



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA
CAMPUS BOA VISTA
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**ALANA KAREN MORAIS DOS SANTOS
DIULIA DE ALMEIDA SOARES
EVELYN IASMIN BARROS MORAES**

**A LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NA ALFABETIZAÇÃO: UM
RELATO DE EXPERIÊNCIA NA FORMAÇÃO INICIAL EM PEDAGOGIA**

**BOA VISTA-RR
2026**

**ALANA KAREN MORAIS DOS SANTOS
DIULIA DE ALMEIDA SOARES
EVELYN IASMIN BARROS MORAES**

**A LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NA ALFABETIZAÇÃO: UM
RELATO DE EXPERIÊNCIA NA FORMAÇÃO INICIAL EM PEDAGOGIA**

Trabalho de conclusão de curso
apresentado como requisito parcial à
obtenção do título de Licenciado em
Pedagogia.

BOA VISTA-RR

2026

A LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NA ALFABETIZAÇÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NA FORMAÇÃO INICIAL EM PEDAGOGIA

Alana Karen Moraes dos Santos¹

Diulia de Almeida Soares²

Evelyn Iasmin Barros Moraes³

Miquéias Ambrósio dos Santos⁴

Declaramos que somos autoras deste Trabalho de Conclusão de Curso. Declaramos também que o mesmo foi por nós elaborado e integralmente redigido, não tendo sido copiado ou extraído, seja parcial ou integralmente, de forma ilícita de nenhuma fonte além daquelas públicas consultadas e corretamente referenciadas ao longo do trabalho ou daqueles cujos dados resultaram de investigações empíricas por mim realizadas para fins de produção deste trabalho.

Assim, declaramos, demonstrando nossa plena consciência dos seus efeitos civis, penais e administrativos, e assumindo total responsabilidade caso se configure o crime de plágio ou violação aos direitos autorais. (Consulte a 3ª Cláusula, § 4º, do Contrato de Prestação de Serviços).

RESUMO: Este relato de experiência aborda a ludicidade enquanto estratégia de alfabetização de alunos do 2º ano do ensino fundamental. O estudo teve como objetivo analisar as contribuições da ludicidade no processo de alfabetização, bem como refletir sobre a prática docente na formação inicial em pedagogia. Este trabalho de conclusão de curso caracteriza-se como um relato de experiência, de abordagem qualitativa, desenvolvido a partir da realização do evento "Brincando com as Sílabas" fundamentado em referenciais teóricos sobre alfabetização, letramento, ludicidade e formação docente. As atividades envolveram jogos e dinâmicas voltados ao desenvolvimento da consciência fonológica e silábica, oralidade e interações entre as crianças. Os resultados evidenciaram maior interesse e participação dos alunos, bem como facilitaram o desenvolvimento de habilidades significativas para alfabetização e fortalecimento de habilidades socioemocionais. A pesquisa também possibilitou às acadêmicas reflexões acerca das práticas pedagógicas na formação inicial, bem como da necessidade de intencionalidade, planejamento e adaptações em sala de aula. Conclui-se que a ludicidade, quando utilizada com intencionalidade pedagógica, constitui uma estratégia eficaz, que possibilita tornar o processo de alfabetização mais significativo, participativo e coerente com as necessidades do desenvolvimento infantil.

PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade. Alfabetização. Docente. Estratégia.

¹ alanakarenm@gmail.com

² diulia.almeidasoares@gmail.com

³ eiasmin40@gmail.com

⁴ miqueias.santos@ifrr.edu.br

1 INTRODUÇÃO

A alfabetização é uma etapa essencial da educação básica, que possibilita à criança desenvolver habilidades necessárias para sua participação ativa na sociedade. A leitura e a escrita são processos que exigem atenção e práticas docentes adaptadas às necessidades dos estudantes, muitas vezes divergindo dos métodos tradicionais, na busca por resultados mais sólidos por meio da linguagem universal das crianças: o brincar, que Vygotsky (2017) considera indispensável para o desenvolvimento cognitivo, social e simbólico da criança.

A ludicidade se destaca como uma estratégia educativa primordial, uma vez que estimula a criatividade, promove a diversão, a interatividade e o envolvimento das crianças nas atividades de aprendizagem. Jogos, brincadeiras e outras atividades lúdicas, quando utilizadas com intencionalidade pedagógica, proporcionam um aprendizado mais prazeroso e eficaz, considerando que favorecem o desenvolvimento, contemplando aspectos sociais, emocionais e cognitivos (Kishimoto, 2011).

