

# Revista Brasileira de Ciências Humanas

ISSN 3085-8178

vol. 1, n. 5, 2025

## ••• ARTIGO 11

Data de Aceite: 14/11/2025

## A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

**Nilzete Catinin Silva de Lima**

Faculdade de Ciências Humanas do Sertão Central (FACHUSC)

**Pedro Fernandes dos Santos**

Faculdade de Ciências Humanas do Sertão Central (FACHUSC)



Todo o conteúdo desta revista está licenciado sob a Licença Creative Commons Atribuição 4.0  
Internacional (CC BY 4.0).

**Resumo:** As atividades lúdicas contribuem significativamente para o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e motor da criança, promovendo a construção do conhecimento de forma prazerosa e significativa (SANTOS; CUNHA, 2010). Através dessa prática os profissionais conseguem despertar nos alunos diversas habilidades. Essa pesquisa foi impulsionada pelo seguinte questionamento: como as ferramentas lúdicas auxiliam nos processos de alfabetização de crianças? E, tem como objetivo expor e detalhar as ferramentas utilizadas no processo de ensino aprendizagem com foco no lúdico e destacando a importância dessas ferramentas para o bom desempenho das crianças facilitando o trabalho dos docentes com seu uso. Como propósitos mais específicos procura reunir e analisar contribuições teóricas sobre o uso do lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Foram selecionadas obras de autores reconhecidos na área da educação, como Kishimoto, Vygotsky, Piaget e Brougère, entre outros. O caminho para investigação nessa pesquisa caracteriza-se como bibliográfica, pois foi desenvolvida a partir da análise e interpretação de materiais já publicados. Foram selecionadas obras de autores reconhecidos na área da educação. Essa pesquisa destaca a importância do lúdico no processo de alfabetização dentro do espaço escolar, gerou um resultado positivo, já que o uso do lúdico contribuem de forma prazerosa para o processo de ensino e aprendizagem. Essa prática torna o aprendizado mais significativo e destaca pontos positivos, assim como os que devem ser melhorados, podendo aprimorar, construir e favorecer um estudo de qualidade e aprofundamento no processo de aprendizagem infantil, isso sendo executado em vivência do conhecimento lúdico no dia a dia da escola.

**Palavras-Chave:** Alfabetização, Lúdico, Educação Infantil, Aprendizagem, Ensino.

## Introdução

No ambiente de conhecimento educacional escolar, à rotina do educador é adicionada atividades lúdicas que visam facilitar o processo de ensino e aprendizagem. De acordo com Kishimoto, (1994, p.29). “O lúdico é uma necessidade básica do ser humano em qualquer idade. A atividade lúdica possibilita à criança, de forma espontânea, o desenvolvimento de aspectos cognitivos, afetivos, motores e sociais.” Essas atividades tem o objetivo de envolver os alunos despertando neles o interesse no assunto trabalhado em aula e trazendo esses discentes para dentro do processo de ensino, de forma a promover um desenvolvimento efetivo e positivo no processo de aprendizagem.

Esses desenvolvimentos gerados por ferramentas lúdicas, além de aprimorar e facilitar os processos pedagógicos de ensino, também causar bem-estar nas crianças e prazer fazendo com que elas consigam, naturalmente, ir criando empatia e pertencimento ao ambiente escolar. As atividades lúdicas contribuem significativamente para o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e motor da criança, promovendo a construção do conhecimento de forma prazerosa e significativa (SANTOS; CUNHA, 2010).

Através dessa prática os profissionais conseguem despertar nos alunos diversas habilidades, sendo resultado de um acompanhamento especial do educador que passa a conhecer cada criança de forma especial e, dessa forma, consegue trabalhar métodos diferenciados que ajudam as crianças a se

envolverem nas atividades lúdicas realizadas e incentivam elas a se envolverem ainda mais com o momento que está sendo vivenciado em sala de aula.

Assim, o professor é um importante intermediador no processo de produzir junto com os alunos uma educação leve diferenciada e de qualidade, realizando e construindo com eles atividades que despertam sua mente criativa. Executando esses tipos de ações, diferenciadas, a exemplo, a roda de conversa, leitura, contação de história, que incentivam eles a usar ao máximo seu potencial de imaginação, criando através dos contos, imagens, desenhos, movimentos e, outras formas especiais de se expressarem, maneiras para interpretação das histórias e da realidade que lhe cerca.

