educadores deve ser vista como um ciclo contínuo e reflexivo, onde o futuro docente se reconhece como um protagonista na criação do conhecimento e na sua própria prática de ensino. Desse modo, o projeto discutido neste relato de experiência teve como objetivo desenvolver ações que enfatizaram o aspecto lúdico como uma ferramenta metodológica no processo de leitura e alfabetização das crianças que estão nos primeiros anos do Ensino Fundamental.

A ludicidade é uma ferramenta fundamental dentro do ensino-aprendizagem principalmente no âmbito dos anos iniciais do ensino fundamental, diversos autores afirmam que o brincar e as práticas lúdicas não são só um momento de descontração, mas sim estratégias pedagógicas que favorecem o desenvolvimento das crianças no cognitivo, social e emocional, assim como afirma Kishimoto (2008), o lúdico na educação deve ser compreendido como um meio que promove a aprendizagem de forma prazerosa, motivadora e significativa.





Durante o primeiro semestre de atuação, foi realizada uma observação sistemática das turmas com o objetivo de identificar as principais dificuldades enfrentadas pelos estudantes. A partir dessa análise, constatou-se que as maiores defasagens estavam relacionadas aos processos de leitura e escrita. Diante desse diagnóstico, o grupo definiu que a ludicidade seria a estratégia mais adequada para intervir nessas dificuldades, tornando o aprendizado mais leve, participativo e significativo. Com base nisso, cada pibidiano ficou responsável por acompanhar uma turma específica, selecionando três alunos que apresentavam maior necessidade de apoio. Assim, o trabalho foi desenvolvido por meio de atividades lúdicas voltadas à leitura e à escrita, adaptadas às particularidades de cada criança, e complementado por ações coletivas, que envolviam jogos, brincadeiras e dinâmicas voltadas a estimular o gosto pela leitura e pela produção textual de forma prazerosa, interativa e inclusiva.

A ludicidade muitas vezes pode ser sugerida como proposta pedagógica para o ensino de conteúdo e, sendo utilizada como ferramenta no processo da educação, possibilita para o aluno uma aprendizagem que contribui para o seu desenvolvimento integral, sendo utilizado com a finalidade de atingir objetivos escolares. (Bizerra, 2017, p. 14).

A inclusão do jogo, quando feita de maneira deliberada e estruturada nas práticas de ensino, ajuda o aluno a desenvolver não apenas capacidades mentais, mas também características emocionais, sociais e afetivas, que são essenciais para o processo de aprendizagem. Conforme Kishimoto (2011), o ato de brincar é uma forma de comunicação singular da criança, pela qual ela entende o mundo, explora diferentes possibilidades e constrói saberes. Desse modo, ao integrar elementos lúdicos nas atividades de leitura e escrita, o educador cria um ambiente de aprendizado vibrante e relevante, onde o aluno se engaja ativamente e se sente estimulado a aprender.

Diante do exposto, é possível compreender a importância da ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental, contendo uma estratégia metodológica eficaz quando se tratando do processo de alfabetização e letramento, com planejamento, intencionalidade, ela favorece uma aprendizagem significativa e prazerosa contribuindo positivamente no processo





de aprendizagem das crianças. Os autores citados, Kishimoto (2008, 2011) e Bezerra (2017) destacam que o momento de brincar não deve ser visto como um momento de descontração,

mas um momento em que pode ser despertado na criança suas potencialidades, seu desenvolvimento integral.

Desta forma, o PIBID enquanto política pública é um espaço privilegiado por favorecer as experiências necessárias para a formação docente, onde se articula teoria e prática, por garantir uma vivência concreta dentro do ambiente escolar potencializando e reafirmando o papel do futuro docente, tornando-o crítico e reflexivo. Assim, a utilização do lúdico nas atividades fortalece a participação integral das crianças, promovendo um ensino participativo para todos os envolvidos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto "Semeando a Leitura" desenvolvido no âmbito do PIBID, teve como foco o desenvolvimento da leitura e escrita nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, especificamente com alunos do ciclo de alfabetização (1º ao 3º ano). O foco eram as crianças que apresentavam dificuldades no reconhecimento de sílabas, construção de palavras e formação de frases.