Durante a formação inicial em Pedagogia, participar de atividades práticas proporciona vivências profissionais e construção de saberes experienciais de grande relevância para a formação docente, considerando que os primeiros contatos com a realidade da profissão provocam reflexões que dialogam e, por vezes, contrastam com a teoria. Nesse contexto, as experiências adquiridas através dos estágios, das atividades e dos projetos de extensão evidenciam a importância de o professor desenvolver metodologias e estratégias eficazes, que sejam adequadas à realidade da sala de aula, com o propósito de favorecer o processo de alfabetização de alunos com características, ritmos e necessidades de aprendizagem diferentes.

Este trabalho acadêmico tem como objetivo relatar as experiências vivenciadas durante a formação pedagógica inicial, no cenário da alfabetização, utilizando a ludicidade como estratégia pedagógica nesse processo. Busca-se evidenciar de que formas as atividades lúdicas favorecem o desenvolvimento das habilidades de leitura e

escrita, bem como contribuem para o aumento do interesse, da participação e do engajamento das crianças nos anos iniciais da escolarização.

Em relação à relevância social deste estudo, ela está associada à contribuição para a formação cidadã da criança, tendo em vista que a alfabetização possibilita desenvolver formas de comunicação com os outros e com o mundo. Além disso, constitui-se como a base para a aquisição dos demais conhecimentos ao longo da vida e da trajetória escolar.

Sua relevância educacional encontra-se em apresentar reflexões e possibilidades metodológicas que unam a ludicidade às estratégias pedagógicas, favorecendo significativamente o processo de ensino-aprendizagem.

A relevância científica fundamenta-se no entendimento de que a socialização de relatos de experiência através de pesquisas acadêmicas possibilita evidenciar como os referenciais teóricos se concretizam na prática, levando em consideração a realidade da sala de aula e contribuindo para a construção de conhecimentos a partir de experiências vivenciadas.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Alfabetização: conceitos e perspectivas

A alfabetização é o processo de aprendizagem pelo qual se desenvolvem as habilidades de leitura e escrita. De forma prática, é quando se obtém o domínio do sistema alfabético, permitindo que a pessoa decodifique (ler) símbolos em sons e codifique (escrever) para formação de palavras, frases e textos. O conceito de alfabetização está intimamente relacionado com letramento, que consiste na habilidade de utilizar a leitura e a escrita de forma crítica no cotidiano. Magda Soares (2021), defende que alfabetização e letramento são processos de naturezas distintas, mas indissociáveis.

Nesse sentido, o termo alfalettrar surgiu para realçar a relevância de ambos os processos ocorrerem de forma simultânea em sala de aula. O aluno se apropria do sistema alfabético ao mesmo tempo em que, de forma contextualizada, utiliza textos dos presentes no cotidiano, tornando o aprendizado efetivo.

2.2 Ludicidade no processo de ensino e aprendizagem

A palavra ludicidade deriva do grego *ludus*, que significa jogo, brinquedo e divertimento. Mas, epistemologicamente, o conceito de ludicidade evoluiu da simplificada ação de brincar para uma definição mais complexa. Lukesi, autor conhecido por difundir o termo no cenário da educação brasileira, define que “a ludicidade, propriamente dita, configura-se como um estado interno de quem vivencia a experiência das atividades lúdicas, uma vez que as atividades, por si, pertencem ao domínio externo ao sujeito e, portanto, à dimensão objetivo” (Lukesi, 2022, p. 21). Dessa forma, no âmbito educacional, a utilização de recursos lúdicos não deve ser restrita a inserir brincadeiras e jogos em sala de aulas, mas, em buscar estratégias que estimulem o interesse e despertem na criança o prazer pelo aprendizado, para que as experiências lúdicas sejam efetivamente significativas na construção de saberes.

2.3 Ludicidade como estratégia pedagógica

No contexto educacional, a ludicidade surge como importante estratégia pedagógica, tendo em vista que a capacidade e a necessidade de brincar faz parte da natureza das crianças.

