



FACULDADE DO ESPÍRITO SANTO

Anny Kathariny Souza Macedo

Carla Santos Rocha

Jaelly Santos Machado

A INFLUÊNCIA DE ATIVIDADES LÚDICAS ESPECÍFICAS NO DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES PRECURSORAS DA LEITURA E DA ESCRITA EM CRIANÇAS DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Pedagogia da Faculdade do
Espírito Santo, como requisito parcial para
obtenção do grau de Licenciatura em
Pedagogia.

Orientador(a): Prof. Ian Freitas

Eunápolis/Bahia
2026



FACULDADE DO ESPÍRITO SANTO

A INFLUÊNCIA DE ATIVIDADES LÚDICAS ESPECÍFICAS NO DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES PRECURSORAS DA LEITURA E DA ESCRITA EM CRIANÇAS DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL.

Anny Kathariny Souza Macedo

annyprofessora@gmail.com

Carla Santos Rocha

carlinharocha637@gmail.com

Jaelly Santos Machado

jellysantos6@gmail.com

Orientador: Ian Freitas de Souza

ian.historia2018@gmail.com

RESUMO

Esta pesquisa investiga o papel da ludicidade no desenvolvimento das habilidades precursoras da leitura e da escrita em crianças do 1º ano do Ensino Fundamental. Práticas pedagógicas baseadas no brincar podem possibilitar uma aprendizagem muito mais significativa e participativa para as crianças e a capacidade de desenvolver bem essas habilidades para crescerem de forma feliz e saudável. Demonstramos que o brincar lúdico promove o desenvolvimento do conhecimento e também leva ao engajamento dos alunos no processo de aprendizagem da alfabetização. Realizei uma pesquisa baseada em literatura bibliográfica, através dos autores Vygotsky, Piaget, Kishimoto e Freire, e fiz uma pesquisa baseada no desenvolvimento cognitivo, social e linguístico das crianças. Concluímos que o brincar deve ser visto como uma estratégia pedagógica chave nos primeiros anos da Educação Básica a ser utilizada.

Palavras-chave: Ludicidade; alfabetização; aprendizagem; leitura; escrita.

ABSTRACT

This research investigates the role of playfulness in the development of pre-reading and pre-writing skills in first-grade elementary school children.

Play-based pedagogical practices can enable much more meaningful and participatory learning for children and the ability to develop these skills well so they can grow up happy and healthy. We demonstrate that playful play promotes the development of knowledge and also leads to student engagement in the literacy learning process. I conducted research based on bibliographic literature, through the authors Vygotsky, Piaget, Kishimoto and Freire, and I did research based on the cognitive, social and linguistic development of children. We conclude that play should be seen as a key pedagogical strategy to be used in the early years of Basic Education.

Keywords: Playfulness; literacy; learning; reading; writing.



FACULDADE DO ESPÍRITO SANTO

1 INTRODUÇÃO

Ensinar crianças a ler e escrever tem sido, por muitos anos, associado a métodos tradicionais baseados na repetição de exercícios e memorização. Embora muitas salas de aula ainda usem essas técnicas (e elas sejam às vezes bastante comuns), isso pode tornar o processo de aprendizagem menos significativo e menos motivador para as crianças. À luz dessa observação, torna-se cada vez mais importante buscar pedagogias que tornem o processo de alfabetização mais animado, participativo e significativo.

A alfabetização é considerada um dos pilares mais importantes da educação e do desenvolvimento humano, porque proporciona as habilidades básicas de leitura, escrita e compreensão de códigos linguísticos, pois é nesse ponto que as crianças começam a desenvolver habilidades de leitura e escrita, abrindo novos horizontes em termos de comunicação, compreensão, participação e interpretação. Mas decodificar letras e palavras não é apenas importante e significativo; ensinar uma criança a ler e escrever não se resume a aprimorar letras e palavras, mas envolve uma ampla gama de experiências cognitivas, sociais e linguísticas que promovem o desenvolvimento geral da criança. Nesse sentido, as estratégias pedagógicas empregadas no ensino da alfabetização parecem altamente relevantes, especialmente nos primeiros anos em uma sala de aula do ensino fundamental.

O problema de pesquisa que molda esta investigação é enquadrado pela questão: Como o brincar envolvendo consciência fonológica, representação simbólica e narrativa (como jogos de rima, faz de conta com histórias e manipulação de letras móveis) influencia o desenvolvimento das habilidades iniciais de decodificação de leitura e escrita em crianças do 1º ano do Ensino Fundamental? Esta investigação espera explicar como o brincar (como uma brincadeira pedagogicamente planejada) pode ser usado na formação da leitura e escrita das crianças, rumo a um processo de alfabetização mais agradável e bem-sucedido.

A ludicidade desempenha um papel fundamental nesse sentido e pode, assim, ser percebida como um dispositivo pedagógico em si, pois ajuda na aprendizagem da criança por meio da interação, imaginação e experimentação. Quando planejada adequadamente e incorporada ao ambiente escolar, a brincadeira apoia a construção do conhecimento, além de fomentar o desenvolvimento criativo, curioso e autônomo dos alunos. De acordo com Vygotsky (1998) o brincar é parte da infância e um dos principais veículos pelos quais as crianças



FACULDADE DO ESPÍRITO SANTO

descobrem seu mundo. Enquanto brincam, elas adquirem habilidades cognitivas, emocionais e sociais e dão significado enquanto se envolvem na atividade.