Como mãe atípica que sou, sempre observei como expectadora as funcionalidades desses tipos de abordagens pedagógicas ao ver e perceber o envolvimento do meu filho nos processos pedagógicos na escola. Agora, na condição de estudante de pedagogia e nos estágios fui além e consegui também desenvolver atividades assim, nas salas de aula que passai. Pude comprovar de fato e na prática o qual potente é o lúdico para a formação das crianças.

Decidi que precisava contribuir com o campo e me propus a estudar essa ferramenta. Essa pesquisa foi impulsionada para questionar a importância do lúdico no processo e alfabetização. E, tem como objetivo expor e detalhar as ferramentas utilizadas no processo de ensino aprendizagem com foco no lúdico e destacar a importância dessas ferramentas para o bom desempenho das crianças e facilitação do trabalho dos docentes com uso do lúdico. Entende-se que como área que desenvolve aprendizagens e é ferramenta nesses processos, precisa ser

sempre instigada, colocada à prova, elevada a outros níveis e colocada em condições de problematizações, isso justifica por base esse estudo.

Para além, outras razões são impulsinadoras desse estudo como por exemplo a necessidade de aprofundamento teórico da matéria, a carências de desenvolver novas abordagens nas brincadeiras, a constatação da necessidade de ressignificações de seus processos, enfim, uma gama de implicações justifica a entrada neste campo.

## **Fundamentação Teórica**

Na educação o conhecimento profissional e humano do educador é a base que serve de alicerce para o processo de alfabetização nas séries iniciais e nas demais, é como fonte de inspiração e incentivo que proporciona motivação no ambiente escolar para as crianças despertarem o interesse em interagir com os demais colegas e se envolver no trabalho que está sendo desenvolvido em sala de aula.

Nessa condição, o educador ao utilizar práticas lúdicas, para explorar e abrir espaço para participação dos discentes nas tarefas que estão sendo desenvolvidas, ela também apresenta um ambiente novo e cheio de atrativos, pois o mundo lúdico a ferramenta, “é um recurso valioso no processo de ensino-aprendizagem, pois estimula a criatividade, a socialização, a linguagem, a atenção e o raciocínio lógico, tornando o aprendizado mais prazeroso e significativo”. (KISHIMOTO, 2007, p. 427-30).

Dessa forma, o professor ou professora acompanha cada criança, observando seus pontos positivos e as dificuldades que existem nesse ambiente educacional. Com

isso, elaboração de estratégias que facilitem o desempenho das crianças se torna uma máxima do trabalho docente. A preocupação é desenvolver ferramentas que ajude as crianças a terem bom desempenho e serem futuramente jovens e adultos participativos e dotados de conhecimentos, senso crítico e atitudes humanizadas.

O uso do lúdico no processo educativo vai muito além do entretenimento: ele constitui um meio eficaz de promover um desenvolvimento mais crítico, reflexivo e humanizado. Ao brincar, a criança não apenas aprende conteúdos escolares, mas também constrói valores, vivencia emoções e desenvolve sua autonomia. O ambiente lúdico favorece a expressão de ideias, sentimentos e a resolução de conflitos, elementos essenciais para a formação de sujeitos críticos e conscientes de seu papel social. Segundo Oliveira (2000, p. 60, “o lúdico, ao ser integrado à prática pedagógica, contribui para a formação de um sujeito mais criativo, crítico e sensível, capaz de compreender a realidade e atuar sobre ela de forma transformadora”.

O acompanhamento dos pais, junto aos professores é de suma importância, porque esse laço os prepara para aprender a conviver dentro do espaço social. A ludicidade e as atividades desenvolvidas pelos docentes mediadores, são utilizadas com o propósito e o lugar pedagógico de serem lógicas do momento e terem um importante papel para verificar e identificar, através de cada faixa etária, quais são os fatores que prejudicam as crianças a aprender e o que pode ser feito de acordo com a necessidade de cada uma, para melhorias significativas, impulso e êxito nas atividades.