As ações aconteceram de forma organizada e progressiva, com base no diagnóstico inicial das turmas. Entre as atividades realizadas, destacam-se o Piquenique Literário, a Pescaria da Leitura, o Boliche de Sílabas, a Trilha com Frases, a Caixa Mágica e o Arraiá da Leitura. Todas as ações tinham como propósito tornar o processo de alfabetização mais prazeroso, significativo e participativo. Durante o desenvolvimento das atividades, notou-se maior motivação e participação dos alunos envolvidos. Antes apresentavam resistência nas atividades e pouca participação, mas ao longo do período os alunos demonstraram interesse nas atividades e desejo de aprender. Isso confirma o que defende Kishimoto (2008), ao afirmar que o lúdico, quando inserido de forma intencional no contexto pedagógico, possibilita o aprendizado de maneira prazerosa e motivadora.





Além da motivação, notou-se consideráveis resultados acerca da leitura e escrita das crianças, especialmente na identificação de sílabas e frases pequenas. As atividades Pescaria da leitura, boliche de sílabas e trilha de palavras foram atividades fundamentais para a aprendizagem dos estudantes, pois combinaram ludicidade e consciência fonológica. Essa

relação entre ludicidade e cognitivo é reforçada por Bizerra (2017) ao afirmar que o lúdico possibilita o desenvolvimento integral da criança e contribui para a aprendizagem.

Assim, as ações realizadas no Projeto Semeando a leitura realizado através do PIBID, revelou os avanços individuais dos alunos. Os resultados apontam que o uso de atividades lúdicas como estratégia metodológica contribuiu significativamente para o processo de alfabetização e letramento, possibilitando aprendizagens mais significativas. O projeto reafirma a importância do PIBID enquanto espaço formativo que articula teoria e prática, permitindo ao futuro docente compreender a complexidade do ensino e refletir criticamente sobre suas próprias práticas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, nota-se a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem, assim, favorecendo o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e motor do sujeito. As atividades desenvolvidas no projeto como a pescaria da leitura, boliche de sílabas e trilha de palavras, foram essenciais para tornar o aprendizado das crianças mais significativo e colaborar para o desenvolvimento integral da criança.

Conforme as atividades eram desenvolvidas, percebe-se que no começo os alunos ficavam tímidos e envergonhados com medo de errar as leituras, porém no processo de aplicação das atividades, principalmente por conta da ludicidade envolvida, as crianças começavam a querer explorar e participar das mesmas.

À medida que o lúdico é explorado com os alunos, observa-se que as crianças têm uma melhor desenvoltura, para interagir, participar e prestar atenção no conteúdo aplicado. Devido a isso é interessante destacar a necessidade das escolas averiguar os estudos a respeito da importância da ludicidade para o desenvolvimento do aluno, e que não é apenas na educação infantil que esse método de ensino pode ser aplicado.





Embora o professor tenha um papel fundamental na aplicação do lúdico, é dever da escola proporcionar meios para que essa aplicação seja eficaz, com a garantia de materiais adequados e o tempo necessário para a produção desses recursos. Por isso, é de devida importância que os estudos na área da ludicidade levem em conta o contexto escolar como um

todo e não apenas a importância da ludicidade dentro de sala de aula, mas como ela é aplicada e se a escola está ou pode proporcionar os meios necessários para essa aplicação.

De forma, que foi exposto o valor que a ludicidade tem no desenvolvimento dos alunos, e a dimensão que essas atividades colaboram para a aprendizagem e autonomia dos sujeitos envolvidos, de modo que eles aprendem com mais facilidade e interagem com o seu meio, devemos continuar colaborando para que os alunos tenham contato com esse método, e que a escola e os professores em vigência percebam a sua importância, e queiram sair no método tradicional.

REFERÊNCIAS

BEZERRA, Maria Aparecida. **A ludicidade como ferramenta de aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental**. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID): objetivos e diretrizes. Brasília: **MEC/CAPES**, 2020. Disponível em: <https://www.gov.br/capes/pt-br/assuntos/pibid>. Acesso em: 2 out. 2025.

HOFFMANN, Jussara. **Avaliar para promover: as setas do caminho**. 15. ed. Porto Alegre: Mediação, 2012.





KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. 5. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. 2. ed. São Paulo: EPU, 2015.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2016.

