

METODOLOGIAS ATIVAS E LÚDICAS NO ENSINO FUNDAMENTAL: REFLEXÕES A PARTIR DE UMA PESQUISA BIBLIOGRÁFICA¹

Edilma Alves Bispo Teodoro²

RESUMO

O presente trabalho partiu do seguinte problema de pesquisa: Como a implementação de metodologias ativas, por meio de atividades lúdicas impactam o desenvolvimento dos alunos nos anos iniciais do Ensino Fundamental? Neste contexto, a pesquisa teve como objetivo principal analisar como metodologias ativas e lúdicas facilitam o processo de alfabetização e letramento de crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental, e mais especificamente observar como o lúdico contribui para o engajamento e a motivação dos alunos; identificar benefícios cognitivos, sociais e emocionais decorrentes dessas práticas; e refletir sobre a atuação docente como mediador no uso de metodologias ativas e atividades lúdicas. As hipóteses levantadas na pesquisa foram as seguintes: aplicação de metodologias ativas, associadas ao uso de atividades lúdicas, contribui positivamente para o bom desenvolvimento dos processos de alfabetização e letramento. Supõe-se que tais práticas favoreçam maior engajamento e motivação, melhorem a compreensão da leitura e da escrita e estimulem o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. A metodologia utilizada fez uso de uma pesquisa bibliográfica na plataforma *Google Acadêmico*, a partir da busca por trabalhos publicados nos últimos dois anos e que tratassem sobre a relação entre metodologias ativas e lúdicas e o processo de alfabetização e letramento, preferencialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Foram selecionados seis trabalhos que são resultados de pesquisa de campo ou relato de experiências pedagógicas relacionadas à aplicação prática das metodologias ativas. A busca se deu por meio das palavras-chave: alfabetização, letramento, jogos, metodologias ativas ou metodologias lúdicas e ensino fundamental. Os resultados indicaram que o uso de metodologias ativas e lúdicas aumenta a participação e a motivação dos alunos, melhora a compreensão da leitura e da escrita e estimula o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais. As práticas analisadas, que incluem desde jogos para o desenvolvimento da consciência fonológica até projetos literários, demonstraram ser eficazes para auxiliar no processo de alfabetização. Apesar dos benefícios, os estudos encontrados também apontam desafios como a falta de tempo e a necessidade de formação continuada para os professores. Conclui-se que a integração de atividades lúdicas ao currículo é uma estratégia pedagógica transformadora, capaz de promover uma aprendizagem mais significativa e prazerosa, contribuindo para a formação dos alunos.

Palavra-chave: alfabetização; escolas – exercícios e jogos; ensino – metodologia; ensino fundamental.

¹ Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB), Campus dos Malês, sob a orientação da Prof.^a Dr.^a Ana Rita de Cássia Santos Barbosa.

² Bacharela em Humanidades e licencianda em Pedagogia pela UNILAB.

ABSTRACT

This work stemmed from the following research problem: How does the implementation of active methodologies, through playful activities, impact the development of students in the early years of elementary school? In this context, the main objective of this research was to analyze how active and playful methodologies facilitate the literacy process of children in the early years of elementary school, and more specifically to observe how play contributes to student engagement and motivation; to identify cognitive, social, and emotional benefits resulting from these practices; and to reflect on the teacher's role as a mediator in the use of active methodologies and playful activities. The hypotheses raised in the research were as follows: the application of active methodologies, associated with the use of playful activities, contributes positively to the good development of literacy processes. It is assumed that such practices favor greater engagement and motivation, improve reading and writing comprehension, and stimulate the cognitive, social, and emotional development of children. The methodology used employed a bibliographic search on the Google Scholar platform, based on a search for works published in the last two years that addressed the relationship between active and playful methodologies and the literacy process, preferably in the early years of elementary school. Six studies were selected that are the result of field research or reports of pedagogical experiences related to the practical application of active methodologies. The search was conducted using the keywords: literacy, reading and writing, games, active methodologies or playful methodologies, and elementary education. The results indicated that the use of active and playful methodologies increases student participation and motivation, improves reading and writing comprehension, and stimulates the development of cognitive, social, and emotional skills. The practices analyzed, which range from games for the development of phonological awareness to literary projects, proved to be effective in assisting the literacy process. Despite the benefits, the studies found also point to challenges such as lack of time and the need for continuing education for teachers. It is concluded that the integration of playful activities into the curriculum is a transformative pedagogical strategy, capable of promoting more meaningful and enjoyable learning, contributing to the students' development.

Keywords: literacy; schools – exercises and games; teaching – methodology; elementary education.

1 INTRODUÇÃO

A utilização das metodologias ativas e lúdicas é muito importante para o desenvolvimento educacional, especialmente nas etapas iniciais da educação básica. No contexto brasileiro, onde a diversidade cultural e social é uma realidade marcante, a utilização de metodologias ativas deve considerar as especificidades de cada grupo de estudantes. Nessa perspectiva, o diálogo com o pensamento de Paulo Freire se torna fundamental, uma vez que, para o autor, “a leitura do mundo precede a leitura da palavra” (Freire, 1989). Isso significa que o processo de alfabetização não pode ser desvinculado da realidade sociocultural do aluno, pois

é a partir dessas vivências e da compreensão de seu próprio contexto que a criança constrói significado.

O processo de alfabetização e letramento representa uma etapa fundamental da vida escolar, pois é nele que as crianças constroem as bases da leitura e da escrita, habilidades indispensáveis para a aprendizagem e para o exercício pleno da cidadania. A forma como esse processo é conduzido pelo professor influencia diretamente o desenvolvimento dos alunos, tornando necessária a reflexão sobre as metodologias empregadas em sala de aula.

Nos últimos anos, as metodologias ativas vêm ganhando destaque por promoverem uma prática pedagógica que coloca o aluno no centro do processo de aprendizagem. Dentre as estratégias alinhadas a essa abordagem destacam-se as atividades lúdicas, que desempenham um papel significativo que favorece o engajamento dos estudantes, despertam seu interesse, estimulam a criatividade e tornam o processo de aprendizado mais prazeroso e significativo. A mediação do professor, nesse contexto, torna-se fundamental quando alinhada à perspectiva de Vygotsky (1984), na qual a aprendizagem é um processo social, mediado pela interação com os outros e com a cultura. Com isso compreendemos que o jogo, para Vygotsky, cria uma zona de desenvolvimento proximal, na qual a criança, com o auxílio de um parceiro mais experiente, no caso o professor ou um colega, consegue ir além do que faria sozinha, desenvolvendo novas habilidades e conhecimentos.

Nesse sentido, este artigo foca na aplicação de práticas metodológicas ativas e lúdicas que facilitam o processo de alfabetização e letramento de crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental. A compreensão de que tal processo é gradual e complexo, onde cada criança tem seu próprio ritmo e estilo de aprendizagem, nos leva a refletir sobre a importância da individualização no ensino. Nos faz pensar que os educadores devem estar atentos às necessidades e características únicas de cada aluno, adaptando suas metodologias e abordagens para facilitar o aprendizado da leitura e da escrita, em uma perspectiva inclusiva e equitativa.

As dificuldades no processo de alfabetização e letramento de grande parte dos alunos e que se reverberam no baixo desempenho escolar na Educação Básica, precisa ser estudada e analisada criticamente pelos educadores, gestores públicos e pesquisadores da educação, visando fortalecer o conhecimento a respeito do assunto e fazendo com que seja possível mitigar ou solucionar esse problema. Visto que existem muitas crianças que apresentam dificuldades na leitura, assim como em diferentes competências, e que necessitam de metodologias diversificadas de ensino que ofereçam suporte de forma a respeitar a singularidade de cada aluno, haja vista que a forma como cada criança aprende é diferente e existem inúmeros casos

de alunos que necessitam de metodologias de ensino próprias pois possuem condições específicas ou mesmo necessidades educativas especiais, permanentes ou temporárias.

O interesse pelo desenvolvimento do presente estudo ainda estende-se considerando as dificuldades que muitos alunos em idade escolar possuem em seus processos de alfabetização e letramento. A presente pesquisadora ao participar dos estágios de Educação Infantil e Anos Iniciais, pôde perceber uma grande diferença nas metodologias e estratégias pedagógicas aplicadas pelas professoras, pois na Educação Infantil eram utilizadas diversas atividades lúdicas onde as crianças aprendiam brincando e se divertindo, enquanto que nos anos iniciais do Ensino Fundamental eram utilizados métodos tradicionais, como copiar do quadro e escrever no caderno e/ou tarefas no livro didático, o que deixava as crianças entediadas.

