



OS JOGOS DO TIPO LUDO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA ALFABETIZAÇÃO

Ester Cavalcante dos Santos¹
Gisele Batalha Mendonça²
Taissa Profirio Correia³
Tatiane Cardoso dos Santos⁴
Larissa Oleriano Pedroza⁵
Raiziana Mary de Souza Zurra⁶
Antônia Cassia dos Santos Belém⁷

1

RESUMO

O artigo apresenta um projeto desenvolvido pelos bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), subprojeto de Pedagogia, na Escola Municipal em Tempo Integral Wenceslau de Queiroz. O estudo aborda a utilização de jogos do tipo Ludo como ferramenta pedagógica no processo de ensino e aprendizagem da alfabetização. A pesquisa tem como objetivo analisar como a ludicidade, aplicada por meio desses jogos, pode tornar o processo alfabetizador mais significativo, inclusivo e eficaz. A escolha do tema justifica-se pela permanência de práticas pedagógicas tradicionais que, muitas vezes, não contemplam as necessidades individuais dos estudantes, podendo contribuir para a desmotivação, o baixo engajamento e as dificuldades de aprendizagem. Por meio de uma abordagem qualitativa, fundamentada em observações e práticas desenvolvidas em sala de aula, o artigo evidencia os benefícios do uso do Ludo como recurso didático, favorecendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais dos alunos.

Palavras-chave: Alfabetização; Jogos educativos; Ludicidade; Metodologias ativas; Ensino-aprendizagem.

¹ Licencianda de Pedagogia, bolsista do Subprojeto Pedagogia – PIBID/CAPES/PROGRAD pela Universidade do Estado do Amazonas - UEA. E-mail: ecds.ped22@uea.edu.br

² Licencianda de Pedagogia, bolsista do Subprojeto Pedagogia – PIBID/CAPES/PROGRAD pela UEA. E-mail: gbm.ped22@uea.edu.br

³ Licencianda de Pedagogia, bolsista do Subprojeto Pedagogia – PIBID/CAPES/PROGRAD pela UEA. E-mail: tpc.ped22@uea.edu.br

⁴ Licencianda de Pedagogia, bolsista do Subprojeto Pedagogia – PIBID/CAPES/PROGRAD pela UEA. E-mail: tcds.ped22@uea.edu.br

⁵ Licencianda de Pedagogia, bolsista do Subprojeto Pedagogia – PIBID/CAPES/PROGRAD pela UEA. E-mail: lop.ped22@uea.edu.br

⁶ Professora do CEST/UEA. Coordenadora do Subprojeto de Pedagogia - PIBID/CAPES/PROGRAD. E-mail: rmzurra@uea.edu.br

⁷ Professora Supervisora do Subprojeto Pedagogia – PIBID/CAPES/PROGRAD da Escola Municipal Wenceslau de Queiroz. E-mail: cbelem33@gmail.com

**IX SEMANA DE PEDAGOGIA e
I ENCONTRO REGIONAL DE EDUCAÇÃO NA AMAZÔNIA:
DIVERSIDADE, INCLUSÃO E EDUCAÇÃO AMBIENTAL
NO MÉDIO SOLIMÕES**

1 INTRODUÇÃO

A alfabetização constitui uma das etapas mais importantes da trajetória escolar, pois é nesse período que os estudantes desenvolvem habilidades fundamentais de leitura e escrita. Para que esse processo ocorra de maneira efetiva, torna-se essencial a adoção de estratégias pedagógicas que favoreçam a aprendizagem de todos os envolvidos, tornando-a mais significativa, dinâmica e inclusiva.

Entre essas estratégias, destaca-se o uso da ludicidade, que contribui para tornar o ambiente escolar mais atrativo e motivador. Os jogos, por sua vez, podem auxiliar na superação das dificuldades de aprendizagem e atender às diferentes necessidades dos estudantes, favorecendo não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também aspectos sociais e emocionais. Nesse sentido, Silva et al. (2024, p. 6) destacam que:

Cada aluno possui características, ritmos e estilos de aprendizagem distintos, mas o modelo tradicional tende a adotar uma abordagem uniforme para toda a classe. Isso resulta em uma desconexão entre a forma como os estudantes aprendem de maneira eficaz e a metodologia aplicada, prejudicando o engajamento e a motivação para aprender.