Diante disso, esta pesquisa tem por objetivo integrar atividades adequadas à ludicidade no processo de alfabetização, o professor facilitará a aprendizagem para ter as características do desenvolvimento infantil. Na situação atual, jogos, contação de histórias, brincadeiras dramatizadas, rimas e a manipulação de letras móveis servem como recursos pedagógicos que podem desempenhar um papel fundamental na criação das habilidades precursoras de leitura e escrita. Tais atividades promovem a consciência fonológica, a percepção dos sons da língua e as relações letra-palavra, três fatores importantes da alfabetização em leitura e escrita.

Diante desse cenário, pode-se abordar a seguinte questão de pesquisa: quais são os efeitos da inclusão de atividades lúdicas que focam na consciência fonológica, representação simbólica e narrativa, como jogos de rima, histórias de faz de conta e a manipulação de letras móveis nas habilidades iniciais de leitura e escrita em crianças pequenas na fase de alfabetização? Assim, com base nisso, este estudo é um grande esforço para explorar o papel que a brincadeira pode desempenhar na conquista e no engajamento do crescimento da alfabetização e escrita das crianças.

Em particular, esta pesquisa tem como público-alvo crianças do 1º ano do Ensino Fundamental, por se tratar de uma etapa decisiva para o desenvolvimento das habilidades iniciais de leitura e escrita. Nessa fase, a criança começa a consolidar competências como a consciência fonológica, a ampliação do vocabulário, a oralidade e a compreensão do sistema de escrita alfabética. Dessa forma, buscou-se investigar como atividades lúdicas, planejadas e mediadas pelo professor, podem contribuir para o desenvolvimento dessas habilidades e favorecer uma alfabetização mais significativa. Conforme Vygotsky (1998), a aprendizagem ocorre por meio da interação social; Piaget (1999) afirma que o conhecimento é construído pela ação da criança sobre o meio; Kishimoto (2011) destaca o brincar como estratégia pedagógica essencial; e Freire (1996) defende uma educação baseada na participação ativa do aluno na construção do conhecimento.

Este estudo se justifica pela necessidade do diálogo entre o processo de alfabetização e a ludicidade como prática pedagógica, estratégica e metodológica, assim, a ludicidade desempenha um papel essencial no ensino e aprendizagem na alfabetização; especialmente no



FACULDADE DO ESPÍRITO SANTO

desenvolvimento da leitura e escrita básicas. Além disso, a pesquisa busca contribuir para a base de consideração de pedagogias mais relevantes que levem em conta as dimensões da infância e a importância da brincadeira na experiência educacional.

Portanto, sugere-se que, por meio do uso de atividades lúdicas no processo de alfabetização, é possível tornar a aprendizagem mais significativa, engajar as crianças e ajudá-las a desenvolver competências cognitivas, linguísticas e sociais. Nesse sentido, Kishimoto (2011) destaca que o brincar é uma importante forma de aprendizagem na infância, pois permite que a criança explore o mundo, desenvolva a criatividade e construa conhecimentos por meio da interação e da experiência. Assim, a brincadeira deixa de ser vista apenas como uma atividade recreativa e passa a ser compreendida como uma estratégia pedagógica que contribui para o desenvolvimento integral da criança.

Para reforçar esta pesquisa, foram incluídos autores que enfatizam a importância da ludicidade e seu impacto na aprendizagem, como Vygotsky (1998), Piaget (1999), Kishimoto (2011) e Freire (1996), bem como outros pesquisadores focados no brincar em relação ao processo de alfabetização. Segundo Vygotsky (1998), a aprendizagem acontece através da interação entre as pessoas e as experiências vividas por uma criança, e o brincar é um intermediário chave no desenvolvimento cognitivo e na construção do conhecimento. Em contraste, Piaget (1999) afirma que o conhecimento é desenvolvido através da ação das crianças sobre o ambiente, e o brincar e a experimentação são formas chave de aprendizagem na infância.

Além dessas contribuições, esta pesquisa também se fundamenta nos estudos de Magda Soares (2020), Isabel Solé (1998) e Arthur Gomes de Moraes (2012). Magda Soares destaca que alfabetizar significa ensinar o sistema de escrita alfabética articulado ao letramento, possibilitando que a criança utilize a leitura e a escrita em práticas sociais. Isabel Solé enfatiza a importância do desenvolvimento da compreensão leitora desde os primeiros anos escolares, enquanto Arthur Gomes de Moraes ressalta que a consciência fonológica é uma habilidade fundamental para a aprendizagem da leitura e da escrita. As contribuições desses autores fortalecem a compreensão de que atividades lúdicas favorecem uma alfabetização mais significativa e adequada ao desenvolvimento infantil.

De forma semelhante, Kishimoto (2011) afirma que o brincar é essencial para a criança e um aspecto fundamental da aprendizagem, pois abre caminho para a criatividade, imaginação



FACULDADE DO ESPÍRITO SANTO

e habilidades sociais. Freire (1996) defende uma educação de diálogo e de construção do conhecimento, e argumenta que o processo de ensino inclui a participação ativa do aluno na aprendizagem. Esses teóricos, portanto, contribuem para a compreensão de que a ludicidade pode atuar como mediadora no processo de alfabetização, favorecendo o desenvolvimento intencional da leitura e escrita.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

No presente estudo, a discussão está voltada para crianças do 1º ano do Ensino Fundamental, fase em que ocorre a consolidação das habilidades iniciais de leitura e escrita. Nessa etapa, atividades lúdicas planejadas favorecem o desenvolvimento da consciência fonológica, da oralidade, da coordenação motora e da compreensão do sistema de escrita alfabética.