Porém, é necessário atentar para o uso de práticas e recursos, a exemplo de utilização de imagens, momentos de contagem de

histórias, jogos educativos, ficha educativa e construção de frases, atividades com diagramas, facilitam o momento trazendo lazer e liberdade e uma sensação de prazer que deixam os alunos mais à vontade para participar da aula e do momento de estudar. Mas, que precisam ser somadas a outras práticas mais direcionadas e com foco em determinados conteúdo.

“O lúdico, por si só, não garante a aprendizagem. Ele precisa estar articulado a objetivos pedagógicos claros e ser mediado por um educador consciente de seu papel no processo educativo.” (KISHIMOTO, 2003, p.42). Esses momentos, tornam as crianças mais direcionadas e as concentra numa direção – a direção construtiva das competências.

A abordagem leve é encarregada de incentivar e despertar a curiosidade e a imaginação, fazendo com que esses possam desenvolver a escrita, para se expressar, o desenho, as competências motoras, a fala, o convívio, os senso de localização e distâncias, enfim, todas as matrizes que vão guiá-los a outras aprendizagens em outros níveis.

## Vantagens do Lúdico na Alfabetização

A opção por trabalhar relações de ensino-aprendizagem através de atividades lúdicas é uma decisão metodológica do professor respaldada na consciência de que, essa ferramenta, vai ajudar os educadores no processo de ensino, fazendo uso de um conhecimento diferenciado, oferecendo estratégias significativas para também produzir saberes significativos que geram resultados positivos, do ponto de vista pedagógico e didático. “O lúdico possibilita a produção de conhecimentos, à medida que a criança

age, experimenta, descobre e transforma a realidade por meio da brincadeira.” (KISHIMOTO, 1996, p. 58). O ato de brincar, desenvolve na criança a curiosidade e o desejo em aprender, as ferramentas lúdicas inseridas no dia a dia escolar, ajuda os alunos a despertarem o interesse em participar das atividades em sala de aula e dessa forma o momento de estudar torna-se algo mágico e ganha novos significados.

O ensino ganha benefícios favoráveis para as crianças com qualidade e melhorias, que as transformam em alunos dotados de conhecimentos e que interagem por meio da linguagem do ensino lúdico com o mundo a sua volta e, por consequência ser um adulto brilhante que possa alcançar um senso de criatividade apurado.

O lúdico é, portanto, peça importante e indispensável no processo de alfabetização, já que o seu uso envolve os alunos por promover a criatividade e prática a estimular a imaginação, criando, colorindo, produzindo, recortando e confeccionando objetos que ajudam no desenvolvimento físico e na forma de enxergar seu mundo, ao passo em que cada um vai acumulando saberes construídos.

## Atividades Lúdicas

São diversas as práticas consideradas lúdicas, a exemplo o uso de livros com imagens coloridas, no ensino da matemática, ferramentas como tampinhas de garrafas que podem ser trabalhadas para leitura e interpretação matemática, destacando nas tampas letras e números de forma simultânea, ajudando a desenvolver a motricidade fina e grossa e as brincadeiras educativas de “vivo ou morto” e várias outras que também são atividades lúdicas que os professores

podem desenvolver dentro do ambiente de sala de aula . 2.3 O Papel do Educador O professor é um pensador e um mediador que tem a capacidade de criar e desenvolver algo, dando significado ao momento de ensino. Guiando os alunos e levando além do conhecimento. Transmitir aos discentes, atividades de acordo com suas capacidades de aprendizagem e nível de conhecimento é papel do quem se compromete a ser lúdico. Por meio do seu papel fundamental de educador, esse professor vai conectar suas atividades próximas de laços entre a escola e a vida das crianças. E ajuda a cuidar das crianças e proporcionar a eles um futuro promissor. O educador, ao trabalhar de forma interativa, busca através do planejamento de ensino, se basear em forma cautelosa e cuidadosa para introduzir métodos e maneiras adequadas que possa ajudar no entendimento dos alunos sem lhes trazer frustrações. O planejamento das atividades deve ser cuidadoso, pois é necessário que os jogos e brincadeiras sejam desafiadores, mas acessíveis, estimulando a aprendizagem sem gerar frustração.