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho

de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. (Kishimoto, 2005, p. 36)

Nesse sentido, a intencionalidade pedagógica dos jogos e brincadeiras transforma a ação de brincar em estratégia de aprendizagem. As ideias de Lukesi (2022) dialogam com as concepções de Kishimoto (2011) em relação à utilização de jogos e brincadeiras na educação. Kishimoto defende que para se tornar recurso pedagógico, as ferramentas lúdicas necessitam de intencionalidade, e se, aliados a um planejamento docente, favorecem o desenvolvimento da linguagem, criatividade, raciocínio lógico e interações sociais. Lukesi enfatiza que a ludicidade é subjetiva, o que pode despertar interesse em um, pode não causar o mesmo efeito no outro, pois o lúdico não está na atividade pôr em si, mas na experiência vivenciada pelo indivíduo.

Nessa perspectiva, as ideias de Vygotsky (2007) somam quando sustentam que as brincadeiras viabilizam às crianças desenvolverem diversas outras funções psicológicas, tais como linguagem, memória, atenção e imaginação. Que experiências lúdicas ampliam e oportunizam cenários de aprendizagem essenciais para a alfabetização.

2.4 Prática docente na formação inicial

A articulação entre teoria e prática são essenciais na formação docente, pois é o pilar que transforma o aluno em professor. Na discussão sobre a formação docente, Paulo Freire (2021) evidencia que a prática educativa requer postura crítica e reflexiva, tendo em vista que ensinar transcende a mera transmissão de conteúdos, envolvendo a competência de autoanálise na busca de compreender desafios e aperfeiçoar as práticas pedagógicas.

As teorias são fundamentais para a construção de conhecimento do docente em formação, elas permitem conhecer ideias, conceitos, concepções e estudos sob perspectivas diversas. A prática, no entanto, traz reflexões críticas acerca da realidade

do cotidiano de sala de aula, fazendo uma ponte entre as doutrinas e o que de fato será vivenciado no decorrer da vida profissional. Quando Freire afirma que “é pensando criticamente a prática de hoje ou de ontem que se pode melhorar a próxima prática” (Freire, 2021, p. 40), ele evidencia a necessidade de análises contínuas na construção da identidade docente e no desenvolvimento profissional do futuro professor.

Nesse sentido, o relato de experiência desempenha um papel fundamental como ferramenta pedagógica, reflexiva e investigativa em registrar vivências acadêmicas em ambientes profissionais, evidenciando que conhecimentos teóricos evoluem ao serem aplicados no cotidiano da sala de aula. Tardif (2014) defende que os saberes docentes não são constituídos apenas pelos conhecimentos adquiridos na formação acadêmica, mas também pelas experiências vivenciadas no cotidiano escolar.

O relato de experiência produzido por um acadêmico de licenciatura conecta fundamentos teóricos com as demandas reais, promove a reflexão crítica ao articular o planejamento com o que efetivamente ocorreu durante a experiência, bem como documenta as dificuldades e adaptações necessárias, pois, conforme Pimenta e Lima (2017) ao analisar criticamente as vivências prática, o acadêmico de licenciatura estabelece relações entre os referenciais teóricos e a realidade escolar, ressignificando sua prática e contribuindo para a construção de sua identidade docente.

Ademais, relatos de experiências são oportunidades de socialização de vivências entre acadêmicos, promovendo o conhecimento de diferentes contextos escolares e favorecendo a construção de saberes coletivos.

3 METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se como um relato de experiência de natureza descritiva e abordagem qualitativa, a partir das experiências adquiridas através do projeto Brincando com as Sílabas, cujas atividades foram desenvolvidas em uma turma de 2º ano do ensino fundamental, em uma escola pública da rede municipal de Boa

Vista-RR, no período de 10/05/2025 a 08/06/2025. As ações foram organizadas em cinco etapas complementares, descritas a seguir.

1ª construção do projeto: etapa essencial dedicada à pesquisa teórica, elaboração do cronograma e da proposta pedagógica a ser executada durante a aplicação do projeto, assegurando que as atividades estivessem alinhadas à Base Nacional Comum Curricular - BNCC e dentro do planejamento pedagógico da turma.

2ª construção dos jogos: seleção de atividades para ambientação na sala e confecção dos jogos e elaboração das atividades propostas. Foram produzidos três jogos a partir de materiais reciclados: Lata do Alfabeto, Silabário Móvel e Boliche das Sílabas. Também foram levadas atividades escritas, coloridas e lúdicas, para corroborar com os jogos.