Nesse raciocínio, Vygotsky (2007) destaca que o que é crítico para o desenvolvimento das crianças é a atividade de brincar, pois permite que elas aprendam além dos limites usuais, ampliando suas habilidades de pensamento por meio da imaginação e da interação social. Assim, a ludicidade promove a aprendizagem além da aquisição de linguagem, atenção e criatividade.

Segundo Magda Soares (2020), alfabetizar significa ensinar o sistema de escrita alfabética ao mesmo tempo em que se promove o letramento, permitindo que a criança utilize a leitura e a escrita em situações reais do cotidiano. Dessa forma, as atividades lúdicas tornam esse processo mais significativo e contextualizado.

A visão de Piaget (1999) sugere que a aprendizagem é construída através da interação entre a criança, o ambiente e o brincar, sendo o brincar uma atividade fundamental dentro dessa experiência. O brincar das crianças ajuda-as a testar suas hipóteses, investigar ou desenvolver o pensamento sobre e a compreensão da linguagem escrita. O brincar torna-se uma aprendizagem eficaz que envolve os alunos em uma aprendizagem ativa e significativa porque é interativa.



FACULDADE DO ESPÍRITO SANTO

Arthur Gomes de Moraes (2012) afirma que o desenvolvimento da consciência fonológica é indispensável para a alfabetização. Atividades que exploram sons, sílabas, rimas e palavras favorecem a compreensão do funcionamento do sistema de escrita e contribuem para o avanço da leitura e da escrita.

Além disso, Kishimoto (2011) apoia a ideia de que o brincar é uma necessidade da criança e um processo de aprendizagem essencial para cada criança, pois estimula a imaginação, a criatividade e as habilidades sociais, sendo assim, o brincar é uma forma de aprender. A ludicidade serve, quando abordada com atenção pedagógica, como um educador da criança, não apenas um prazer, mas também um empreendimento educacional que nutre o crescimento crítico do indivíduo.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018) também reconhece a importância das brincadeiras e das interações como eixos estruturantes da Educação Infantil e ressalta que, nos anos iniciais do Ensino Fundamental, práticas lúdicas contribuem para o desenvolvimento integral da criança e para a aprendizagem da leitura e da escrita.

Nesse sentido, por essas razões, a ludicidade é uma etapa necessária do trabalho de alfabetização e é considerada parte da construção do conhecimento, pois estamos fazendo isso de maneira lúdica e satisfatória, considerando o contexto e o tempo individual de cada criança.

Este processo de alfabetização é um papel fundamental de uma criança e envolve não apenas saber ler e escrever, mas aprender a construir significado e ver o mundo. Para ser preciso, a alfabetização deve então se desenvolver não apenas no teclado, mas no nível de aprender como todas as letras e palavras são codificadas e compreendidas. No 1º ano do Ensino Fundamental, o professor deve planejar atividades que respeitem o ritmo de aprendizagem das crianças, utilizando jogos, músicas, contação de histórias, dramatizações e letras móveis como recursos para favorecer a alfabetização.

A ludicidade é um aspecto pedagógico tão importante no processo. Brincar, quando implementado de maneira eficaz, organizada e com propósito, pode construir mais conhecimento: aprender mais em todos os aspectos. Vygotsky (2007) argumenta que brincar é um fator chave no desenvolvimento de uma criança; isso significa que a criança é capaz de agir em um nível mais alto do que o usual e mais habilidades cognitivas que se pode desenvolver através da interação social e imaginação e que seus filhos também podem construir.



FACULDADE DO ESPÍRITO SANTO

Dessa perspectiva, brincar não é apenas um passatempo, mas pedagógico, à medida que a criança desenvolve as habilidades para saber. A criança vai brincar, experimentar, investigar, formular hipóteses e construir sobre elas; e assim desenvolver habilidades básicas de alfabetização. Piaget (1999) afirma que o conhecimento é derivado da interação de uma criança com o ambiente. Brincar para eles faz parte do processo de desenvolvimento cognitivo ou aprendizado que é significativo ou satisfatório (Piaget 1999).

Além disso, parece que brincar de forma divertida na escola torna o jogo mais propenso a ensinar consciência fonológica, que é uma das habilidades precursoras para ler e escrever. Através de jogos de rima, músicas, contação de histórias e o uso de letras móveis, as crianças aprendem a ouvir o som da fala e identificar símbolos linguísticos, e o que os fonemas significam e como os grafemas significam em forma visual, isso pode acontecer de forma mais natural à medida que fazem amigos em atividades felizes e as crianças estão mais ativas no aprendizado.

Ao brincar, Kishimoto (2011) observa que o jogo é uma necessidade da criança e uma forma importante de aprendizado; apoia a imaginação e a imaginação em si mesma e faz parte do desenvolvimento social. O professor em sala de aula então usa a ludicidade para transformar o jogo em aprendizado e ensino no processo educacional. Assim, o jogo não se torna uma coisa recreativa, mas algo em que você está envolvido e é realmente central para o processo de aprendizado à medida que você se aprofunda na história.

Outro aspecto é onde os professores desempenham um papel ativo na aprendizagem das crianças. Eles criam contextos para os alunos desde muito jovens através de suas atividades lúdicas para permitir que os participantes compreendam e contribuam o máximo possível na criação do conhecimento que aprendem. Nesse sentido, Freire (1996) coloca a ludicidade na alfabetização como importante a partir de uma visão que se relaciona mais diretamente com o processo de aprendizado e mais com os alunos através da lente de uma reflexão mais aprofundada sobre o tema de como se pode contribuir para ajudar os alunos a se desenvolverem.