Dessa forma, este estudo justifica-se pela necessidade de compreender as contribuições dos jogos do tipo Ludo como recurso pedagógico no processo de ensino-aprendizagem. Essa proposta está associada às metodologias ativas, que estimulam a construção do conhecimento por meio da interação, da participação e do envolvimento direto dos estudantes. Nessa perspectiva, a aprendizagem ocorre de maneira mais participativa, permitindo que o aluno explore, descubra e relacione os conteúdos de forma concreta e contextualizada. Assim, o jogo deixa de ser apenas uma atividade recreativa e passa a constituir uma ferramenta pedagógica capaz de promover o engajamento, a autonomia e o desenvolvimento integral dos estudantes.

A ausência de metodologias ativas em muitas salas de aula ainda representa um desafio para o processo educativo, podendo ocasionar impactos como a desmotivação dos alunos, a redução da participação e da interação com os conteúdos, as dificuldades de aprendizagem e a ampliação das desigualdades educacionais. Além disso, a falta de

**IX SEMANA DE PEDAGOGIA e
I ENCONTRO REGIONAL DE EDUCAÇÃO NA AMAZÔNIA:
DIVERSIDADE, INCLUSÃO E EDUCAÇÃO AMBIENTAL
NO MÉDIO SOLIMÕES**

atividades colaborativas pode limitar o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais, como cooperação, empatia, diálogo e resolução de conflitos.

Diante desse cenário, os jogos do tipo Ludo apresentam-se como uma alternativa para tornar o ensino mais atrativo, participativo e significativo. Esses recursos favorecem o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, além de contribuírem para a superação das dificuldades presentes no processo de alfabetização. Portanto, a utilização de jogos como o Ludo configura-se como uma estratégia pedagógica promissora para potencializar a aprendizagem e fortalecer práticas educativas mais inclusivas e interativas.

3

2 METODOLOGIA

Esta pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, de natureza exploratória, com o objetivo de analisar o potencial pedagógico do jogo do tipo Ludo como ferramenta auxiliar no processo de alfabetização. A investigação foi desenvolvida em turmas do 2º ao 5º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública localizada na zona urbana do município de Tefé-AM.

A escolha do jogo Ludo ocorreu em razão de sua estrutura acessível, regras simples e possibilidade de adaptação aos conteúdos trabalhados em sala de aula, especialmente aqueles relacionados ao reconhecimento de letras, à formação de palavras e ao desenvolvimento da consciência fonológica. O jogo foi adaptado com conteúdos específicos da fase de alfabetização, envolvendo sílabas, palavras e imagens, tornando-se um recurso lúdico e funcional para o ensino da leitura e da escrita.

A coleta de dados ocorreu por meio da observação participante durante as atividades realizadas com os estudantes, além de registros em diário de campo e fotografias das interações desenvolvidas. As sessões foram realizadas ao longo de uma semana consecutiva, com duração média de 30 minutos em cada turma. Os alunos foram organizados em pequenos grupos, compostos por quatro a cinco integrantes, favorecendo a socialização, a cooperação e o trabalho colaborativo.

Durante as intervenções, o bolsista atuou como mediador do processo, incentivando a participação ativa dos estudantes e observando as estratégias de aprendizagem utilizadas, o nível de envolvimento e as dificuldades apresentadas. As observações foram analisadas



**IX SEMANA DE PEDAGOGIA e
I ENCONTRO REGIONAL DE EDUCAÇÃO NA AMAZÔNIA:
DIVERSIDADE, INCLUSÃO E EDUCAÇÃO AMBIENTAL
NO MÉDIO SOLIMÕES**

com base nos pressupostos da psicogênese da língua escrita e nas teorias da aprendizagem significativa, considerando o jogo como mediador cultural no desenvolvimento da linguagem e da escrita.

Essa metodologia possibilitou compreender que o uso do jogo Ludo, quando planejado com objetivos pedagógicos definidos, pode contribuir para tornar o processo de alfabetização mais dinâmico, significativo e prazeroso, respeitando os diferentes ritmos de aprendizagem das crianças.

4

3 REFERENCIAL TEÓRICO

O processo de alfabetização vai além da simples decodificação de letras e sons, pois envolve práticas pedagógicas capazes de despertar o interesse, a participação ativa e o desenvolvimento cognitivo dos estudantes. Nesse contexto, o uso de jogos, como o Ludo, apresenta-se como uma estratégia lúdica e eficaz para potencializar a aprendizagem durante essa etapa escolar.