3ª articulação com a escola: foi realizada uma reunião com a escola municipal onde o projeto Brincando com as Sílabas foi executado. Essa ação foi fundamental para alinhar os objetivos pedagógicos da proposta com a rotina e as necessidades da instituição. Foi apresentado o planejamento do evento, explicado as atividades previstas, os materiais que seriam utilizados e os objetivos de aprendizagem baseados na BNCC. Houve um diálogo aberto com a equipe pedagógica da escola, que acolheu a proposta de forma positiva e colaborativa, contribuindo com sugestões para melhor adequação do evento ao contexto da turma. Nessa etapa em que foi definido em conjunto, o cronograma de aplicação das atividades, respeitando a organização interna da escola e os demais compromissos dos alunos. Essa articulação foi essencial para garantir a integração do evento ao cotidiano escolar, promovendo uma experiência significativa, organizada e alinhada às práticas pedagógicas da instituição.

4ª execução das atividades: essa etapa teve a duração de quatro horas em sala de aula, tendo sido iniciada com acolhida à turma, roda de conversa diagnóstica, apresentações, dinâmicas, as atividades foram apresentadas e trabalhadas por grupos, de forma organizada, para que todas as crianças tivessem acesso a todos os recursos produzidos.

5ª socialização de resultados: em parceria com a professora regente da sala, os registros realizados e uma síntese das atividades foram compartilhados com os pais, com anuência da gestão da escola, a fim de envolver a comunidade nas ações desenvolvidas.

A análise ocorreu por meio da descrição reflexiva das atividades realizadas e dos resultados observados durante a experiência.

4 RELATO DA EXPERIÊNCIA

4.1 Contexto da experiência

A experiência ocorreu em uma escola da rede municipal de Boa Vista, em uma turma de 2º ano. A instituição atende aproximadamente 1.400 estudantes e apresentava como demanda principal a necessidade de alfabetização dos alunos de 1º e 2º ano.

4.2 Planejamento das ações

A alfabetização é uma fase essencial no desenvolvimento infantil, e a compreensão da estrutura silábica é fundamental para a leitura e escrita. No entanto, muitos alunos do 2º ano do Ensino Fundamental enfrentam dificuldades nesse processo, agravadas por métodos de ensino teóricos pouco contextualizados, que reduzem o engajamento e a motivação. Diante disso, as autoras planejaram o desenvolvimento do evento "Brincando com as Sílabas", com uma abordagem lúdica e interativa, utilizando jogos e dinâmicas para trabalhar a formação silábica, a relação som-letra e a construção de palavras. Alinhada à BNCC - Base Nacional Comum Curricular (EF02LP02 e EF02LP04)⁵, a proposta propunha tornar a aprendizagem mais significativa, estimulando a curiosidade, a autoconfiança e o gosto pela linguagem

⁵ Os códigos da BNCC identificam habilidades específicas do currículo. No código EF02LP02, "EF" refere-se ao Ensino Fundamental, "02" ao 2º ano, "LP" ao componente Língua Portuguesa e "02" à segunda habilidade desse componente para o ano escolar, que consiste em segmentar palavras em sílabas e remover ou substituir sílabas para formar novas palavras. Já o código EF02LP04 refere-se à habilidade de ler e escrever corretamente palavras com sílabas dos tipos CV, V, CVC e CCV, reconhecendo a presença de vogais em todas as sílabas.

escrita. O evento se justifica pela necessidade de tornar o ensino mais atrativo e eficaz, conectando teoria e prática no cotidiano infantil.

Objetivando promover o desenvolvimento da consciência silábica em alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, por meio de atividades lúdicas e interativas, facilitando a compreensão da estrutura das palavras e o avanço no processo de alfabetização e letramento, em consonância com as habilidades preconizadas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a atividade foi dividida em cinco fases, desde o planejamento até a socialização dos resultados, com carga horária total de quarenta horas.