Nessa perspectiva partiu-se do seguinte problema de pesquisa: Como a implementação de metodologias ativas, por meio de atividades lúdicas, impacta o desenvolvimento dos alunos nos anos iniciais do Ensino Fundamental? Buscou-se, portanto, analisar como metodologias ativas e lúdicas facilitam o processo de alfabetização e letramento de crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Dentro dos objetivos específicos procurou-se observar como o lúdico contribui para o engajamento e a motivação dos alunos; identificar benefícios cognitivos, sociais e emocionais decorrentes dessas práticas; e refletir sobre a atuação docente como mediador no uso de metodologias ativas e atividades lúdicas.

Espera-se, através deste estudo, contribuir para o debate acerca da aplicação de metodologias ativas e lúdicas nos anos iniciais do Ensino Fundamental, com foco no desempenho dos educandos. Além disso, contribuir para uma nova forma de pensar e analisar a prática educativa e o uso de metodologias capazes de promover o conhecimento e as suas contribuições para o aprendizado do (a) aluno (a). Ainda, almeja-se que a partir do desenvolvimento do estudo seja possível contribuir para que os educadores dos anos iniciais do Ensino Fundamental, bem como os gestores públicos, possam refletir criticamente, assim como também, que sejam promovidas formações que contribuam para sanar as dificuldades de aprendizagem existentes quanto ao processo de alfabetização e letramento dos/das estudantes, além de promover o conhecimento a respeito do tema.

O presente artigo foi organizado da seguinte forma: após esta introdução sobre o tema abordado, tem-se na segunda seção uma reflexão teórica sobre os processos de alfabetização e letramento nos anos iniciais do Ensino Fundamental, bem como sobre o uso de metodologias ativas nas práticas pedagógicas. Na sessão seguinte apresenta-se a metodologia utilizada para a realização da pesquisa, seguida da análise dos trabalhos analisados, apresentados nos resultados e discussões. Por fim, nas considerações finais, apontam-se reflexões e encaminhamentos para

a temática, tanto no campo da pesquisa, quanto no campo da prática pedagógica.

2 A ALFABETIZAÇÃO E O LETRAMENTO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

A alfabetização e o letramento são concebidos enquanto processos que embora sejam específicos, são interligados e indissociáveis. Enquanto a alfabetização refere-se ao domínio das habilidades de leitura e escrita, podemos considerar que o letramento engloba a capacidade de usar essas habilidades em contextos sociais e culturais nos quais o aluno esteja inserido. Conforme Magda Soares menciona em seu Livro *Alfaletrar* (Soares, 2020, p. 27):

Alfabetização e letramento são processos cognitivos e linguísticos distintos, portanto, a aprendizagem e o ensino de um e de outro é de natureza essencialmente diferente; entretanto, as ciências em que se baseiam esses processos e a pedagogia por elas sugeridas evidenciam que são processos simultâneos e interdependentes. A alfabetização - a aquisição da tecnologia da escrita - não precede nem é pré-requisito para o letramento, ao contrário, a criança aprende a ler e escrever envolvendo-se em atividades de letramento, isto é, de leitura e produção de textos reais, de práticas sociais de leitura e de escrita.

A partir dessa concepção trazida por Magda Soares é possível compreender então que o processo de letramento está inteiramente ligado ao desenvolvimento do pensamento crítico, à capacidade de interpretação, ao acesso e ao uso social de diferentes gêneros textuais, presentes tanto na escrita, quanto na oralidade.

Para a definição de letramento a autora afirma que

LETRAMENTO é capacidades de uso da escrita para inserir-se nas práticas sociais e pessoais que envolvem a língua escrita, o que implica habilidades várias, tais como: capacidade de ler ou escrever para atingir diferentes objetivos - para informar ou informar-se, para interagir com outros, para imergir no imaginário, no estético, para ampliar conhecimentos, para seduzir ou induzir, para divertir-se, para orientar-se, para dar apoio à memória etc.; habilidades de interpretar e produzir diferentes tipos e gêneros de textos; habilidade de orientar-se pelas convenções de leitura que marcam o texto ou de lançar mão dessas convenções, ao escrever; atitudes de inserção efetiva no mundo da escrita, tendo interesse e prazer em ler e escrever, sabendo utilizar a escrita para encontrar ou fornecer informações e conhecimentos, escrevendo ou lendo de forma diferenciada segundo as circunstâncias, os objetivos, o interlocutor. (Soares, 2020, p. 27)

No que tange à alfabetização, por sua vez, esta se caracteriza por um processo de apropriação da "tecnologia da escrita", isto é, do conjunto de técnicas e procedimentos, habilidades - necessárias para a prática da leitura e da escrita: domínio do sistema de

representação que é a escrita alfabética e das normas ortográficas; habilidades motoras de uso de instrumentos de escrita (lápiz, caneta, borracha...); aquisição de modos de escrever e de modos de ler - aprendizagem de uma certa postura corporal adequada para escrever ou para ler; habilidades de escrever ou ler, seguindo convenções da escrita, tais como: a direção correta da escrita na página (de cima para baixo, da esquerda para a direita); a organização espacial do texto na página; a manipulação correta e adequada dos suportes em que se escreve e nos quais se lê - livro, revista, jornal, papel etc (Soares, 2020).

Nesse ponto, é relevante trazer a contribuição de Semeghini-Siqueira (2011) sobre a importância do letramento emergente, que equivale às experiências, hipóteses e conhecimentos construídos pelas crianças pequenas no âmbito da leitura e da escrita. A autora defende que as experiências lúdicas e as oportunidades de acesso à cultura escrita, mesmo antes da alfabetização formal, são cruciais para o desenvolvimento da criança. A recuperação lúdica do letramento emergente no Ensino Fundamental, portanto, torna-se uma estratégia valiosa para garantir que todas as crianças, independentemente de suas experiências prévias, tenham a oportunidade de se apropriar da cultura escrita de forma significativa e prazerosa.

Conforme Rodrigues (2005), é preciso considerar que a alfabetização deve ser vista como um processo integral, que requer atenção e acompanhamento cuidadoso. O papel dos educadores neste processo é fundamental, pois, ao observar e entender as necessidades de cada aluno, podem realizar adaptações pedagógicas para garantir que todos tenham a oportunidade de desenvolver plenamente as habilidades de leitura e escrita.

Retomando a análise da obra *Alfaletrar* anteriormente citada, na primeira unidade do seu quinto capítulo, intitulada “a presença da leitura e da escrita no processo de apropriação do sistema de escrita alfabética”, discute-se a complexidade da aquisição da escrita alfabética, pontuando que aprender a ler e escrever envolve habilidades distintas, mas interligadas. A autora afirma que a aprendizagem da escrita requer que a criança desenvolva uma consciência fonográfica, possibilitando a identificação de sons da língua e sua representação por meio de grafemas. Por outro lado, a leitura demanda a consciência grafofonêmica, na qual a criança relaciona letras a fonemas. Dessa forma, o processo de leitura inicia-se pelo reconhecimento de grafemas enquanto o da escrita se baseia na identificação de fonemas para gerar grafemas.

A aprendizagem do sistema de escrita alfabética [...] é um processo complexo: envolve duas funções da língua escrita - ler e escrever, que se igualam em alguns aspectos e diferenciam-se em outros. De um lado, para escrever, a criança precisa desenvolver consciência fonográfica: identificar os sons da língua, até o nível dos fonemas, e representá-los com grafemas correspondentes aos fonemas; por outro lado, para ler, a criança precisa desenvolver consciência grafofonêmica: relacionar as letras

do alfabeto com os fonemas que elas representam. Assim, na leitura, o processo parte dos grafemas para os fonemas, isto é, a criança precisa identificar nos grafemas os fonemas que eles representam para chegar à palavra; na escrita, ao contrário, o processo parte dos fonemas para os grafemas, isto é, a criança precisa identificar os fonemas da palavra que deseja escrever e representá-los por grafemas. São processos que demandam de forma diferenciada a consciência fonêmica: reconhecer relações grafemas-fonemas na leitura, produzir relações fonemas-grafemas na escrita. (Soares, 2020, p. 193).