Portanto, integrar a ludicidade no processo de alfabetização significa contornar atividades mecânicas e baseadas em repetição, repetitivas, que dificultam o aprendizado. Em vez de memorização, requer jogos e brincadeiras. E a criança começa a aprender mais



FACULDADE DO ESPÍRITO SANTO

profundamente, relacionando o conteúdo escolar à sua própria vida quando feito com jogos e brincadeiras. Se assim for: com isso, eles estão muito interessados tanto na escola.

Além disso, brincar é uma forma de aprendizado emocional e social que é fundamental para o processo educacional. É durante o jogo que as crianças são ensinadas a brincar com seu ambiente, onde se encontram com grupos e brincam e aprendem o que gostaríamos de saber em grupo e as regras, como sentir e fazer argumentos que resultam em disputas, de modo que o jogo faz parte de um relacionamento. Essas práticas de serviço e comunicação têm mais autonomia, ideias críticas e participativas; as crianças podem se envolver mais ativamente durante o jogo, o que será mais fácil para as pessoas que vivem em sociedade.

Portanto, a ludicidade é muito importante na alfabetização na preparação do aprendizado e no precursor das habilidades de leitura e escrita para crianças e adultos. De maneira planejada e intencional, brincar e observar as crianças pode levar a oportunidades de aprendizado significativas, agradáveis e eficazes; os alunos também estão envolvidos na criação de fatos; ou pelo menos ser um componente de sua própria construção de conhecimento.

A consciência fonológica é considerada um ponto-chave no desenvolvimento do processo de alfabetização, pois proporciona à criança as habilidades para perceber, identificar e manipular os sons da fala. Essa habilidade levará diretamente à compreensão da criança sobre a ligação entre fonemas e grafemas, ambos essenciais para a leitura e escrita. Nesse sentido, experiências lúdicas e interativas (como jogos de rima, cantigas de roda, músicas infantis ou jogos de som) promovem fortemente a aprendizagem, pois envolvem a percepção auditiva da criança e a construção da linguagem oral. Brincar com os sons das palavras torna a criança muito mais confortável em identificar sílabas, letras e palavras, reforçando assim o processo de alfabetização.

Outro recurso pedagógico no processo de alfabetização é a contação de histórias. Essas ações ajudam a estimular a imaginação, expandir o vocabulário e aumentar a compreensão do texto, além de despertar o entusiasmo pelos livros que as crianças demonstram. Nesse momento, os alunos interagem com outras formas de linguagem, trabalhando a interpretação, a oralidade e a criatividade. A contação de histórias cria conexões emocionais, um ambiente de aprendizagem mais acolhedor e significativo. Em contextos com dramatizações, música e jogos, é ainda mais rica como atividade para o desenvolvimento infantil.



FACULDADE DO ESPÍRITO SANTO

O professor contribui para o uso da ludicidade no ambiente escolar; o papel fundamental do professor é incentivar o uso da ludicidade. Isso envolve o planejamento de atividades que devem ter uma intenção instrucional por parte do educador, que pode ser feita de forma a atender a faixa etária, o que pode fazer sentido do ponto de vista pedagógico. Em seus estados naturais de brincadeira, quando não feita intencionalmente, a brincadeira pode ser algo que, sem planejamento, é algo em que se engaja, mas inserida com intenção pedagógica, é um recurso de grande importância para pedagogias focadas na aprendizagem. Ser professor significa ser o mediador do conhecimento e do envolvimento das crianças e o cultivo de espaços que valorizam a curiosidade, a interação e a autonomia.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), por exemplo, reconhece a brincadeira na aprendizagem das crianças. O documento destaca a importância da brincadeira para as crianças durante a jornada de aprendizagem e recomenda o envolvimento de pedagogos em experiências significativas, ou seja, interação, imaginação e participação ativa dos alunos. A BNCC afirma que a alfabetização das crianças deve ser moldada de maneira contextualizada, honrando as características da infância e abraçando a variedade de modos de expressão e construção do conhecimento durante os primeiros anos da Educação Básica.

Portanto, para eles, a ludicidade é vista como um aspecto fundamental do processo de alfabetização, desempenhando um papel essencial no desenvolvimento da leitura e escrita, mas também é integral na formação da criança. A brincadeira aprimora a criatividade, a interação social, a autonomia e o pensamento crítico; assim, a aprendizagem é significativa e agradável. Portanto, ao integrar atividades divertidas no cronograma escolar, o professor permite que a criança construa conhecimento com envolvimento ativo e fortalece o processo educacional, no contexto da singularidade das crianças.

Dessa forma, pode-se compreender que a ludicidade não representa apenas um recurso complementar, mas uma estratégia pedagógica indispensável para o desenvolvimento das habilidades precursoras da leitura e da escrita em crianças do 1º ano do Ensino Fundamental. Quando planejadas intencionalmente pelo professor, as atividades lúdicas favorecem a aprendizagem, despertam o interesse dos alunos e contribuem para uma alfabetização mais significativa, participativa e humanizada.

2.2 ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO



FACULDADE DO ESPÍRITO SANTO

Neste estudo, as atividades lúdicas analisadas são direcionadas às crianças do 1º ano do Ensino Fundamental, etapa em que ocorre a consolidação das habilidades iniciais de leitura e escrita. Nessa fase, o brincar planejado favorece a aprendizagem de maneira significativa e adequada ao desenvolvimento infantil.

