

## A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Vitória Cristina Pereira Sobrinho<sup>1</sup>  
Érica Fernanda Alves do Nascimento<sup>2</sup>  
Isabel Cristina da Silva Fontineles<sup>3</sup>

### INTRODUÇÃO

Este escrito tem origem nas vivências da discente Vitória Cristina do curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, da Universidade Estadual do Piauí (UESPI), que participa do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), financiado pela CAPES. A prática acontece em uma escola da rede pública na cidade de Teresina localizada na Zona Sudeste, que recebe o nome de Escola Municipal Mário Covas. O escrito contém aspectos gerais do desenvolvimento da prática pedagógica realizada na escola, bem como os resultados alcançados e a relevância dessa experiência para a formação da futura pedagoga.

Durante a minha vivência e observações feitas na turma de 3º ano do Ensino Fundamental, foi perceptível o déficit de leitura e escrita das crianças. Com base nessas análises feitas e resultados de testes diagnósticos na instituição na qual exerço minha prática, surgiu a necessidade da criação de um projeto de alfabetização para as turmas de 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental, intitulado como "Ludicizando no processo de aquisição da leitura e escrita", como uma ação pedagógica do PIBID. A proposta deste é inserir atividades lúdicas para auxiliar as crianças no processo de aquisição de leitura e escrita, diminuindo assim os déficits nestes aspectos, além de deixar a aprendizagem mais prazerosa, espontânea e motivadora.

De acordo com a meta 5 do Plano Nacional de Educação, todas as crianças devem ser alfabetizadas até o 3º ano do Ensino Fundamental. Diante disso, é imprescindível que aconteçam momentos de formação que venham promover a reflexão da relação teoria e prática e uso de recursos que assegurem uma aprendizagem significativa aos educandos, para que tal objetivo seja cumprido. Contudo, sabe-se que um desafio pertinente hodiernamente na sala de aula é a escolha e criação de estratégias metodológicas que auxiliem o educando no seu processo de alfabetização.

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Estadual do Piauí - UESPI, [vitoriacristina2659@gmail.com](mailto:vitoriacristina2659@gmail.com);

<sup>2</sup> Graduada pelo curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Federal do Piauí - UFPI, Especialização em Psicopedagogia Clínica e Institucional e Supervisora do programa PIBID, [ericanic@outlook.com](mailto:ericanic@outlook.com);

<sup>3</sup> Docente do curso de Licenciatura Plena em Pedagogia- UESPI/CCM, Mestre e Doutora em Educação - UFPI e Coordenadora de Área do PIBID, [isabelcristina@ccm.uespi.br](mailto:isabelcristina@ccm.uespi.br).

No cenário atual, um recurso que vem ganhando destaque no âmbito educativo são as atividades lúdicas, uma vez que o brincar quando inserido no processo de ensino, propicia uma série de benefícios, esse fato justifica a escolha da intervenção lúdica nesse projeto de alfabetização. Este relatório tem como objetivo evidenciar, na perspectiva da pibidiana, a experiência da realidade escolar no cotidiano, o uso do lúdico no processo de alfabetização e a relação professor-aluno.

## **METODOLOGIA**

O estudo foi realizado a partir de uma pesquisa documental analisando artigos e resumos acerca da temática esplanada publicados no Brasil, precipuamente o da autora Tânia Ramos Fortuna e também uma estudo bibliográfico nas obras dos teóricos Piaget e Vygotsky. Além disso, foram feitos estudos teóricos em ações extensionistas do programa PIBID, para um melhor planejamento e produção do presente trabalho.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

As minhas ações enquanto pibidiana na Escola Mário Covas estão centralizadas nas teorias de Piaget, Vygotsky e Tânia Fortuna que valorizam o lúdico. A ludicidade vem ganhando destaque no âmbito educativo, com isso vem sendo alvo de pesquisas e de educadores, especialmente professores da Educação Infantil e do Ensino Fundamental. O brincar faz parte do cotidiano da criança e por meio dele acontece seu processo de desenvolvimento como sujeito, além de favorecer seu processo de ensino aprendizagem por meio de atividades lúdicas.

A escritora Tânia Fortuna (2000, p. 2), fala que: "A atividade lúdica, assinala assim, a evolução mental", dessa forma reforça o pensamento de que o lúdico é um aliado do processo de alfabetização. Diante disso, acredito que as metodologias de ensino podem deixar de ser mecânicas e maçantes e serem prazerosas e motivadoras, podem ser diferentes dos métodos tradicionais que por sua vez causam exaustão nos alunos.