A aquisição dessas habilidades ocorre simultaneamente, possibilitando a compreensão do sistema alfabético, uma vez que sua atenção está voltada para o reconhecimento e a relação grafema-fonema. Esse tipo de leitura é conhecida como “leitura fonológica” (Harris; Coltheart, 1986). É apenas quando a criança consegue fazer um reconhecimento rápido das palavras, através da fase de acesso lexical, é que ela irá realizar uma leitura fluente, o que facilita o processo de compreensão textual.

Conforme Soares (2020), é através da leitura que conseguimos compreender que a escrita alfabética é baseada na representação dos sons da fala, os fonemas, por meio de grafemas. Para que uma criança adquira as habilidades necessárias para ler e escrever é imprescindível que ela entenda como esses fonemas são representados graficamente. No entanto, a aprendizagem não se limita apenas à apropriação do sistema de escrita alfabético, o que permite a leitura e a escrita de palavras e frases, mas deve também incluir a interpretação e a produção de textos. Compreende-se, portanto, que a alfabetização está, assim, inteiramente ligada ao letramento, que se refere à utilização da escrita em contextos variados.

Esses contextos variados são citados em documentos de orientação curricular, a fim de orientar o trabalho dos professores. O conjunto de competências e habilidades que norteiam as aprendizagens essenciais que os alunos devem desenvolver ao longo da Educação Básica encontram-se nos currículos adotados pelas redes de ensino, tais como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o Documento Curricular Referencial da Bahia (DCRB) e o Referencial Curricular Franciscano (RFC). Estes podem ser caracterizados como instrumentos que direcionam a organização curricular e a qualidade da educação para todos, a fim de acabar com as diferenças curriculares apresentadas nas diversas políticas educacionais de estados e municípios, que devem ser observadas no momento da avaliação do corpo discente das instituições educacionais. A BNCC pretende que os alunos valorizem e utilizem os conhecimentos adquiridos além de explicarem a realidade a fim de serem independentes para criarem conceitos por si próprios, além disso, o exercício da curiosidade com o objetivo de que seja estimulado um pensamento crítico é outro ponto importante a ser mencionado. Ademais, a valorização da criação de um repertório cultural próprio, o fomento a comunicação em suas

diferentes manifestações (linguagens verbais, não verbais, corporais, visuais, sonoras, digitais e científicas), a compreensão, utilização e criação de tecnologias digitais de informações, comunicação e interação social, a valorização das relações pessoais de trabalho, o desenvolvimento de um diálogo coerente, um aprofundamento no autoconhecimento, uma valorização da diversidade e da empatia e por fim o desenvolvimento da ética e da cidadania são pontos defendidos nas competências gerais na BNCC (Brasil, 2018).

3 METODOLOGIAS ATIVAS E LÚDICAS

As práticas metodológicas ativas e lúdicas vêm ganhando destaque nos anos iniciais do Ensino Fundamental e os profissionais da educação vêm buscando diferentes abordagens para trabalhar os conteúdos na sala de aula. Enquanto profissional da educação em formação, considero essas abordagens como métodos de ensino que têm por objetivo envolver os alunos a participar das aulas de forma direta, estabelecendo um estímulo para que esses estudantes não somente compreendam os assuntos abordados, mas que desenvolvam o senso crítico de forma a questionarem quando não compreenderem uma determinada atividade desenvolvida no ambiente escolar e fora do contexto escolar no qual o aluno esteja inserido.

Em sua dissertação de mestrado, Souza (2019, p. 4), afirma que:

A sociedade moderna vem sendo surpreendida com novas tecnologias numa velocidade avassaladora. Em curtos períodos de tempo são lançados novos mecanismos digitais que possibilitam uma maior interação entre pessoas de diversas partes do mundo, gerando, conseqüentemente, um diálogo maior entre os pares, numa constante troca de experiências. Assim, o jovem em seu cotidiano se mantém conectado às diversas redes sociais compartilhando e recebendo informações de diversos setores. Mas será que esse jovem está preparado para interagir e refletir acerca desse bombardeio informativo? Sendo esse jovem um estudante do ensino básico, estaria a escola preparada para lidar com essa demanda?

A partir da afirmação de Souza (2019), é possível refletirmos que a sociedade contemporânea tem vivido uma era de rápida evolução tecnológica com grande evolução nas diferentes esferas. Essa velocidade no desenvolvimento de novas ferramentas digitais favorecem uma troca contínua de conhecimentos. Ademais, precisamos pensar na importância de nos adaptarmos a essas mudanças que de todo modo potencializam o contexto educacional, mas com o cuidado de não o tornar cada vez mais mecanizado e frenético. Neste sentido.

Ao refletir a respeito do cotidiano escolar, percebemos a presença de condutas semelhantes às características do capitalismo - poucos são os momentos de prazer no espaço educativo. No geral, a presença de vivências lúdicas restringe-se às aulas de Educação Física e aos recreios, como se a diversão tivesse hora marcada. Essa ação transmite a mensagem ao aluno de que a sala de aula consiste num ambiente de aprendizagem que necessariamente precisa estar adequado para isso, onde sons, cores e movimentos não são bem-vindos. (Souza, 2019, p. 6).

De modo a não reproduzir essa tendência, podemos considerar o ensino lúdico como uma abordagem pedagógica que utiliza diferentes recursos ou mesmo ferramentas que auxiliem o processo de aprendizagem, como jogos, brincadeiras dentre outras atividades que valorizam o brincar. Essa metodologia busca tornar o aprendizado mais atrativo e permite que os alunos aprendam conteúdos curriculares de forma participativa.

Pensando neste contexto do lúdico no Ensino Fundamental, Monteiro, Edna Camara et al (2024), afirmam que a ludicidade se refere ao caráter lúdico das atividades, onde o aprendizado ocorre de forma agradável e engajadora. Ela pode ser implementada através de jogos, dinâmicas de grupo, simulações e outras técnicas que estimulam a participação ativa dos estudantes. A ludicidade oferece diversas vantagens, tais como:

1. Motivação: Atividades lúdicas despertam o interesse dos alunos, tornando o aprendizado mais atrativo.
2. Desenvolvimento de Habilidades Sociais: Ao jogar ou participar de atividades em grupo, os alunos aprendem a colaborar, respeitar regras e trabalhar em equipe.
3. Aprendizagem Experiencial: Através da prática, os estudantes assimilam conceitos de forma mais efetiva, tornando os conteúdos mais significativos.
4. Redução da Ansiedade: O ambiente lúdico pode diminuir a pressão sobre os alunos, permitindo que eles aprendam de maneira mais descontraída. (Monteiro *et al.*, 2024, p. 3).

Conseguimos avaliar, portanto, como diferentes práticas metodológicas ativas e lúdicas são importantes para a aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental, que não deve se restringir apenas aos conteúdos programados, onde elementos como sons, cores e movimentos não são bem-vindos, a menos que seja em momentos reservados para isso. Nesse sentido precisamos pensar nas singularidades dos estudantes e no nosso sistema educativo. Para tanto, é preciso que o educador esteja aberto ao uso de metodologias ativas e lúdicas e que receba também formação continuada, uma vez que grande parte destes educadores não possuem especialização e/ou atualização que os auxilie nesse processo de ensino. Diante disso é importante que os professores participem de conferências, workshops, tenham acesso a cartilhas informativas, com temáticas relacionadas a metodologias ativas que não sejam abordadas apenas na jornada pedagógica, mas de forma contínua durante o período letivo escolar.

Conforme Dultra *et al.* (2021), as metodologias ativas, por várias razões, ainda não estão incorporadas no cotidiano docente. O professor precisa conhecer melhor estas metodologias e buscar as que se adaptam ao seu perfil profissional, levando em consideração os estudantes que atende, os objetivos pedagógicos que pretende alcançar e os objetos de conhecimentos de suas propostas curriculares. Envolve ainda que docente e estudantes entendam seus papéis como sujeitos partícipes e autônomos do processo de construção das aprendizagens.

Neste sentido, Canuto (2016) vem dizer que é necessário que os profissionais da educação como o pedagogo e/ou psicopedagogo estudem e busquem compreender as diversas estratégias pedagógicas ativas e lúdicas de ensino da leitura e da escrita para o desenvolvimento de um processo de ensino-aprendizagem eficaz.