## Desafios e Limitações do Uso do Lúdico

O interesse e o gosto pela leitura podem ser trabalhados como práticas educadoras em sala de aula. O uso de ferramentas lúdicas, nesse processo, se faz importante, porque a metodologia proporciona que a criança desperte o interesse pela leitura, por meio de uma metodologia diferenciada, as crianças sentem prazer em ler o que elimina o desafio enfrentado pela maioria dos professores em relação a trabalhar a leitura no ambiente escolar. Porque de acordo com muitas pesquisas existem um percentual de

dificuldade, por parte dos alunos, em apresentarem resistência a se envolver no hábito da leitura. As brincadeiras ajudam a vencer esses desafios, envolvendo as crianças em brincadeiras, ações criativas e ensino de forma simultânea, descontraída e divertida, um momento de leitura, aprendizado e lazer. Nesta parte do artigo, o autor deve fazer uma exposição e uma discussão das teorias que foram utilizadas para entender e esclarecer o problema, apresentando-as e relacionando-as com a dúvida investigada. A fundamentação apresentada servirá de base para as análises dos dados, no momento da apresentação e discussão dos resultados.

## Metodologia

O caminho para investigação nessa pesquisa caracteriza-se como bibliográfica, pois foi desenvolvida a partir da análise e interpretação de materiais já publicados por diversos autores, como livros, artigos científicos, teses e dissertações, que abordam a temática em estudo.

Segundo Gil (2008, p.20), a pesquisa bibliográfica “é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente por livros e artigos científicos”. Esse tipo de abordagem permite compreender os conceitos teóricos, identificar diferentes pontos de vista e fundamentar as discussões com respaldo acadêmico.

O foco dessa metodologia foi reunir e analisar contribuições teóricas sobre o uso do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, com ênfase em seu papel no desenvolvimento integral da criança. Foram selecionadas obras de autores reconhecidos na área da educação, como Kishimoto, Vygotsky, Piaget e Brougère, entre outros. A seleção dos materiais considerou a relevância, a atu-

alidade e a credibilidade das fontes, buscando construir uma base sólida para sustentar as reflexões e análises propostas ao longo do trabalho. As metodologias lúdicas, utilizam recursos e materiais educacionais diferenciados, ilustrativos e dinâmicos para o desenvolvimento do conhecimento e ajuda no processo de educar.

Dizer qual a natureza da pesquisa (qualitativa, quantitativa), qual o tipo (etnográfica, experimental, estudo de caso, etc) o campo de pesquisa e os sujeitos, quais instrumentos utilizados e qual o procedimento.

## Resultados e Discussão

O processo de alfabetização representa uma das etapas mais significativas da trajetória educacional da criança, pois constitui a base para o desenvolvimento das demais aprendizagens. Nesse contexto, o lúdico se apresenta como um instrumento essencial, uma vez que contribui para o envolvimento ativo do aluno, despertando o interesse e a motivação pela aprendizagem. Conforme afirma Kishimoto (2011),

o brincar é uma forma privilegiada de a criança compreender o mundo, explorar possibilidades e construir conhecimentos (KISHIMOTO, 2011, p. 34). Dessa forma, o uso de atividades lúdicas na alfabetização torna-se um meio eficaz de promover a aprendizagem significativa.

É notável que com a execução dessa pesquisa destacando a importância do lúdico no processo de alfabetização dentro do espaço escolar, gerou um resultado positivo, já que o uso do lúdico contribuem de forma prazerosa para o processo de ensino e aprendizagem. Essa prática torna o aprendizado mais significativo e destaca pontos positivos,

assim como os que devem ser melhorados, podendo aprimorar, construir e favorecer um estudo de qualidade e aprofundamento no processo de aprendizagem infantil, isso sendo executado e vivência do conhecimento lúdico no dia a dia escolar.

A inserção do lúdico nas práticas pedagógicas favorece a construção de saberes de forma prazerosa, rompendo com modelos tradicionais de ensino que privilegiam a memorização e a repetição mecânica. Segundo Vygotsky (1998), o brincar desempenha um papel central no desenvolvimento cognitivo, pois é por meio da brincadeira que a criança desenvolve a imaginação, a linguagem e a capacidade de interação social. Assim, as atividades lúdicas contribuem não apenas para o domínio da leitura e da escrita, mas também para o desenvolvimento integral do educando.