A ludicidade pode ser vital para a alfabetização um componente essencial que faz parte do ambiente de aprendizagem estruturado, é esse propósito e a experiência de aprendizagem estruturada que garantem que eles participem durante o jogo, aprendam brincando, experimentem com conhecimento e expressão, ensinem e compartilhem. Comparado ao ensino mecânico, que muitas vezes depende da repetição, usando aprendizado repetitivo, métodos educacionais e baseados em jogos promovem que os alunos estejam ativamente envolvidos e engajados, em vez de serem receptores passivos de conhecimento e aprendizado, tornando cada processo de aprendizagem mais interativo.

Algumas atividades de são divertidas e podem ser usadas na alfabetização são jogos de rima, canções de roda, contação de histórias, dramatizações e manipulação de letras móveis. Ao mostrar que querem ouvir um som e podem reconhecê-lo como parte do texto que podem usar, para apoiar a consciência fonológica mais tarde, enquanto aprendem a ler ou a escrever. Jogos de rima também fornecem uma boa fonte de brincadeira auditiva para a criança, apoiando sua percepção sonora, preferência fonêmica por similaridade sonora, combinação de sons e seu papel na linguagem oral.

Nesse contexto, Arthur Gomes de Moraes (2012) destaca que o desenvolvimento da consciência fonológica é uma das bases da alfabetização. Segundo o autor, atividades como jogos de rimas, segmentação de sílabas, identificação de sons e manipulação de palavras auxiliam a criança a compreender o funcionamento do sistema de escrita alfabética, favorecendo a aprendizagem da leitura e da escrita.

Memórias, ritmo e atenção são incentivados através de rimas e canções infantis e ajudam a construir e expandir o vocabulário das crianças. Esse processo percorre os caminhos da imaginação, compreensão de um livro e organização do pensamento uma espécie de suporte para a aquisição da linguagem. Dramatizações e faz de conta também são atividades significativas: de uma forma que permite que as mesmas crianças se comuniquem, se relacionem com o que veem ao seu redor e formem uma compreensão do que estão vendo.



FACULDADE DO ESPÍRITO SANTO

De acordo com Isabel Solé (1998), o desenvolvimento da compreensão leitora deve ocorrer desde os primeiros contatos da criança com os textos. Para a autora, ouvir histórias, conversar sobre as narrativas e interpretar diferentes situações contribui para formar leitores capazes de compreender, refletir e atribuir significado ao que leem.

Essas práticas desenvolvem a linguagem oral e a criatividade, dois elementos críticos da alfabetização. Também é um ótimo recurso para manipular letras móveis, ajudando as crianças a se revezarem formando palavras, adquirindo conhecimento de letras e sons, bem como estruturando hipóteses de escrita. E, esse tipo de atividade é concreto, o que simplifica muito a compreensão do sistema alfabético. É bem conhecido (Kishimoto, 2011) que métodos de ensino lúdicos para crianças promovem o desenvolvimento cognitivo, social e emocional, e a aprendizagem significativa entre elas, também nas crianças em idade escolar.

Quando essas práticas são usadas intencionalmente com intenção, elas auxiliam na construção do conhecimento e no desenvolvimento dos alunos. Atividades lúdicas, portanto, não são apenas recreação, mas também parte da pedagogia do processo de alfabetização e são instrumentais na criação de uma tarefa de alfabetização para tornar a tarefa de aprendizagem mais interessante, significativa ou eficaz.

Magda Soares (2020) afirma que alfabetização e letramento devem acontecer de forma integrada. Assim, atividades lúdicas planejadas possibilitam que a criança aprenda o sistema de escrita ao mesmo tempo em que participa de situações reais de leitura e escrita, tornando a aprendizagem mais significativa e contextualizada.

O uso de letras móveis é também um dispositivo significativo para estratégias de desenvolvimento no processo de alfabetização, permitindo que as crianças manipulem letras com movimento prático, desenvolvendo suas próprias sílabas e palavras enquanto fazem previsões sobre a escrita. Este conteúdo apoia não apenas o desenvolvimento da importância dos sons e letras, ajudando nossos alunos a construir sua consciência sobre sons e letras, mas também promove habilidades motoras, pensamento rápido e pensamento independente. Participar dessas atividades é um dos primeiros passos para a criança passar de receptora de conteúdo a envolvida na construção de seu conhecimento.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) confirmou o fato de que práticas lúdicas são um aspecto essencial do desenvolvimento infantil; o brincar é visto como um componente



FACULDADE DO ESPÍRITO SANTO

da experiência de aprendizagem da criança. De acordo com este documento, espera-se que as atividades pedagógicas incentivem os alunos a se envolverem de forma interativa, desenvolvam-se imaginativamente, sejam criativos e participem ativamente, sendo que a ludicidade é um direito da infância de toda criança e é uma ferramenta importante no processo de alfabetização.

Quando atividades lúdicas são planejadas, implementadas e integradas ao ambiente escolar, a aprendizagem é mais rica e divertida. Isso porque a aprendizagem emerge no brincar, na experimentação e na conexão do conteúdo escolar com a vida cotidiana da criança. Isso contrasta com atividades mecânicas e repetitivas: a ludicidade desperta o interesse, a curiosidade e o engajamento dos alunos, permitindo o desenvolvimento natural e participativo da leitura, escrita e fala nos alunos. Essas atividades lúdicas são, portanto, essenciais para o processo de alfabetização, o que é importante, pois promovem aspectos do desenvolvimento da alfabetização nas esferas cognitiva, linguística, emocional e social. Isso porque jogos, música, histórias, dramatizações e letras móveis não devem ser entendidos apenas como entretenimento, mas como estratégias pedagógicas para construir um conhecimento e uma dinâmica mais significativa e uma educação mais eficaz no momento da aprendizagem.