4.3 Desenvolvimento das atividades

Aplicação da Atividade Lata do Alfabeto: Inicialmente foi realizada uma roda de conversa para identificar os conhecimentos prévios dos participantes. Em seguida, foi iniciada a aplicação da atividade Lata do Alfabeto, esse recurso foi escolhido para abrir as atividades devido ser atrativo interativo, sendo um facilitador da aprendizagem por meio do brincar, ideia amplamente difundida por Kishimoto (2011) que destaca a intencionalidade como parte fundamental para que a ludicidade cumpra seu papel pedagógico. Na dinâmica de apresentação, a lata foi utilizada como elemento central, onde cada criança retirava uma letra, dizia seu nome e compartilhava uma palavra iniciada com a letra escolhida. Essa proposta promoveu a socialização, desenvolveu a oralidade de maneira espontânea e divertida, além de proporcionar um primeiro contato com o conteúdo de forma leve, afetiva e significativa. Posteriormente, foi desenvolvida uma roda de conversa diagnóstica, utilizando o recurso da lata como ponto de partida. Tal momento mostrou-se relevante como estímulo para reflexões sobre letras e sílabas, a observação do nível de alfabetização das crianças quanto aos nomes das letras, seus sons e a formação silábica. A partir dessas observações, tornou-se possível planejar as próximas etapas do evento de forma mais direcionada, considerando as necessidades da turma. O principal objetivo dessa primeira dinâmica era criar um vínculo afetivo com as crianças e introduzir o conteúdo de forma natural, ao mesmo tempo em que eram

coletadas informações essenciais para orientar o desenvolvimento das demais atividades do evento.

Exploração de Sons, Letras e Sílabas com o Silabário Móvel: Nesta etapa do evento, foram inseridas letras, sons e a estrutura silábica de maneira concreta e interativa. Utilizando um silabário móvel, com sílabas simples fixadas por velcro, permitindo a manipulação e recombinação de novas formações silábicas. Inicialmente foi realizado reconhecimento das letras, dando ênfase às vogais e consoantes mais frequentes, permitindo às crianças a associação dos grafemas aos seus respectivos fonemas. Esse processo valorizou o reconhecimento fonético como base fundamental para a compreensão da estrutura silábica. Na sequência, foi trabalhado a formação de sílabas simples do tipo consoante-vogal (CV) e vogal (V), associando as sílabas formadas a imagens concretas, facilitando a memorização e tornando o aprendizado mais significativo. Essa atividade oportunizou também a manipulação autônoma e em grupo do material, fomentando as ideias de Piaget (1994) por oportunizar às crianças a possibilidade de tomada de decisões baseadas em autonomia, respeito mútuo e cooperação. Essa etapa promoveu o reforço da aprendizagem, o desenvolvimento da criatividade e a experimentação com a linguagem escrita. A atividade esteve alinhada às habilidades da BNCC (EF01LP07 e EF01LP10A), contribuindo para o desenvolvimento da consciência fonológica e fonêmica das crianças, fortalecendo o processo de alfabetização de forma lúdica e prazerosa.

Segmentação e Manipulação de Sílabas com o Silabário Móvel: Durante esta fase do evento, a intencionalidade foi desenvolver a consciência fonológica e a criatividade dos alunos por meio de atividades lúdicas voltadas à segmentação de palavras dissílabas e trissílabas. De início, foi realizado um sorteio de figuras, em que os alunos nomearam as imagens e marcaram oralmente cada sílaba utilizando palmas. Essa prática multissensorial coletiva tornou o processo de segmentação mais concreto e divertido. Na sequência, as crianças foram organizadas em duplas, as quais formaram palavras a partir das sílabas anteriormente trabalhadas. No decorrer desta etapa, reforçou-se o reconhecimento, a combinação de sílabas, o incentivo à substituição e a

remoção de sílabas, promovendo a criação de novas palavras. Essa manipulação silábica estimulou o raciocínio linguístico, a criatividade e a compreensão das mudanças de significado geradas por pequenas alterações. Essas ações, foram embasadas nas habilidades da BNCC, como a segmentação e classificação silábica (EF02LP02) e a leitura e escrita com correspondências regulares entre letras e fonemas (EF02LP04), contribuindo para o avanço na leitura e escrita de forma interativa e significativa. A dinâmica em dupla fortaleceu a interação social, é o motor do desenvolvimento humano, de acordo com Lev Vygotsky (2007).