Segundo Vygotsky (1991), a aprendizagem ocorre em um contexto social e interativo. O autor destaca a importância do jogo no desenvolvimento das funções psicológicas superiores, pois, por meio da brincadeira, a criança internaliza normas, regras, papéis sociais e constrói significados. No Ludo, por exemplo, os estudantes exercitam habilidades como contagem, reconhecimento numérico, leitura de instruções, tomada de decisões e interação com os colegas, aspectos fundamentais para o desenvolvimento da linguagem e da alfabetização.

Kishimoto (2007) reforça que o jogo, além de proporcionar prazer e engajamento, contribui para o desenvolvimento de competências cognitivas e sociais. Para a autora, o jogo funciona como uma mediação entre o conteúdo escolar e o universo infantil, favorecendo uma aprendizagem mais significativa. O Ludo, por possuir regras simples e elementos visuais acessíveis, pode ser adaptado com recursos relacionados à linguagem escrita, como letras, sílabas, palavras ou frases, auxiliando na associação entre fonemas e grafemas e no desenvolvimento da consciência fonológica.

É importante, entretanto, que a utilização de atividades lúdicas ocorra de maneira planejada e crítica, considerando objetivos pedagógicos definidos. Conforme Kishimoto



**IX SEMANA DE PEDAGOGIA e
I ENCONTRO REGIONAL DE EDUCAÇÃO NA AMAZÔNIA:
DIVERSIDADE, INCLUSÃO E EDUCAÇÃO AMBIENTAL
NO MÉDIO SOLIMÕES**

(1998), o trabalho com jogos educativos exige uma abordagem intencional, pois a ludicidade, quando articulada ao ensino, possibilita novas formas de aprendizagem. Nesse sentido, Kishimoto (2007) destaca que o ensino mediado pelo lúdico proporciona benefícios significativos ao desenvolvimento infantil, mas requer formação adequada do professor para que as atividades propostas favoreçam novas experiências e descobertas pelas crianças.

Para Kishimoto (1997, p. 36):

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 cognições, afetivas, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la.

Portanto, quando inserido no contexto escolar de forma intencional, o jogo torna-se um instrumento pedagógico relevante, capaz de promover aprendizagens significativas e favorecer o desenvolvimento integral dos estudantes.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) também reconhece a importância das práticas lúdicas no processo educativo, especialmente nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, ao defender experiências de aprendizagem significativas, contextualizadas e articuladas às diferentes linguagens. O documento destaca a competência de “utilizar diferentes linguagens – verbal, corporal, visual, sonora e digital – para se expressar” (BRASIL, 2017), aspecto que pode ser desenvolvido por meio de jogos adaptados ao processo de alfabetização.

Além disso, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), Lei nº 9.394/1996, estabelece, em seu artigo 26, que os currículos da Educação Básica devem considerar características regionais, culturais e metodológicas, possibilitando a adoção de práticas pedagógicas diversificadas, incluindo metodologias ativas e recursos lúdicos que valorizem o protagonismo dos estudantes.

Dessa forma, a utilização de jogos como o Ludo no processo de alfabetização não apenas favorece uma aprendizagem mais prazerosa, mas também contribui para o desenvolvimento da autonomia, do raciocínio lógico, da cooperação e da linguagem. Cabe ao educador planejar situações pedagógicas intencionais, adaptando o jogo às necessidades

**IX SEMANA DE PEDAGOGIA e
I ENCONTRO REGIONAL DE EDUCAÇÃO NA AMAZÔNIA:
DIVERSIDADE, INCLUSÃO E EDUCAÇÃO AMBIENTAL
NO MÉDIO SOLIMÕES**

da turma e aos objetivos de aprendizagem, de modo a tornar o processo alfabetizador mais envolvente, inclusivo e significativo.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante as observações realizadas nas turmas em que estávamos inseridos, identificamos muitas dificuldades relacionadas à Língua Portuguesa. Diante dessa realidade, elaboramos estratégias para auxiliar no processo de alfabetização das crianças, por meio de um projeto pedagógico fundamentado na ludicidade. A proposta consistiu na elaboração e aplicação de jogos educativos nas turmas do 2º ao 5º ano do Ensino Fundamental, buscando articular o brincar ao processo de aprendizagem.

Na aplicação do projeto, as turmas eram atendidas separadamente. Inicialmente, apresentávamos a proposta às crianças, explicando os objetivos das atividades e os jogos que seriam desenvolvidos naquele momento. Também eram apresentadas as regras de convivência e as orientações necessárias para o início das práticas. Em seguida, cada turma era organizada em pequenos grupos, permitindo que os estudantes participassem de diferentes jogos de forma colaborativa.