O faz de conta desempenha um papel importante no processo de alfabetização, ajudando as crianças a usar sua imaginação, praticar habilidades orais e organizar seus pensamentos. Os alunos constroem histórias, desempenham papéis e recriam experiências cotidianas como parte dessas atividades de linguagem e comunicação. O faz de conta também envolve a imaginação e ensina os alunos a expressar sua compreensão de várias maneiras elementos que contribuem diretamente para o aprendizado da leitura e escrita das crianças.

Outra característica muito importante das atividades divertidas é a socialização estimulada por jogos e brincadeiras. Brincar em grupos ensina as crianças a compartilhar, entender regras, esperar sua vez de falar e resolver problemas. Brincar dessa forma promove habilidades sociais básicas necessárias para a escola e a construção do conhecimento em grupo. Vygotsky (2007) acredita que o aprendizado é resultado da interação social, pois os outros são fundamentais para o desenvolvimento de uma criança. Além disso, práticas lúdicas incentivam a disposição das crianças para experimentar novas abordagens e se tornarem muito curiosas sobre seus próprios caminhos de aprendizagem.



FACULDADE DO ESPÍRITO SANTO

Em muitos casos, leva tempo e perseverança para se tornar alfabetizado, e atividades tradicionais baseadas apenas em cópia e repetição na verdade cansam o processo e desmoralizam as crianças. Por outro lado, através do jogo, a curiosidade e o envolvimento são provocados, e os alunos trabalham de uma maneira muito mais leve e menos onerosa para aprender. Assim, a escola se torna mais acessível e convidativa, para que as crianças construam sua autoestima e confiança na aprendizagem. Com a ludicidade vem uma riqueza de informações que são boas tanto para a leitura e escrita quanto servem como base para o crescimento total de uma criança. Quando você brinca, ativa habilidades cognitivas, emocionais, motoras e sociais, e adquire habilidades importantes para sua vida em sociedade.

Ao brincar e expressar diferentes sentimentos, problemas e relacionamentos afetam diretamente o desempenho escolar e o desenvolvimento pessoal. A escola aqui tem uma base profunda na promoção da ludicidade como prática educacional. Em qualquer situação, a sala de aula oferece as condições adequadas para que as crianças aprendam através de experiências práticas e intencionais. Para esse fim, os professores precisam organizar trabalhos que integrem atividades lúdicas, semelhantes a jogos e baseadas em linguagem, formas de atividades para aprender ou dominar os alunos-alvo de uma maneira que se encaixe no contexto da instrução. Portanto, reconhece-se que as atividades baseadas em jogos desempenham um papel significativo na alfabetização, pois são cruciais para preparar o desenvolvimento dos precursores das habilidades de leitura e escrita de maneira significativa.

O jogo, quando usado com intencionalidade pedagógica, ajuda as crianças a participarem ativamente da produção do conhecimento e torna o aprendizado um processo humano e dinâmico; assim, torna-se mais eficiente também. Portanto, a ludicidade deve ser considerada um elemento essencial nas intervenções pedagógicas educacionais iniciais voltadas para a Educação Básica das crianças.

Dessa forma, as atividades lúdicas constituem importantes estratégias pedagógicas para o processo de alfabetização das crianças do 1º ano do Ensino Fundamental. Jogos, músicas, dramatizações, contação de histórias, letras móveis e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento da consciência fonológica, da oralidade, da criatividade, da interação social e da compreensão do sistema de escrita alfabética. Quando planejadas pelo professor, essas



FACULDADE DO ESPÍRITO SANTO

atividades tornam a aprendizagem mais significativa, participativa e adequada às necessidades da infância.

2.3 O PAPEL DO PROFESSOR NA ALFABETIZAÇÃO LÚDICA

No presente estudo, o enfoque está voltado para crianças do 1º ano do Ensino Fundamental, fase em que o professor exerce papel decisivo na consolidação das habilidades iniciais de leitura e escrita. Nesse período, a mediação docente torna-se fundamental para que as atividades lúdicas favoreçam o desenvolvimento da consciência fonológica, da oralidade, da criatividade e da construção do conhecimento.

O professor é essencial para a alfabetização, particularmente o uso da ludicidade como estratégia pedagógica. No entanto, os educadores não estão simplesmente disseminando conteúdo; eles mediam essa aprendizagem e constroem situações onde as crianças constroem conhecimento de maneira ativa, significativa e participativa. Esse contexto faz com que o brincar não seja apenas um passatempo, mas uma parte deliberada do contínuo de aprendizagem. É necessário o uso pedagógico organizado, planejado e intencional de atividades lúdicas no contexto escolar.

Magda Soares (2020) destaca que cabe ao professor organizar práticas pedagógicas que integrem alfabetização e letramento, proporcionando situações em que as crianças aprendam o sistema de escrita e, simultaneamente, compreendam suas funções sociais. Nesse contexto, a ludicidade torna-se uma importante estratégia para aproximar os alunos da leitura e da escrita.