Ainda pensando acerca do ensino lúdico, Monteiro et al (2024), afirma que integrar a ludicidade com novas metodologias de ensino é uma estratégia poderosa para a recomposição da aprendizagem. Ao proporcionar um ambiente mais dinâmico e engajador, possibilita-se que os alunos se sintam motivados e apoiados em seu percurso educativo. Assim, as instituições de ensino devem considerar essas práticas como essenciais para promover uma educação de qualidade que atenda às necessidades contemporâneas dos estudantes.

Desse modo, ao integrar o lúdico ao cotidiano escolar, os educadores conseguem criar um ambiente de aprendizado mais dinâmico, onde os alunos se sentem motivados a participar de maneira ativa, interagindo seja em rodas de conversas, em leituras coletivas, sejam em jogos e atividades em grupos. Conforme Monteiro et al (2024, p. 4):

A ludicidade refere-se ao uso do jogo e do brincar como instrumentos educativos. Através de atividades lúdicas, os alunos podem explorar conceitos de forma divertida e envolvente. Isso pode incluir jogos, dramatizações, simulações e outras atividades que promovam a interação e a criatividade.

Nesse sentido, a relação entre Metodologias Ativas e Ludicidade promove: engajamento; construção de conhecimento; colaboração; desenvolvimento de habilidades sociais, emocionais e diversificação de estratégias. Kishimoto (2002), uma referência importantíssima nos estudos sobre o lúdico na educação, destaca que o jogo é uma atividade que tem um fim em si mesma, e que, por meio dele, a criança expressa seus sentimentos, aprende a lidar com regras e desenvolve a sua imaginação e criatividade. Para a autora, o brincar é um direito da criança e um elemento indispensável para o seu desenvolvimento integral. Através de atividades lúdicas, os alunos podem explorar conceitos de forma divertida e envolvente. Isso pode incluir jogos, dramatizações, simulações e outras atividades que

promovam a interação e a criatividade.

Portanto, integrar metodologias ativas com a ludicidade pode transformar a sala de aula em um ambiente dinâmico e inspirador. Educadores que utilizam essa combinação podem criar experiências memoráveis, onde o aprendizado não é apenas significativo, mas também prazeroso. Ao fazer isso, é possível formar alunos mais críticos, criativos e preparados para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo.

4 METODOLOGIA

O presente estudo teve como objetivo analisar como metodologias ativas e lúdicas facilitam o processo de alfabetização de crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Para tanto, o método empregado fez uso de uma pesquisa bibliográfica, a partir da análise de estudos que abordam a temática proposta. A escolha pela abordagem qualitativa se justifica pelo seu foco na compreensão aprofundada dos fenômenos, considerando a relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade, que não pode ser traduzido em números.

Silva *et al.* (2005, p. 20) compreendem a pesquisa qualitativa como aquela que “considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números”.

A busca por estudos foi realizada exclusivamente no Portal Google Acadêmico, com o objetivo de encontrar pesquisas que dialogassem sobre a temática abordada, uma vez que o portal oferece um vasto acervo digital de produções acadêmicas. A consulta seguiu os seguintes critérios de busca: 1) Período de publicação: estudos publicados nos últimos dois anos (2024 e 2025). 2) Palavras-chave, a partir do uso dos termos: alfabetização, letramento, jogos, metodologias ativas ou metodologias lúdicas e Ensino Fundamental. 3) Temática Central: estudos que tratassem sobre a relação entre metodologias ativas e lúdicas e o processo de alfabetização e letramento preferencialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental. 4) Tipo de Estudo: trabalhos que envolvessem pesquisa de campo ou relato de experiências pedagógicas relacionadas à aplicação prática das metodologias ativas. Os trabalhos que não abordassem a intersecção entre metodologias ativas, lúdicas, alfabetização e letramento simultaneamente, focando apenas em um ou dois temas de forma isolada, ou que fossem somente revisões de

literatura (e não estudos empíricos ou práticos, tais como pesquisa de campo e relato de experiência), bem como resumos de eventos, foram excluídos.

A partir das palavras-chave acima mencionadas foram encontrados, inicialmente, 1420 trabalhos no portal Google Acadêmico. Após a aplicação sequencial dos filtros, foi realizada uma consulta dos estudos, nas primeiras nove páginas do portal, a partir da leitura dos títulos e resumos, realizando uma seleção que considerou a relevância da temática, a atualidade das publicações e a adequação aos objetivos de pesquisa, que consideraram a aplicação prática das metodologias ativas e lúdicas no contexto da alfabetização, o que resultou em seis trabalhos.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a aplicação dos critérios de busca e exclusão, a amostra final selecionada para análise descritiva foi composta pelos seguintes trabalhos listados no quadro abaixo.

Quadro 1 - Descrição dos artigos e monografia encontrados que contribuíram para a elaboração da pesquisa

Nome do Artigo	Autor (es)	Ano de Publicação	Tipo de estudo	Metodologias e Práticas pedagógicas encontradas
Dificuldades de Aprendizagem: A Utilização do Lúdico como Recurso Pedagógico no Processo de Alfabetização	Maria Jacielma Quinto Rocha	2024 Monografia (TCC de graduação)	Qualitativo com características de pesquisa de campo e pesquisa ação com intervenção prática	Intervenção pedagógica lúdica. Aplicação de três jogos: “Quem escreve sou eu”; “Palavra Dentro de Palavra” e “Quebra cabeça-de texto”.
A ludicidade no processo de alfabetização: um relato de experiência com alunos dos anos iniciais do ensino fundamental.	Luana Maria Brito	2024 Trabalho de conclusão de curso de graduação	Pesquisa-ação de natureza qualitativa	Batatinha quente de palavras; Jogo de adivinhações; Jogo com figuras; Bingo de palavras.
Alfabetização e Letramento com uso das TICS e Ludicidade: Um Caminho para a Educação Significativa	Christiane Garcia Bossanelli do Vale	2024 Monografia de especialização	Uma pesquisa de abordagem qualitativa fundamentada em revisão bibliográfica	Jogo da memória, alfabeto móvel, Dominó das letras, bingo de sílabas, trilha fonológica, produção textual, fichas ilustradas e matérias

				recicláveis.
Tecnologias Digitais na Alfabetização e Letramento do Ensino Fundamental	Daniela Ketlin Korbes	2024 Artigo científico	Estudo de caso qualitativo e uma pesquisa de campo	Livros com QR Code. Jogos para ensino de sílabas tônicas, paroxítona e proparoxítona. Formação de palavras. Leitura e escrita. Associação de consoantes e vogais.
A Ludicidade no Processo de Alfabetização e Letramento: Uma Experiência A partir da Residência Pedagógica	Rafaela da Costa Pessoa	2024 Monografia (TCC de graduação)	Uma pesquisa qualitativa com abordagem de pesquisa-ação.	Sopa de letrinha. Caixa maluca. A casa que rimava. Jogo do alfabeto na lata. Formando palavras.
Projetos Literários Pedagógicos Influência da Literatura Infantil no Processo de Alfabetização e Letramento nos Primeiros Anos do Ensino Fundamental	Rejanieley Paula da Silva Araújo	2024 Artigo científico (TCC de graduação)	Uma pesquisa qualitativa, combinou uma revisão bibliográfica e uma pesquisa de campo	Clube de Leitura. Oficina literária. Semana do Conto ou da Poesia. Leitura viajante. Escrita de um livro.

Fonte: elaborado pela autora.

A pesquisa acadêmica “Dificuldades de Aprendizagem: A Utilização do Lúdico como Recurso Pedagógico no Processo de Alfabetização” escrito por Maria Jacielma Quinto Rocha, como requisito para a obtenção do grau em Licenciatura em Pedagogia, aborda como o uso do lúdico pode auxiliar no processo de alfabetização de alunos. Foi desenvolvida uma pesquisa de campo com abordagem qualitativa, que fez uso da observação participativa, e da entrevista como instrumento de coleta de dados com as professoras da instituição de ensino investigada. A pesquisa analisou a contribuição da utilização do lúdico no processo de alfabetização de uma criança que apresentava dificuldades de aprendizagem. O estudo foi realizado na Escola Municipal Comunitária Codó Novo, no Maranhão, e integrou-se às atividades do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), no período de maio de 2023 a abril de 2024.