Além disso, o lúdico proporciona um ambiente de aprendizagem mais inclusivo e dinâmico, permitindo que as diferenças individuais sejam respeitadas e valorizadas. De acordo com Santos e Cruz (2018), “as práticas lúdicas possibilitam a mediação pedagógica de forma mais afetiva, fortalecendo o vínculo entre professor e aluno” (SANTOS; CRUZ, 2018, p. 77). Esse aspecto é fundamental, pois a afetividade é um dos pilares do processo de alfabetização, influenciando diretamente a motivação e o desempenho das crianças.

É importante ressaltar que o lúdico, ao ser utilizado de maneira intencional e planejada, não se limita a um momento de descontração, mas se torna um recurso pedagógico que estimula a criatividade e o raciocínio. Conforme afirma Piaget (1978), o jogo constitui uma forma de assimilação da realidade e de reconstrução do conhecimento, o que o torna essencial no processo de aprendizagem infantil.

Assim, o professor alfabetizador deve compreender o brincar como uma estratégia metodológica capaz de potencializar as experiências de leitura e escrita. Dessa maneira, o lúdico no processo de alfabetização não deve ser entendido como mero complemento, mas como parte integrante e estruturante da prática pedagógica. Ele possibilita que o aluno aprenda com prazer, desenvolva sua autonomia e construa significados a partir das interações sociais e cognitivas que o brincar proporciona. Em síntese, o uso do lúdico contribui para tornar a alfabetização um processo mais humanizado, criativo e eficaz.

Fazer a descrição dos dados obtidos e principais resultados, fazer relação entre os dados obtidos e as hipóteses de pesquisa, apresentar dados inesperados que apareceram e que acha interessante destacar. Interpretar os resultados e discutir, tendo como base a fundamentação teórica.

Nesse espaço pode conter elementos, como: gráficos, figuras, tabelas ou fotos. Todos esses elementos devem estar enumerados e identificados, contendo a fonte. Os dados de identificação devem estar acima da figura, em Times New Roman, tamanho 10, centralizado. Caso a fonte seja dos autores, colocar: Fonte Própria como mostram as imagens abaixo.

## Considerações Finais

Conclui-se, então, que essa pesquisa tem grande relevância científica, que agrupa a literatura e estudos recentes, os conteúdos aqui destacados servem como base de conhecimento e pesquisa para os futuros

profissionais da área pedagógica, que através dos pontos destacados nessa investigação venham a ser fonte de inspiração para os educadores, que possam ver através desse estudo o quanto é importante o uso do lúdico no ensino e que esse favorece o processo de educar do professor.

Além de ser benéfico para os docentes a utilização do lúdico por ajudar a proporcionar o gosto por estudar, ler e escrever, ajuda os alunos a aprofundarem no estudo e desenvolverem experiências de vivência e vida, além do simples conhecimento teórico em sala de aula. São apresentadas as conclusões e as descobertas. Neste momento são relacionadas às diversas ideias desenvolvidas ao longo do trabalho, num processo de síntese dos principais resultados, com os comentários do autor e as contribuições trazidas pela pesquisa.

## Referências

BOLLMAN, Fernanda (org.). Educação e Diversidade: O Lúdico no Contexto Educacional. Campinas: Papirus, 2017.

FERRAZ, T. C. (2010). O jogo como instrumento de aprendizagem na educação infantil. São Paulo: Editora Pedagógica. HIRATA, Sueli. O Lúdico na Educação Infantil. São Paulo: Cortez, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Educação infantil: conhecimentos e brincadeiras. São Paulo: Cortez, 1996., Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2007, p. 427-28.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 1994.p.29.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. 7. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2011. KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003, p.42.

LIMA, S. M. (2012). O lúdico e a alfabetização: contribuições e desafios para o ensino fundamental. *Revista Brasileira de Educação*, 17(49), 97-111.

OLIVEIRA, Vera Barros de. O lúdico na formação da criança: por uma pedagogia da alegria. Petrópolis: Vozes, 2000, p. 60).

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIAGET, Jean. A Psicologia da Criança. 4<sup>a</sup> edição. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1973.

SANTOS, Maria Aparecida; CRUZ, Ana Lúcia. O lúdico na alfabetização: caminhos para uma aprendizagem significativa. Belo Horizonte: Autêntica, 2018.

SILVA, M. A. (2009). A importância do jogo no processo de alfabetização. *Cadernos de Pesquisa*, 39(141), 201-218. VYGOTSKY, Lev S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, Lev. A Formação Social da Mente. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1998.