De acordo com o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos, o professor deve escolher práticas apropriadas com base na faixa etária das crianças. Jogos bem utilizados, música, dramatização, contação de histórias, letras móveis, promovem o desenvolvimento da leitura, escrita e oralidade e estimulam a criatividade e autonomia dos alunos. Como Freire (1996) descreveu, ensinar não é apenas transferir conhecimento preparado, mas criar possibilidades para que a criança contribua ativamente e crie conhecimento. Portanto, o professor deve criar um ambiente acolhedor e estimulante no qual a criança se sinta motivada a aprender compartilhando seu ponto de vista. A ludicidade contribui para que isso aconteça porque torna o processo de aprendizagem mais enérgico, divertido e mais próximo do mundo infantil.



FACULDADE DO ESPÍRITO SANTO

Segundo Isabel Solé (1998), o professor também exerce papel fundamental na formação do leitor, orientando estratégias de compreensão textual que permitam à criança interpretar, refletir e construir significados durante a leitura.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018) também reforça que o professor deve organizar situações de aprendizagem que promovam a participação ativa dos estudantes, respeitando suas experiências, interesses e diferentes formas de aprender. Dessa maneira, o uso de atividades lúdicas torna-se uma estratégia importante para desenvolver competências previstas para o 1º ano do Ensino Fundamental.

Além disso, o professor contribui para a observação dos alunos enquanto brincam. Isso é feito através da observação do brincar e das interações para que o professor possa observar quais situações, desenvolvimento e diferentes necessidades de luta da criança e responder através da pedagogia a uma realidade. Tal pedagogia apoia uma aprendizagem mais equitativa e satisfatória ao honrar o ritmo de desenvolvimento individual dos alunos. Além disso, a ludicidade constrói vínculos com o professor e o aluno, trazendo à tona uma cultura escolar mais afetuosa e participativa.

Crianças que aprendem brincando são mais seguras, mais capazes e mais dispostas a se engajar nas atividades propostas. Isso ajuda no desenvolvimento não apenas nas áreas de leitura e escrita, mas também na autoestima, sentindo-se no controle e nos laços sociais, que vão além do que normalmente se pediria para fazer. Vygotsky (2007) enfatiza que a aprendizagem ocorre quando temos interações sociais e que o professor se torna um mediador nesse processo. Assim, através de atividades lúdicas, o professor cria oportunidades para que os alunos interajam dentro da sala de aula: compartilhem experiências, compartilhem conhecimento e pratiquem habilidades cognitivas e sociais.

O brincar, como resultado, torna-se uma fonte que beneficia a construção do conhecimento coletivamente. Dessa forma, um dos principais valores que as escolas devem colocar são pedagogias que integrem a ludicidade de maneira significativa, proporcionando aos alunos em seu programa e dando formação aos professores para aplicar essas técnicas de ensino.

A ludicidade na alfabetização não deve ser vista como um complemento, mas como uma abordagem necessária para tornar a aprendizagem mais eficaz e significativa. Então, o professor desempenha um papel crucial na alfabetização lúdica, organizando e configurando as



FACULDADE DO ESPÍRITO SANTO

experiências para que o crescimento integral da criança possa ser facilitado. Um educador pode construir uma aprendizagem mais humanizadora e participativa voltada para o que as crianças sabem quando podem se engajar no brincar no contexto escolar.

Além disso, o professor também deve facilitar o envolvimento ativo da aprendizagem e da alfabetização das crianças através do processo, proporcionando momentos para que as crianças explorem, questionem, descubram e construam conhecimento a partir de experiências no contexto da sala de aula. Estratégias lúdicas por parte dos professores, quando planejadas de forma estruturada, não apenas apoiarão o desenvolvimento da alfabetização, habilidades de escrita e leitura, mas também a imaginação, criatividade e pensamento crítico. Nesse sentido, o brincar é entendido como um instrumento que pode tornar o que é ensinado na escola mais enraizado na mente da criança, ou seja, é uma ferramenta que liga o conteúdo escolar ao mundo da criança, informando e contextualizando a aprendizagem de forma significativa.

Outro aspecto importante diz respeito ao ambiente escolar, que deve oferecer condições adequadas para o desenvolvimento de atividades lúdicas. Áreas bem organizadas, ambientes de aprendizagem variados para materiais pedagógicos e processos que favoreçam a interação também fazem a criança se sentir acolhida e, portanto, incentivada a se engajar em atividades de aprendizagem. Assim, nesse sentido, a escola não é apenas um local de transmissão, mas de produção de conhecimento, compartilhamento de experiências e processo de desenvolvimento humano.

As práticas lúdicas também estão alinhadas com a inclusão escolar, pois garantem que várias crianças sejam convidadas a participar de atividades de acordo com seus próprios ritmos e formas pessoais de aprendizagem. Para algumas crianças, a prática da fala é mais eficaz do que falar para aprender, para algumas crianças ouvir as pessoas falarem é melhor do que perceber ouvindo alguém falar; para outras crianças, há a observação ou a arte da música, movimento ou manipulação. Assim, o brincar abre oportunidades de ensino, permitindo que o professor empregue várias técnicas e abordagens para ensinar e alcançar todos os alunos de uma maneira mais ampla, de forma mais democrática e envolvente.

A ludicidade ajuda a desenvolver a criança como um todo (Kishimoto, 2011, para aspectos cognitivos, emocionais, sociais e motores). Dessa forma, para o professor que utiliza jogos e brincadeiras no ambiente escolar, constrói-se uma aprendizagem ampla que atrai o



FACULDADE DO ESPÍRITO SANTO

interesse, curiosidade e autonomia dos alunos. De fato, o brincar melhora a autoestima das crianças e desenvolve uma criança mais confiante e participativa na escola.