O estudo concentrou-se na intervenção pedagógica, na qual o lúdico foi o recurso central para auxiliar no processo de alfabetização. Essa abordagem foi concretizada por meio da participação ativa no acompanhamento de uma criança de 8 anos, cursando o 3º ano do ensino

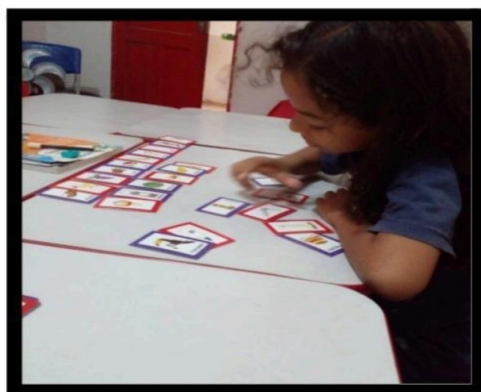
fundamental, codinome Jasmim, que vinha apresentando dificuldades iniciais na leitura e escrita. Jasmim foi indicada pela própria escola para ser acompanhada no âmbito do PIBID. O acompanhamento ocorreu duas vezes por semana, no turno matutino, em uma sala pequena da escola. A intervenção pedagógica com a aluna Jasmim baseou-se na utilização de atividades lúdicas como recurso pedagógico, buscando auxiliar no seu processo de alfabetização.

Além da intervenção com Jasmim, a pesquisa incluiu a perspectiva de duas docentes da escola que, identificadas como professora Rosa e professora Margarida, através de entrevistas semiestruturadas seguindo a aplicação de um roteiro com 17 perguntas subjetivas. O objetivo era verificar a concepção docente em relação ao uso do lúdico para o ensino e aprendizagem, complementando a análise da intervenção prática.

As atividades lúdicas foram desenvolvidas e aplicadas no acompanhamento individualizado de Jasmim. O estudo descreve a aplicação de três jogos principais na intervenção com a aluna-alvo, com foco no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita: no primeiro jogo chamado de **Quem Escreve Sou Eu** a criança jogava um pião numérico, o número sorteado indicava a quantidade de letras que ela deveria usar para escrever palavras, incluindo seu próprio nome. O jogo tinha como objetivo que Jasmim conhecesse as letras do alfabeto e do próprio nome, e escrevesse palavras com sílabas simples.

O segundo jogo **Palavra Dentro de Palavra** utilizou figuras ilustrativas que eram do interesse e convívio de Jasmim. Ela era incentivada a encontrar e formar uma palavra menor dentro de uma palavra maior representada pela figura. A atividade tinha como objetivo incentivar o pensamento e a reflexão sobre o sistema alfabético, a partir da formação de palavras, além de estimular o desenvolvimento da consciência fonológica, a partir da reflexão metalinguística realizada.

Figura 1 - Jogo Palavra Dentro de Palavra



Fonte: (Monografia) Maria Jacielma Quinto Rocha

No terceiro jogo, **Quebra-Cabeça de Texto**, Jasmim recebia um texto de uma história que estava dividido em partes, com frases ou parágrafos e ela deveria organizá-los na ordem correta para formar a narrativa completa. O objetivo desse jogo era desenvolver a atenção, a concentração e a compreensão textual da aluna.

Figura 2 - Quebra-Cabeça de Texto



Fonte: (Monografia) Maria Jacielma Quinto Rocha

O estudo demonstrou que a aplicação das atividades lúdicas promoveu um auxílio significativo no desenvolvimento da aluna. Os jogos, especialmente o “ Palavra dentro de palavra”, foram escolhidos com base nos interesses da aluna, seguindo critérios como figuras ilustrativas do seu convívio, o que aumentou a participação e a vontade de aprender. Esse jogo desenvolveu a consciência fonológica e impulsionou a aluna a pensar e agir sobre o sistema alfabético, desafiando-a a refletir sobre a formação de palavras, um passo importante no processo de alfabetização.

É importante dizer que o estudo não forneceu dados quantitativos de desempenho de Jasmim, mas a análise qualitativa das observações e da aplicação das atividades indicou que a aluna passou a participar ativamente do processo de leitura e escrita.

Observou-se que na obtenção das respostas da entrevista realizadas com as docentes Rosa e Margarida, as professoras reconheceram a importância do lúdico, mas apontaram a falta de tempo, a sobrecarga de trabalho e a necessidade de formação continuada como obstáculos para a implementação mais frequente dessas práticas em sala de aula.

Em sua conclusão, o trabalho evidenciou que a utilização do lúdico mostrou-se uma ferramenta importante e eficaz para auxiliar crianças com dificuldades de aprendizagem na alfabetização, pois promoveu o desenvolvimento de habilidades essenciais de forma prazerosa e participativa da aluna. O estudo reforçou a necessidade de a escola ser um ambiente que

provoque o educando, a florescer novas possibilidades, com intervenções ao modo que respeitem as diversidades e a realidade dos alunos.

O segundo estudo analisado intitula-se “A Ludicidade no Processo de Alfabetização: Um Relato de Experiência com Alunos dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental”. A investigação, de natureza qualitativa, foi conduzida entre 9 e 26 de abril de 2024, na Escola Estadual Coronel Silvino Bezerra, em Florânia/RN, com a participação de 28 estudantes do 3º ano do Ensino Fundamental. O objetivo central foi analisar como as atividades lúdicas podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita, estimulando simultaneamente a motivação e a participação dos alunos.

A metodologia de intervenção adotada dedicou um período de observação para diagnóstico e um período de regência para intervenção pedagógica. Os dados foram coletados por meio de observações diretas e da aplicação de jogos educacionais, permitindo uma análise aprofundada do contexto e dos resultados das intervenções.

Durante a fase diagnóstica, foram realizadas observações sistemáticas do ambiente de sala de aula, com foco no comportamento dos alunos, na interação com os colegas e a professora, e no engajamento geral nas atividades propostas. Utilizou-se um roteiro de observação para guiar a coleta de dados, que revelou uma metodologia de ensino predominantemente tradicional, centrada na reprodução de atividades do livro didático. Constatou-se que as atividades de leitura eram realizadas em um pátio, local inadequado devido ao alto fluxo de pessoas, o que gerava dispersão. Além disso, notou-se a ausência de diversidade nos gêneros textuais e a falta de estratégias de leitura que promovessem o engajamento, especialmente dos alunos ainda não alfabetizados. As atividades externas, como idas à quadra de esportes, careciam de planejamento pedagógico, sendo vistas mais como recreação livre do que como oportunidades de aprendizado. Essas constatações indicaram a necessidade de introduzir práticas metodológicas mais inovadoras e direcionadas.

No período de regência, foram aplicadas atividades lúdicas planejadas com base no conteúdo que a professora titular estava ministrando, ou seja, a classificação de palavras quanto ao número de sílabas. A abordagem buscou ser mais dinâmica e participativa, em contraste com o método tradicional observado.

A primeira intervenção pedagógica realizada foi com o jogo **Batatinha Quente das Palavras**, aplicado no dia 24/04. Foi realizada uma adaptação da brincadeira popular "batatinha quente". Os alunos, em círculo, passavam uma caixa com palavras enquanto cantavam. Ao parar a música, o aluno com a caixa retirava uma palavra, lia em voz alta e a classificava quanto ao número de sílabas. O objetivo da atividade era a leitura e classificação silábica. A atividade foi

adaptada para incluir os alunos não alfabetizados, com o professor lendo as palavras e os alunos contando as sílabas nos dedos, garantindo a participação de todos e dessa forma promovendo a consciência fonológica dos estudantes.

Ainda no primeiro dia, foi proposto um jogo de adivinhações com dez perguntas que exploravam palavras com diferentes classificações silábicas como por exemplo: Uma fruta com duas sílabas? Os alunos, organizados em duplas, registravam as respostas no caderno, e a correção era feita de forma coletiva. A atividade estimulou o raciocínio lógico, o trabalho colaborativo e a criatividade.

No segundo dia da intervenção pedagógica, o objetivo da proposta com o **jogo das figuras** foi expandir o vocabulário e a escrita dos estudantes. A turma foi dividida em quatro grupos para uma atividade de recorte e colagem. Cada grupo deveria encontrar figuras em materiais diversos, colá-las em uma cartolina, escrever seus nomes, separar as sílabas e classificá-las. Ao final, os grupos apresentaram seus cartazes, exercitando habilidades de pesquisa, organização, trabalho em equipe e apresentação oral.