Aplicação da Atividade Boliche das Sílabas: Objetivando reforçar a aprendizagem de forma divertida, o jogo Boliche das Sílabas, que foi produzido com material reciclado, trouxe diversão e fortalecimento da temática de toda a dinâmica. Cada pino continha uma sílaba, os alunos foram organizados em equipes, para incentivar a cooperação e em cada rodada, um integrante arremessava a bola e as sílabas dos pinos derrubados eram recolhidas para serem utilizadas pelo grupo na formação de uma palavra. O desafio consistia em formar o maior número possível de palavras com as sílabas obtidas. As equipes colaboraram ativamente, praticando a leitura, combinando sílabas e exercitando o raciocínio linguístico de forma lúdica. Observou-se que a atividade fomentou o caráter competitivo e cooperativo do jogo, o que favoreceu a participação dos alunos durante o evento. O Boliche das sílabas está alinhado à habilidade EF02LP02 da BNCC, que consiste em segmentar palavras em sílabas e manipular essas unidades para criar novas palavras. Para além da formação de palavras, a dinâmica trouxe interação entre as crianças, corroborando o entendimento de Kishimoto (2017) de que o jogo planejado com intencionalidade pedagógica, constitui importante ferramenta de aprendizagem.

Aplicação da Atividade Final e Roda de Conversa: Na etapa final do evento, os conteúdos trabalhados foram consolidados com uma atividade impressa simples, realizada individualmente ou em duplas, respeitando o ritmo e a preferência dos alunos. Com exercícios para ligar imagens às sílabas iniciais e completar palavras com sílabas faltantes, reforçando a associação entre grafemas e fonemas e estimulando a

consciência fonológica. A atividade objetivava a observação atenta da participação e desempenho dos alunos, o que permitiu avaliar a compreensão e as consequências das atividades lúdicas trabalhadas. Ao fim, realizou-se uma roda de conversa, na qual as crianças compartilharam suas percepções, aprendizagens e preferências. Esse momento promoveu reflexão, valorizou a escuta e fortaleceu a expressão oral. Com essa etapa, observou-se a contribuição positiva e duradoura para o desenvolvimento da consciência fonológica e silábica dos alunos.

4.4 Dificuldades encontradas

Durante a execução das dinâmicas, foi observado que ao introduzir atividades lúdicas no ambiente de sala de aula, houve importante agitação devido à empolgação das crianças com as novidades, o que se tornou um desafio significativo levando em consideração a realidade de sala de aula de 30 alunos em um espaço restrito. É natural e desejável que as crianças apresentem interesse pelas atividades proposta, tendo em vista que a finalidade das atividades lúdicas é essencialmente despertar e manter o interesse das crianças, mas, a intensa agitação causada pela empolgação se tornou um desafio no desenvolvimento organizado das atividades, exigindo constantes intervenções e mediações, e sobretudo considerando a falta de experiência em sala.

Apesar do interesse nas atividades, houve importante resistência de alunos mais tímidos e de alunos que estavam na fase inicial do desenvolvimento da consciência fonêmica em relação ao restante da turma.

Outro grande obstáculo foi conduzir as crianças durante os momentos de frustração, conflitos e espera. Nessa idade, o controle inibitório está em amadurecimento, o que por vezes torna delicada a gestão de situações adversas que são naturais do ambiente escolar.

No que se refere aos aspectos estruturais, não se observou obstáculo significativo que impactasse na realização das atividades.

A turma de modo geral estava bem avançada no processo de alfabetização e mesmo diante das dificuldades, os desafios foram vencidos em equipe, com diálogo, compreensão, paciência, escuta ativa, adaptações e com o apoio da professora regente que esteve presente durante todo o evento, e por estar familiarizada com a rotina na turma, se tornou fundamental em toda a dinâmica.

4.5 Resultados observados

No decorrer da aplicação das atividades, foi possível observar resultados positivos relacionados à participação e ao envolvimento dos alunos. No início, alguns alunos demonstraram timidez e de certa forma uma resistência em participar das atividades propostas, contudo, à medida que as dinâmicas se desenvolviam, começaram a interagir ativamente e com confiança, tanto com os demais colegas quanto com as atividades propostas.

A curiosidade despertada pelos recursos lúdicos estimulou o interesse das crianças, contribuindo para a participação e a interação durante o evento. As brincadeiras e os jogos que foram utilizados possibilitaram momentos de aprendizagem importantes, os quais auxiliaram as crianças no desenvolvimento de habilidades voltadas à leitura, à escrita, à comunicação, intrapessoais e também às habilidades sociais, que são essenciais pois envolvem a empatia, a paciência e o respeito pelo espaço e pela vez do outro.