Além disso, atividades lúdicas realizadas em grupos promovem o amor pela conversa, aprendizado mútuo e cooperação em vez de solidão. Através de jogos e brincadeiras, as crianças aprendem a compartilhar e ouvir os outros pensarem e brincarem, a tomar decisões e aproveitar as ideias dos outros, seguir regras, jogar ou resolver disputas - não apenas alfabetização, mas também habilidades sociais que precisam aprender para coexistir socialmente. O professor, nesse ambiente, é um mediador, um gestor de relacionamentos, guiando os alunos desde o início, bem como um intérprete, cultivando atitudes de respeito, empatia e colaboração nos alunos.

O uso da ludicidade também é benéfico, pois alivia dificuldades de aprendizagem e desmotivação escolar, problemas comuns vistos no início da Educação Básica. Se a aprendizagem vier apenas através de atividades mecânicas e repetitivas, muitas crianças rapidamente perdem o interesse em aprender. Em outras palavras, o brincar torna as aulas mais atraentes e participativas, despertando o conhecimento da criança e fortalecendo o vínculo da criança com a escola.

Dessa forma, compreende-se que o professor ocupa posição central no processo de alfabetização lúdica. Mais do que transmitir conteúdos, ele cria oportunidades para que as crianças do 1º ano do Ensino Fundamental aprendam por meio da interação, da experimentação e do brincar. Quando as atividades lúdicas são planejadas com intencionalidade pedagógica, elas favorecem o desenvolvimento da leitura, da escrita, da oralidade, da criatividade, da autonomia e das habilidades sociais, contribuindo para uma aprendizagem mais significativa e humanizada.



FACULDADE DO ESPÍRITO SANTO

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste estudo foi analisar como as atividades lúdicas específicas contribuem para o desenvolvimento das habilidades precursoras da leitura e da escrita em crianças do 1º ano do Ensino Fundamental, etapa em que ocorre a consolidação do processo de alfabetização.

O estudo destacou a importância do brincar como uma estratégia pedagógica que pode ser benéfica para o desenvolvimento cognitivo, linguístico, emocional e social das crianças. Jogos de rima, contação de histórias, dramatizações, música, faz de conta e manipulação de letras móveis foram recursos essenciais para incentivar a consciência fonológica, o vocabulário, desenvolver a oralidade e fortalecer a compreensão do sistema de escrita alfabética.

O trabalho de Vygotsky (2007), Piaget (1999), Kishimoto (2011) e Freire (1996) contribuiu para o conceito de que a aprendizagem é muito mais eficiente quando a criança participa ativamente do desenvolvimento do conhecimento. A ludicidade não deve ser vista como recreação, mas como uma prática pedagógica intencional que alinha o conteúdo escolar com a realidade das crianças e torna o processo de alfabetização mais agradável e significativo.

Também aprendemos que o professor é a chave para a alfabetização lúdica e também é um mediador da aprendizagem, pois ele os conduz no design de uma rotina de jogos que envolvem as crianças e não apenas sua participação na brincadeira. Atividades lúdicas incentivam a autonomia, a criatividade, a interação social e a aprendizagem das crianças.

Conclui-se, portanto, que a ludicidade constitui uma estratégia pedagógica indispensável para o processo de alfabetização, favorecendo o desenvolvimento cognitivo, linguístico, social e emocional das crianças. Quando planejadas de forma intencional pelo professor, as atividades lúdicas tornam a aprendizagem mais significativa, participativa e adequada às características do 1º ano do Ensino Fundamental.

As contribuições de Magda Soares, Isabel Solé e Arthur Gomes de Moraes reforçam que a alfabetização deve ocorrer de forma significativa, envolvendo não apenas o domínio do sistema de escrita, mas também a compreensão leitora, a consciência fonológica e o uso social da linguagem. Assim, as atividades lúdicas configuram-se como estratégias pedagógicas capazes de favorecer o desenvolvimento integral das crianças do 1º ano do Ensino Fundamental.

Por fim, espera-se que esta pesquisa contribua para reflexões sobre a prática pedagógica na alfabetização, incentivando professores a utilizarem atividades lúdicas de forma planejada e



FACULDADE DO ESPÍRITO SANTO

intencional. Além disso, este estudo poderá servir de base para futuras pesquisas sobre ludicidade, alfabetização e desenvolvimento infantil, ampliando as discussões acerca da importância do brincar no contexto escolar.



FACULDADE DO ESPÍRITO SANTO

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Fabiele de. **O uso dos jogos no processo de alfabetização**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia). 2020.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC, 2018.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- LUIS, Maria Aparecida. **A ludicidade como instrumento de aprendizagem na alfabetização**. Revista Educação em Foco, v. 15, n. 2, p. 175-182, 2023.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: LTC, 1999.
- RODRIGUES, Elaine. **A ludicidade no processo de alfabetização**. São Paulo: Paulus, 2013.
- VIEIRA, Martha Lourenço; OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **O brincar e o aprender na infância**. São Paulo: Cortez, 2007.
- VYGOTSKY, Lev Semionovich. **A formação social da mente**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- SOARES, Magda. **Alfabetização: a questão dos métodos**. São Paulo: Contexto, 2020.
- SOLÉ, Isabel. **Estratégias de leitura**. 6. ed. Porto Alegre: ArtMed, 1998.
- MORAIS, Arthur Gomes de. **Sistema de escrita alfabética**. São Paulo: Melhoramentos, 2012.