No último dia, para encerrar o período de regência, foi realizado um **bingo de palavras**, no qual os estudantes foram organizados em duplas que mesclavam diferentes níveis de alfabetização. Os alunos receberam cartelas com palavras. As palavras eram sorteadas e ditadas, e os alunos as marcavam. A atividade, de caráter mais descontraído, serviu para consolidar o reconhecimento de palavras e reforçar o aprendizado de forma leve, participativa e inclusiva, uma vez que os colegas interagem entre si.

Os resultados obtidos indicaram que as práticas lúdicas influenciaram positivamente a motivação e o engajamento dos estudantes. A ludicidade facilitou o aprendizado de forma mais significativa e prazerosa e a intervenção contribuiu para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita. A experiência favoreceu a criação de um ambiente educacional inclusivo e acolhedor.

De modo geral, o estudo reforçou a importância do uso da ludicidade como estratégia pedagógica inovadora, demonstrando como essa metodologia transforma a alfabetização em uma prática mais dinâmica e efetiva, alinhada às necessidades da educação contemporânea. A experiência evidenciou que a união de estratégias pedagógicas fundamentadas na ludicidade com um ambiente favorável criou as condições ideais para o desenvolvimento integral do aprendizado dos alunos

O terceiro estudo analisado, intitulado “Alfabetização e Letramento com Uso das TICs e Ludicidade: Um Caminho para a Educação Significativa”, de autoria de Christiane Garcia

Bossanelli do Vale, revelou uma pesquisa de abordagem qualitativa, fundamentada em revisão bibliográfica e na análise de práticas pedagógicas.

O estudo que se concentrou numa intervenção prática, teve como participantes da pesquisa alunos do 6º ano do ensino fundamental, matriculados em regime de tempo integral, que apresentavam defasagens significativas em seu processo de alfabetização. O estudo foi conduzido no Centro Educacional Municipal Professor Alcides Rodrigues Pereira, uma instituição da rede pública municipal de Itabirito-MG, que atende estudantes dos Anos Finais do Ensino Fundamental e da Educação de Jovens e Adultos (EJA). A intervenção pedagógica, realizada ao longo de oito semanas, centrou-se na integração de Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). A análise diagnóstica inicial identificou uma notável heterogeneidade entre os estudantes, com alunos em níveis de escrita pré-silábico, silábico com e sem valor sonoro e alfabético, evidenciando a necessidade de estratégias pedagógicas personalizadas.

Para superar os desafios identificados, a pesquisadora aplicou um conjunto de metodologias de ensino de forma integrada. A Aprendizagem Baseada em Jogos **Game-Based Learning** foi uma das abordagens centrais, na qual se integraram jogos digitais e atividades lúdicas ao processo de ensino para tornar a aprendizagem mais prazerosa e eficaz, utilizou jogos de tabuleiro para tornar o aprendizado de conceitos abstratos, como a correspondência fonema-grafema, uma atividade prazerosa e interativa. O uso da gamificação, com sistemas de pontos e desafios progressivos, incentivou a motivação e a persistência. Essa metodologia foi implementada por meio do uso de aplicativos educativos como ABC do Bitá e Palavra Cantada. Outra abordagem utilizada na pesquisa foi a metodologia de projetos, que envolveu os alunos em trabalhos contextualizados, promovendo a produção de textos com função social real e integrando diferentes áreas do conhecimento. O plano de ação foi dividido em oito semanas, cada uma com um objetivo específico e um conjunto de atividades planejadas para construir progressivamente as habilidades dos alunos.

Na primeira semana foi realizada uma avaliação diagnóstica na plataforma EduEdu e com o texto convite de aniversário para mapear as hipóteses de escrita com o objetivo de estudantes reconhecerem as letras e sons através do jogo da memória e do alfabeto móvel.

Na segunda semana, com o objetivo de formar palavras simples, foram utilizados vídeos interativos do ABC do Bitá e jogos digitais em diversas plataformas, tais como Wordwall, Escola Games, para consolidar a relação fonema-grafema e praticar a formação de palavras.

Desenvolver a consciência fonológica foi a intervenção da terceira semana dando enfoque no desenvolvimento da percepção dos sons da fala, com atividades de identificação de

rimas e aliterações, utilizando jogos de tabuleiro adaptados como bingo de sílabas e trilhas fonológicas.

A quarta intervenção pedagógica desenvolvida com os estudantes tinha como objetivo promover a leitura com fluência inicial por meio de atividades como "Palavra dentro de Palavra" e exercícios de interpretação de textos curtos para desenvolver a compreensão leitora.

Construção de frases foi a intervenção pedagógica desenvolvida na quinta semana dando estímulo à organização de palavras para formar frases coerentes, utilizando a leitura do livro "Assim Assado" e jogos interativos online que envolviam a montagem e reorganização de frases.

Na sexta semana foram trabalhados a produção textual tendo como base a aplicação da escrita em contextos reais, com a produção de listas inspirada no livro "Bibi vai para a Escola" e bilhetes digitais, utilizando ferramentas como Google Docs.

Na penúltima semana foram trabalhados jogos e atividades de reforço para consolidação das habilidades aprendidas por meio de jogos como caça-palavras digital, montagem de histórias com imagens e atividades interativas de compreensão leitora na plataforma Wordwall.

A realização de avaliação formativa com produção de texto narrativo-descritivo, foi desenvolvida na última semana, através de ditado, e uma atividade de feedback reflexivo para que os alunos pudessem expressar suas percepções sobre o próprio aprendizado.

Foi identificado nos resultados que a implementação do plano de ação gerou resultados significativos, que foram sistematicamente analisados no estudo. Os dados foram coletados por meio de avaliações diagnósticas e formativas, observação direta e produções dos alunos. A análise foi organizada em quatro eixos principais: desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, participação dos alunos, desafios encontrados e impactos educacionais.

Foi observado que as competências de leitura e escrita foram os resultados que mais se destacaram na intervenção. Observou-se um crescimento expressivo na capacidade dos alunos de associar sons e grafias, resultando em uma notável evolução em suas hipóteses de escrita. Muitos estudantes transitaram de níveis pré-silábicos para silábicos e alfabéticos.

Nos resultados foram demonstrados a evolução individual dos três alunos acompanhados mais de perto no estudo. A aluna Laura no diagnóstico inicial, com hipótese de escrita silábica sem valor sonoro, escreveu **BIHAO** para **brigadeiro**. Durante o período do plano de ação Laura demonstrou progresso notável na leitura de palavras e frases, com maior fluência e compreensão, conseguiu elaborar frases com sentido e pequenas narrativas, evidenciando avanços significativos em consciência fonológica e construção textual.

O aluno Walter no diagnóstico inicial revelou hipótese de escrita Pré-silábica em transição: escreveu **BIRI** para **brigadeiro**. Nos avanços foram observados que Walter superou a insegurança inicial e demonstrou maior interesse e engajamento; compreendia a relação entre fala e escrita, mas ainda apresentava dificuldades na organização de ideias e na fluência da leitura, necessitando de acompanhamento contínuo.

A aluna Vitória no diagnóstico inicial revelou a hipótese de escrita Alfabética: escreveu **BRIGADIRO** para **brigadeiro**. Após o plano de ação foi identificado que a aluna já possuía uma base consolidada e superou suas dificuldades pontuais rapidamente. O resultado apontou que a aluna foi encaminhada para um acompanhamento pedagógico específico para potencializar suas habilidades, demonstrando grande autonomia nas atividades propostas.

Outro resultado de grande impacto foi a mudança na postura dos alunos frente ao aprendizado. A abordagem lúdica e o uso de tecnologias geraram um aumento significativo no engajamento e na participação ativa. A gamificação das atividades, em particular, promoveu a autorregulação e a colaboração. O estudo destacou que os alunos desenvolveram uma relação mais positiva com a escola e fortaleceram a própria autoestima, como evidenciado no feedback reflexivo coletado na última semana.

Como bem menciona o relato no estudo ao responderem à pergunta “O que aprendi até aqui?”, os alunos expressaram, por meio de palavras e desenhos, suas percepções sobre a própria aprendizagem. As respostas revelaram um sentimento de conquista, pertencimento e valorização do saber construído. Laura, Walter e Vitória citaram a alegria de “aprender a escrever”, “ler melhor” ou “fazer frases sozinho”.