Foi possível observar que a utilização da ludicidade como ferramenta deixou o ambiente mais acolhedor e estimulante, o que naturalmente propiciou o engajamento das crianças nas atividades. A cada novo jogo apresentado e a cada desafio vencido, observou-se o fortalecimento não somente das habilidades educacionais, mas também da autonomia e autoestima.

Para além dos benefícios que foram observados nos estudantes, essa breve vivência proporcionou significativas aprendizagens para as acadêmicas, especialmente no que se refere ao contato com a realidade da sala de aula, à condução de atividades

pedagógicas, ao planejamento e adaptações necessárias, uma vez que a prática educativa apresenta desafios que nem sempre podem ser previstos, e como docentes, é essencial ter a clareza de saber da importância de desenvolver a habilidade de adaptação das estratégias às necessidades da turma.

Dessa forma, essa experiência evidenciou que lúdico é uma importante estratégia pedagógica que deve ser utilizada no processo de alfabetização, tendo em vista que os benefícios que oferece em diversos aspectos, contribuindo para a construção de aprendizagens significativas, interdisciplinares, sociais, educativas, intra e interpessoais, que são necessárias para o desenvolvimento integral das crianças.

Embora os resultados tenham sido positivos, entende-se que por se tratar de uma experiência isolada e de curta duração, não se pode generalizar o resultado. Ainda assim, é importante ressaltar que o estudo evidencia grande potencial no uso da ludicidade como estratégia pedagógica.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

5.1 Engajamento das crianças

Durante o desenvolvimento das ações, percebeu-se que as atividades realizadas despertaram a curiosidade e o interesse das crianças, causando em determinados momentos certo nível de agitação que necessitou intervenção para que fosse possível dar continuidade. Esse resultado era desejado e esperado em virtude da natureza lúdica das atividades, que explora a característica do brincar natural das crianças. Reforçando a necessidade do planejamento das ações, incluindo possíveis mediações em momentos de alvoroço, sobretudo considerando que essas intervenções fogem da rotina da sala.

Amplamente abordado por Kishimoto (2011), a ludicidade quando direcionada, planejada e intencional, aplicada ao contexto da sala de aula, favorece o aprendizado, promovendo participação, curiosidade e interação, tornando a experiência de sala de

aula significativa. Nesse sentido, o brincar deixa de ser meramente recreativo e passa a constituir uma estratégia pedagógica capaz de favorecer aprendizados quando articulados à objetivos educacionais.

5.2 Contribuições para o processo de aprendizagem

No decorrer da atividade observou-se uma maior interação em relação ao início, as crianças demonstraram maior segurança e autonomia conforme seguiam-se as etapas planejadas. O fato decorre em virtude do direcionamento das ações, por meio da familiarização inicial, ao respeito ao ritmo da turma, da utilização de linguagens simples e do estímulo ocasionado pelos jogos e brincadeiras.

Os resultados percebidos na primeira dinâmica evidenciam o que Magda Soares (2021) defendia sobre o letramento caminhar de forma indissociável da alfabetização. Apesar de terem conceitos diferentes, precisam trabalhar em conjunto, como exemplo prático de alfabetizar letrando foi a atividade da lata do alfabeto, na qual as crianças traziam palavras do seu cotidiano de acordo com a letra que sortearam. Ao associarem letras a palavras do seu cotidiano, as crianças atribuíram significado à escrita aproximando a alfabetização das funções sociais da linguagem.

Nesse sentido, a experiência se mostrou relevante para o processo de alfabetização, considerando que observou-se maior nível de participação e interesse por parte das crianças, que se viam envoltas em sílabas, palavras e descobertas individuais e coletivas de suas capacidades. Proporcionar vivências diferenciadas no ambiente escolar oportuniza aliar saberes ao prazer de aprender brincando.

5.3 Desenvolvimento social e emocional

A ludicidade, por incluir jogos e brincadeiras coletivas, torna-se também uma ferramenta de desenvolvimento socioemocional, que auxilia no aprendizado de regras sociais, dinâmicas grupais, noções de empatia, espera e autorregulação, bem como no aprimoramento da autoestima e autonomia.