O lúdico é uma tema que vem recebendo destaque no âmbito educativo e chamando a atenção de muitos estudiosos e educadores, principalmente quando estes atuam como professores da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental. Pois, o brincar faz parte da realidade da criança e por meio dele ela alcança seu desenvolvimento, para que se torne um sujeito ativo da sociedade.

Segundo Vygotsky (1984, p. 27): "É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva". Diante de tal, é notória a necessidade de atividades lúdicas no ensino, pois por meio dela o aluno conseguirá se desenvolver de forma eficaz, visto que o mesmo se sentirá instigado a pensar.

De acordo com o teórico Piaget (1973) a educação e a ludicidade devem estar unidas no processo de aprendizagem para que haja êxito neste. Por conseguinte, o educador deve sempre estar atento às habilidades desenvolvidas pelas crianças, auxiliando estes no seu processo de aprendizagem.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Na Escola Municipal Mário Covas, as ações iniciais foram as observações nas salas de aula e a partir daí foram feitos testes diagnósticos com turmas de 1º ao 3º ano, em que se identificou o déficit de aprendizagem. Diante disso, foi criado o projeto "Ludicizando no processo de aquisição da leitura e escrita", projeto este que tem como objetivo auxiliar os educandos no seu processo de alfabetização através de atividades lúdicas.

O processo de alfabetização é uma etapa muito importante na Educação, diante do exposto é perceptível a importância da escolha dos métodos para esse processo. Nesse sentido, o lúdico é um ótimo aliado, pois torna esse processo prazeroso e motivador, a aprendizagem se torna algo leve. De com Almeida (1994, p. 18): "o grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para as crianças". Dessa maneira, conclui-se que o lúdico não diminui a qualidade do ensino e sim agrega bastante a este processo, uma vez que faz parte da realidade da criança.

São inúmeras as possibilidades de jogos que podem ser usados para alfabetizar uma criança, como faixa móvel de sílabas, jogo da memória, bingos (letras, sílabas e palavras), recorte e colagem, dominós, caça-palavras interativo e muitos outros. A ludicidade abre um leque de possibilidades no cenário educativo, com ela podemos alcançar ótimos resultados e é com a aplicação dessas atividades que a criança sente-se motivada a aprender.

Com essa ação pedagógica, eu como futura pedagoga consegui explorar o novo com os alunos e apresentar diferentes formas de aprender com eles, além de fazê-los perceber que é possível sim aprender brincando, que estudar pode ser prazeroso. Portanto, consegui constatar durante minha prática que aquilo que aprendi na teoria durante a minha formação de que o lúdico é uma importante estratégia de ensino é verdade e que o docente deve ter uma boa relação com seu aluno, para que haja êxito nesse processo.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do estudo realizado para este trabalho e da vivência no programa PIBID, pode-se perceber que a criança aprende de forma efetiva com o brincar. Que as brincadeiras que estão presentes em seu cotidiano se aliadas ao processo de alfabetização podem agregar bastante na formação e desenvolvimento do aluno e que a ação desenvolvida vem auxiliando as crianças da Escola Municipal Mário Covas no seu processo de alfabetização, diminuindo assim o déficit de leitura e escrita.

Durante as atividades lúdicas, os alunos interagem com palavras de sílabas simples e complexas, com textos escritos, tudo que está relacionado à alfabetização por meio de jogos e brincadeiras. A realização desse projeto está tornando o ensino deles mais prazeroso e significativo, pois a aprendizagem prazerosa é um processo que ocorre enquanto a criança brinca e aprende ao mesmo tempo. Desta forma, a aprendizagem, o prazer e o lúdico estão aliados em função de um objetivo, o ensino da alfabetização.

Portanto, a intenção deste resumo foi mostrar os benefícios da ludicidade no processo de alfabetização. E que é necessário pesquisas nessa área, visto que o lúdico é uma estratégia de grande importância no âmbito educativo, pois a mesma é um agente facilitador quando aliado a aprendizagem e desenvolvimento integral dos educandos.

**Palavras-chave:** Alfabetização; Leitura; Escrita; Lúdico.

## AGRADECIMENTOS

À CAPES, pelo financiamentos das bolsas. À UESPI e às Coordenadoras de Área, pela oportunidade. Às escolas e supervisoras, por abrirem as portas das escolas e a có- formação.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1994.

BRASIL. Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014. **Aprova o Plano Nacional de Educação (PNE) e dá outras providências**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 26 jun. 2014a. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2014/lei/l13005.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l13005.htm)>. Acesso em: 24 ago. 2023.



FORTUNA, Tânia Ramos. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) **Planejamento em destaque:** análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000. (Cadernos de Educação Básica, 6) p. 147-164.

PIAGET, J. **A formação do símbolo:** imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.