Os resultados apresentados no estudo, em especial a evolução individual dos alunos e o notável aumento na participação e interesse deles, confirmam que metodologias ativas, quando aliadas a uma mediação docente sensível e intencional, podem transformar a experiência educativa. O plano de ação serviu como um modelo prático e inspirador, evidenciando que é possível superar desafios estruturais e promover uma educação significativa e conectada com a realidade dos estudantes ou melhor do sistema educativo. O trabalho reafirmou que o caminho para a formação de leitores e escritores competentes e confiantes passa pela criação de um ambiente de aprendizagem que acolhe, desafia e, acima de tudo, devolve ao aluno o prazer de aprender.

O artigo “Tecnologias Digitais na Alfabetização e Letramento do Ensino Fundamental”, escrito por Daniela Ketlin Korbes, revelou um estudo aprofundado sobre a integração de ferramentas digitais no processo de ensino-aprendizagem dos estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental. O estudo foi conduzido na Escola Municipal São Domingos, localizada no

município de Sorriso, Mato Grosso, e envolveu a participação de três educadores: duas professoras regentes do 3º ano do ensino fundamental e um professor técnico de informática.

O estudo observou a aplicação de um conjunto diversificado de metodologias de ensino, que foram implementadas de forma integrada. As atividades começavam com o planejamento pedagógico, no qual os professores elaboravam aulas que articulavam os conteúdos curriculares com as tecnologias disponíveis, como a plataforma Aprende Brasil e os recursos multimídia associados aos livros didáticos. Em seguida, as aulas eram conduzidas tanto no ambiente tradicional da sala de aula, com o suporte de lousas digitais e notebooks, quanto em espaços dedicados como o laboratório de informática e a sala de robótica. Os alunos foram incentivados a utilizar jogos educativos, criar apresentações digitais e interagir com displays sensíveis ao toque.

Foram realizadas atividades como jogos digitais para ensino de sílabas tônica, paroxítona, proparoxítona; foram utilizados jogos focados na formação de sílabas e palavras, além de regras gramaticais, para estimular a participação e interesse dos alunos de forma lúdica; além de livros didáticos com QR Codes que direcionam para vídeos e jogos, complementando o conteúdo.

Foram utilizadas lousas digitais e displays que facilitaram a projeção de conteúdos e a interação direta dos alunos com os materiais de forma visual e dinâmica. O laboratório de informática e robótica proporcionaram um ambiente para atividades práticas, produção de conteúdo digital e desenvolvimento do raciocínio lógico.

Os resultados apresentados da pesquisa apontaram que os estudantes criaram apresentações digitais utilizando programas de criação de material digital, substituindo ferramentas tradicionais como cartolinas. Isso desenvolveu habilidades de letramento digital e protagonismo no processo de aprendizagem.

A pesquisa confirmou que as tecnologias digitais são ferramentas valiosas para a educação, identificando práticas bem-sucedidas, destacando o uso de jogos educativos digitais, a integração de QR Codes nos materiais didáticos, a utilização de plataformas educacionais como a Aprende Brasil, as avaliações online com feedback em tempo real, a produção de material digital pelos alunos e a combinação de atividades presenciais e digitais.

O resultado também apresentou pontos consideráveis no sistema educativo que precisam de uma atenção e suporte especial como a formação inicial dos professores em tecnologias educacionais, programas estruturados de formação continuada, suporte técnico adequado, planejamento pedagógico integrado, equilíbrio entre uso tecnológico e objetivos educacionais.

Vale ressaltar que dos professores que participaram da pesquisa, foi unânime a observação de que o caráter lúdico e interativo dos recursos digitais facilitou a compreensão de conceitos abstratos. A pesquisa também confirmou que a grande maioria dos alunos possuíam acesso a celulares em casa, o que representou uma familiaridade prévia com a tecnologia que pôde ser aproveitada pedagogicamente. A infraestrutura da escola foi considerada avançada, embora tenha sido ressaltado na pesquisa que tal realidade não é comum na maioria das instituições de ensino brasileiras.

O estudo “A Ludicidade no Processo de Alfabetização e Letramento: Uma Experiência A partir da Residência Pedagógica”, escrito por Rafaela da Costa Pessoa, configurou-se como uma pesquisa qualitativa com abordagem de pesquisa-ação. A investigação foi conduzida na Escola Municipal de Ensino Fundamental Dr. Adailton Coelho Costa, localizada na cidade de Mamanguape-PB. Os participantes da pesquisa foram alunos de duas turmas do 1º ano do Ensino Fundamental, na faixa etária de 6 a 7 anos, que estavam em processo de alfabetização e letramento. Uma turma, do período matutino, era composta por 24 alunos, e a outra, do período vespertino, contava com 16 alunos.

A metodologia de ensino central do trabalho baseou-se na ludicidade, empregando jogos, dinâmicas e contação de histórias como estratégias pedagógicas para o processo de alfabetização e letramento. Foram desenvolvidas cinco atividades lúdicas principais que serão listadas logo abaixo, cada uma com objetivos específicos dentro do processo de alfabetização.

- **Sopa de letrinha:** utilizou-se uma panela com letras em formato de macarrão para que as crianças reconhecessem as letras do alfabeto e formassem seus nomes.
- **Caixa maluca:** após a contação da história os alunos sorteavam figuras de uma caixa e escreviam os nomes correspondentes, associando imagem e palavra.
- **A casa que rimava:** com o auxílio de fantoches e um texto em formato de casa, a atividade explorou a percepção de rimas e segmentos sonoros entre as palavras.
- **Jogo do alfabeto na lata:** uma lata com as letras do alfabeto era passada em uma roda ao som de uma cantiga. A criança que estivesse com a lata no final da música deveria identificar uma letra e dizer uma palavra, trabalhando a consciência fonológica.
- **Formando palavras:** em grupos, os alunos utilizavam sílabas em tampinhas de garrafa pet para formar palavras correspondentes a imagens, focando na identificação de sílabas e palavras.

Os resultados obtidos após a aplicação dessas metodologias indicaram uma notável eficácia da abordagem lúdica. Observou-se um aumento significativo no interesse, na

motivação e na participação ativa de todos os alunos nas aulas. As atividades promoveram um ambiente de aprendizagem mais colaborativo, dinâmico e inclusivo. A análise apontou que a ludicidade foi uma estratégia eficiente para o desenvolvimento da linguagem, da socialização e para tornar o processo de alfabetização e letramento mais significativo e prazeroso para as crianças. Embora a mudança na dinâmica da sala de aula tenha gerado certa agitação inicial, o estudo concluiu que os objetivos de aprendizado e engajamento foram plenamente atingidos, demonstrando que a inserção de recursos lúdicos é uma estratégia pedagógica essencial e transformadora.

O artigo “Projetos Literários Pedagógicos: Influência da Literatura Infantil no Processo de Alfabetização e Letramento nos Primeiros Anos do Ensino Fundamental, escrito por Rejanieley Paula da Silva Araújo, investiga como a literatura infantil, por meio de projetos pedagógicos, pode enriquecer e potencializar o processo de alfabetização e letramento de crianças no primeiro ano do ensino fundamental.

O estudo destacou diversos projetos literários que são implementados nas escolas como estratégias para promover a leitura e a escrita de forma lúdica e significativa. As principais atividades descritas foram:

- **Clube de leitura:** a cada turno, a escola selecionava livros para leitura, promovendo debates e atividades relacionadas à história e aos temas abordados.
- **Oficinas literárias:** alunos e professores organizavam oficinas com apresentações de livros, encenações, contação de histórias e exposições, incentivando o gosto pela leitura.
- **Semana do Conto ou da Poesia:** durante uma semana, a escola promovia leituras de contos ou poesias, com atividades como oficinas de criação de contos e escrita poética.
- **Leitura interativa:** incluía atividades como leituras dramatizadas, criação de finais alternativos para as histórias ou ilustração dos personagens, incentivando a participação ativa dos alunos.
- **Leitura viajante:** cada aluno levava para casa uma sacola contendo um pequeno texto, realizava a leitura e a interpretação, e compartilhava a experiência com a família.
- **Escrita de um livro:** o aluno se tornava autor e ilustrador de seu próprio livro, que é lançado ao final do semestre letivo.