Foi possível observar que a ludicidade favorece não somente habilidades de leitura e escrita, mas também as habilidades sociais, tais como convivência, comunicação e resolução de conflitos, fortalecendo as ideias de Vygotsky (2007), que propõe que o desenvolvimento das crianças decorre das interações sociais.

5.4 Aprendizagens construídas pelas acadêmicas

No que concerne à prática docente, a experiência evidenciou que ferramentas alternativas são eficazes, desde que levadas para sala de maneira cuidadosamente planejada e consciente da possibilidade de adaptação devido a teoria não prever a prática de forma absoluta, tendo o professor que desenvolver habilidades de flexibilização das práticas docentes. Essa vivência está em consonância com Tardif (2014), que afirma que saberes docentes também são construídos na experiência cotidiana da profissão, em diálogo permanente entre teoria e prática.

Esse contato com a realidade, mesmo que de forma experimental e de curta duração, é essencial durante a formação inicial do professor, considerando o que Paulo Freire (2021) sabiamente menciona, que as práticas vividas aprimoram as práticas vindouras.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente relato de experiência teve como objetivo analisar a utilização da ludicidade como estratégia pedagógica para o processo de alfabetização de crianças do 2º ano do ensino fundamental. A partir das atividades realizadas no evento “Brincando com as sílabas”, foi possível compreender que incluir o lúdico, de forma intencional, planejada e organizada, facilitou o desenvolvimento de habilidades essenciais no processo de alfabetização.

Durante as atividades realizadas, observou-se elevado interesse das crianças nos jogos e brincadeiras propostas, favorecendo o desenvolvimento da consciência silábica, fonológica, leitura, oralidade, escrita, aspectos emocionais e interações sociais.

Além de avanços na alfabetização, a experiência evidenciou significativo avanço nas habilidades de cooperação, fortalecimento da confiança e autoestima, demonstrando que a ludicidade é um considerável aliado na prática pedagógica.

As experiências adquiridas durante o evento foram de extrema relevância para a formação inicial em pedagogia, tendo em vista que articularam a teoria e a prática, dentro da realidade da sala de aula, em que o professor precisa planejar cuidadosamente as ações e estar pronto para quaisquer adaptações que se fizerem necessárias. A vivência evidenciou a necessidade da flexibilização das práticas pedagógicas, bem como da escuta sensível, da mediação e do trabalho colaborativo junto à professora regente, elementos essenciais para o sucesso da prática docente.

Por se tratar de um relato de experiência desenvolvido em uma única turma e por um período curto, os resultados alcançados não devem ser generalizados. Entretanto, o estudo demonstrou o potencial da ludicidade enquanto estratégia pedagógica para o processo de alfabetização, podendo ser objeto de estudo futuro em outros contextos escolares, ampliando resultados e discussões acerca desta prática pedagógica.

Em suma, a ludicidade, por si só, não garante aprendizado, mas, enquanto estratégia pedagógica, utilizada de forma intencional, planejada e articulada, demonstra expressivo avanço no desenvolvimento das habilidades essenciais para o processo de alfabetização, tornando-o mais significativo, prazeroso e eficaz. Nesse sentido, acredita-se que o relato de experiência traz reflexões importantes relacionadas à prática docente que valorizam o brincar como elemento fundamental no processo de aprendizagem.

Mais que compreender a ludicidade como um recurso pedagógico, esta experiência possibilitou reconhecer a importância de desenvolver a habilidade de fundamentar as ações de forma sensível às necessidades dos alunos, com comprometimento à educação, respeito ao ritmo, potencialidade e ao protagonismo de cada criança. A vivência contribuiu não somente para o aprendizado dos alunos, mas, sobretudo, para a consolidação da identidade docente das futuras pedagogas.

REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 82. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2021.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e atividades lúdicas na prática educativa**: compreensões conceituais e proposições. São Paulo: Cortez, 2022.

PIAGET, Jean. **O juízo moral na criança**. São Paulo: Summus, 1994.

PIMENTA, Selma Garrido; LIMA, Maria Socorro Lucena. **Estágio e docência**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2017.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento**. 8. ed. rev. e ampl. São Paulo: Contexto, 2021.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. 17. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A Formação Social da Mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7. ed. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2007