

## LUDICIDADE E ALFABETIZAÇÃO: CONSTRUÇÃO DE JOGOS PARA APOIAR A APRENDIZAGEM

### RESUMO

O trabalho intitulado “Ludicidade e Alfabetização: construção de jogos para apoiar a aprendizagem” apresenta um conjunto de propostas pedagógicas que articulam a ludicidade no processo de alfabetização, buscando torná-lo mais significativo, prazeroso, inclusivo e conectado à realidade dos estudantes. Fundamenta-se em referenciais como Soares (2020), Araújo (2020), Costa (2017), Deterding et al. (2011) e Mello (2023), que discutem a alfabetização como apropriação do sistema de escrita e de outros códigos, a intencionalidade como elemento distintivo nos jogos e o potencial da gamificação na educação. O material adota uma perspectiva que integra dimensões socioculturais, cognitivas e linguísticas, dialogando com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e contemplando também a alfabetização matemática e científica, reconhecendo o papel da ludicidade na promoção de aprendizagens múltiplas. Metodologicamente, combina fundamentação teórico-prática detalhada de oito jogos educativos — como Twister Silábico, Caça às Letras, Jogo da Memória das Palavras, Dominó dos Números, Jogo da Velha Matemático, Jogo da Tonicidade, Jogo da Memória Diferente com Montagem da Cadeia Alimentar e Dominó Alfabeto cursivo e em LIBRAS — acompanhados de orientações para confecção, aplicação e adaptações possíveis. As propostas contemplam diferentes faixas etárias, necessidades educacionais específicas e contextos de ensino, incentivando práticas inclusivas. Os resultados esperados incluem o desenvolvimento de habilidades de leitura, escrita, oralidade, raciocínio lógico, coordenação motora, atenção e socialização, estimulando o protagonismo dos estudantes e fortalecendo a autonomia dos educadores na criação de recursos lúdicos personalizados. Conclui-se que jogos bem planejados e aplicados de forma intencional, alinhados aos objetivos de aprendizagem, têm potencial para transformar a dinâmica da sala de aula, tornando o conteúdo mais atrativo e promovendo aprendizagens significativas. Assim, a ludicidade configura-se como estratégia metodológica que não substitui o ensino sistemático, mas o complementa de maneira criativa e eficaz, favorecendo a formação integral dos educandos.

**Palavras-chave:** ludicidade, alfabetização, jogos educativos, gamificação, prática docente.