Os resultados da pesquisa indicaram uma influência positiva e significativa dos projetos literários no processo de alfabetização e letramento. As professoras entrevistadas relataram que

as crianças inseridas em um ambiente letrado desde cedo, por meio do contato com livros e histórias, apresentam maior facilidade para iniciar o processo de alfabetização.

Foi possível notar que os projetos literários transformam a aprendizagem em um processo mais dinâmico e prazeroso. As metodologias utilizadas despertaram a curiosidade, o interesse e a participação ativa dos alunos. Além de contribuir para a aquisição da leitura e da escrita, as atividades literárias auxiliaram na construção de valores éticos e morais, no desenvolvimento da criatividade, da imaginação e do senso crítico, ou seja, promoveram o desenvolvimento integral da criança.

Vale ressaltar que em uma das turmas acompanhadas pela pesquisa, foi observado um aumento expressivo no número de crianças alfabetizadas ao longo do ano letivo. A turma, que iniciou o ano com 7 crianças alfabetizadas, terminou o período com 26 crianças leitoras e escritoras, demonstrando a eficácia das estratégias utilizadas.

Foi observado no resultado apresentado uma melhora nas habilidades de compreensão e produção textual. As crianças passaram a ter um contato mais significativo com a linguagem escrita, o que se refletiu em suas próprias produções.

Concluiu-se, portanto, que as metodologias foram eficazes, pois não apenas auxiliaram diretamente na alfabetização e no letramento, mas também contribuíram para a construção de valores éticos e morais, para o desenvolvimento da compreensão crítica e para a promoção do desenvolvimento emocional e social dos alunos, confirmando a influência positiva e significativa dos projetos literários pedagógicos no processo de ensino-aprendizagem.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo buscou responder à seguinte questão de pesquisa: Como a implementação de metodologias ativas, por meio de atividades lúdicas, impacta o desenvolvimento dos alunos nos anos iniciais do ensino fundamental? O objetivo principal foi analisar como essas abordagens podem facilitar o processo de alfabetização e letramento. A partir de uma pesquisa bibliográfica que analisou seis estudos publicados foi possível confirmar a hipótese de que a aplicação de metodologias ativas e lúdicas contribui positivamente para o desenvolvimento dos processos de alfabetização e letramento.

Os resultados dos trabalhos analisados demonstraram, de forma consistente, que a utilização de jogos, projetos literários e outras atividades lúdicas promovem um maior engajamento e motivação por parte dos alunos, tornando a aprendizagem mais prazerosa e

significativa. As pesquisas apontam benefícios que transcendem a simples aquisição do sistema de escrita alfabético, abrangendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas e metacognitivas, como a consciência fonológica e o raciocínio lógico; sociais, como o trabalho em equipe e a colaboração; e emocionais, como a autoconfiança e a criatividade. Um dos estudos chegou a registrar um avanço notável, com o número de crianças alfabetizadas em uma turma saltando de 7 para 26 ao longo de um ano letivo, evidenciando o potencial transformador dessas práticas.

Contudo, a análise dos trabalhos também revelou desafios importantes para a implementação dessas metodologias. A falta de tempo, a sobrecarga de trabalho docente e a carência de formação continuada foram apontadas como os principais obstáculos que dificultam a adoção mais ampla de práticas lúdicas e ativas nas salas de aula. Isso evidencia que, para além da vontade do professor, são necessárias condições institucionais e políticas educacionais que apoiem e incentivem a inovação pedagógica.

Diante do exposto, este trabalho reforça a importância de se repensar as práticas pedagógicas nos anos iniciais do Ensino Fundamental, valorizando o lúdico como um elemento central no processo de ensino-aprendizagem. Para futuras pesquisas, sugere-se a realização de estudos aprofundados que acompanhem o desenvolvimento de turmas submetidas a essas metodologias por um período mais extenso. Seria igualmente relevante investigar a aplicação dessas práticas em diferentes contextos socioeconômicos e culturais, a fim de ampliar a compreensão sobre sua eficácia e adaptação. No campo da prática pedagógica, recomenda-se o desenvolvimento de programas de formação continuada que ofereçam aos professores o suporte teórico e prático necessário para a criação e aplicação de atividades lúdicas, bem como a organização de repositórios de materiais e planos de aula que possam ser compartilhados entre os educadores. De todo modo, a integração de metodologias ativas e lúdicas no cotidiano escolar não deve ser vista como um mero passatempo, mas como uma estratégia pedagógica importante e necessária para a formação de leitores e escritores competentes, críticos e, acima de tudo, apaixonados pelo conhecimento.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Rejanieley Paula da Silva. **Projetos literários pedagógicos: influência da literatura infantil no processo de alfabetização e letramento nos primeiros anos do ensino fundamental**. 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Currais Novos, 2024.

BARRETO, R. Moreira; RIBEIRO, J. Bonisoni da Rosa; PEREIRA, J. da Silva. Jogos na educação: uma experiência na disciplina de práticas pedagógicas e gamificação. **REFAQI - Revista de Gestão Educação e Tecnologia**, 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018.

BRITO, Luana Maria de. **A ludicidade no processo de alfabetização**: um relato de experiência com alunos dos anos iniciais do ensino fundamental. 2024.

CANUTO, Késia Cristiane Barbosa. **A leitura e seus métodos de ensino**. João Pessoa: UFPB, 2016.

DUTRA GURGEL, Maria da Conceição Farias da Silva; LIMA, Josefa Micássia da Costa; SOUZA, Vitória Silva. **Projeto de ensino “Metodologias ativas e lúdicas para alfabetização no Ensino Fundamental Anos Iniciais”**. [S. l.]: Universidade Federal da Paraíba, 2021. (Programa de Apoio às Licenciaturas - Prolicen).

FERREIRA, Karen Laissa Marcilio. **Memórias e experiências de professoras alfabetizadoras**: saberes e aprendizagens. 2021. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Viçosa, Viçosa, MG, 2021.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. São Paulo: Autores Associados: Cortez, 1989.

HARRIS, M.; COLTHEART, M. **Language processing in children and adults**. London: Routledge e Kegan Paul, 1986.

KORBES, Daniela Ketlin. **Tecnologias digitais na alfabetização e letramento do ensino fundamental**. 2024.

MONTEIRO, Edna Camara et al. **A ludicidade e as novas metodologias como estratégias para o processo de recomposição da aprendizagem**. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO (CONEDU), 10., 2024, Campina Grande. Anais [...]. Campina Grande: Realize Editora, 2024.

PESSOA, Rafaela da Costa. **A ludicidade no processo de alfabetização e letramento**: uma experiência a partir da residência pedagógica. 2024.

ROCHA, Maria Jacielma Quinto. **Dificuldades de Aprendizagem**: A Utilização do Lúdico como Recurso Pedagógico no Processo de Alfabetização. 2024. Monografia (Graduação em Pedagogia) – Universidade Federal do Maranhão, Centro de Ciências de Codó, Codó, 2024.

RODRIGUES, João Batista Araujo. Avaliação em alfabetização. **Ensaio: avaliação e políticas públicas em educação**, v. 13, n. 48, p. 375-382, 2005.

SEMEGHINI-SIQUEIRA, Idméa. Desafios e soluções em ambientes de ensino e aprendizagem de língua materna para crianças de 6 anos. **Educação**, vol. 34, núm. 3, setembro-dezembro, 2011, pp. 330-340. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

SILVA, E. L. da; MENEZES, E. M. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. 4. ed. Florianópolis: UFSC, 2005.

SOARES, Magda Becker. **Alfaetrar**: toda criança pode aprender a ler e a escrever. São Paulo: Contexto, 2020.

SOARES, Magda Becker; BATISTA, Antônio Augusto Gomes. **Alfabetização e letramento**: caderno do professor. Belo Horizonte: Ceale/FaE/UFMG, 2005.

SOUZA, Juliana Marques Paiva de. O lúdico e sua relação com as metodologias ativas: reflexão acerca das possibilidades do fazer pedagógico. **Revista Interinstitucional Artes de Educar**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 3, p. 666-682, set-dez. 2019. DOI: 10.12957/riae.2019.

VALE, Christiane Garcia Bossanelli do. **Alfabetização e letramento**: uso das TICs e ludicidade: um caminho para a educação significativa. 2024.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

YIN, Robert K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. Porto Alegre: Bookman, 2015.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2002.