Um dos jogos desenvolvidos foi o *Caminho da Aprendizagem*, confeccionado com caixas de papelão, TNT, cola, EVA e cartões com perguntas. O jogo possuía um percurso com início e fim. As crianças eram posicionadas no ponto inicial e, seguindo a ordem estabelecida, lançavam o dado. O número indicado determinava a quantidade de casas que deveriam avançar. Ao chegar à determinada casa, conforme a cor indicada, o participante retirava uma pergunta relacionada à alfabetização. Caso respondesse corretamente, avançava uma casa; caso contrário, retornava uma casa, seguindo essa dinâmica até alcançar a chegada.

Outro recurso utilizado foi o *Jogo da Trilha*, confeccionado com TNT como base, fita preta para demarcar os caminhos, papelão e camurça para a produção das peças, além de uma caixa contendo perguntas em papel. As crianças eram organizadas em duas equipes, compostas por três integrantes cada. Uma equipe utilizava peças pretas e a outra, peças brancas. O jogo estimulava o raciocínio lógico, a estratégia e a cooperação, pois cada grupo precisava formar uma sequência de três peças. Entretanto, a movimentação das peças só era

**IX SEMANA DE PEDAGOGIA e
I ENCONTRO REGIONAL DE EDUCAÇÃO NA AMAZÔNIA:
DIVERSIDADE, INCLUSÃO E EDUCAÇÃO AMBIENTAL
NO MÉDIO SOLIMÕES**

permitida após o acerto da pergunta proposta. Ao completar a sequência, a equipe poderia retirar uma peça do grupo adversário.

Durante o período de aplicação dos jogos, foi possível observar que muitas crianças apresentavam dificuldades relacionadas à leitura e interpretação, formação de frases simples, resolução de questões básicas, soletração de palavras e identificação do número de sílabas. Essas dificuldades evidenciaram a necessidade de práticas pedagógicas diversificadas que favorecessem a participação ativa dos estudantes.

Entretanto, também foi possível perceber que a aprendizagem por meio de atividades lúdicas contribuiu significativamente para o processo de alfabetização. As crianças demonstraram entusiasmo e interesse em participar dos jogos, buscando responder corretamente aos desafios apresentados. Quando algum estudante não sabia a resposta, os colegas auxiliavam, promovendo a cooperação e a aprendizagem coletiva. Inicialmente, algumas crianças demonstravam insegurança e resistência em participar, mas, com o desenvolvimento das atividades, passaram a formar frases, separar sílabas e soletrar palavras com maior confiança.

Esse avanço ocorreu, principalmente, porque a dinâmica dos jogos despertava o desejo de participação e superação dos desafios. Dessa forma, observou-se que grande parte dos estudantes passou a interagir mais com as atividades propostas e a desenvolver gradativamente suas habilidades de leitura e escrita.

Constatou-se ainda que os alunos demonstraram grande interesse pelos jogos e manifestaram o desejo de que atividades semelhantes fossem realizadas com maior frequência na escola. Ao final das práticas, alguns estudantes apresentaram resistência em interromper a atividade, pois consideravam prazeroso aprender por meio de uma metodologia diferente e interativa.

Segundo Brougère (1998), os jogos contribuem diretamente para o processo de aprendizagem, favorecendo a atenção, a participação e o desenvolvimento dos estudantes. Ao incorporar o interesse infantil pelo brincar ao processo educativo, o jogo transforma-se em uma estratégia pedagógica capaz de promover aprendizagens mais significativas e atrativas.

Portanto, a experiência evidenciou que a utilização de jogos educativos constitui uma importante ferramenta para auxiliar na alfabetização, proporcionando um aprendizado mais

**IX SEMANA DE PEDAGOGIA e
I ENCONTRO REGIONAL DE EDUCAÇÃO NA AMAZÔNIA:
DIVERSIDADE, INCLUSÃO E EDUCAÇÃO AMBIENTAL
NO MÉDIO SOLIMÕES**

lúdico, participativo e significativo. As atividades desenvolvidas favoreceram não apenas o aprimoramento da Língua Portuguesa, mas também o raciocínio lógico, a cooperação, a autonomia e o trabalho em grupo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

8

Este trabalho evidenciou que a utilização de jogos do tipo Ludo como ferramenta pedagógica contribui significativamente para tornar o processo de alfabetização mais dinâmico, atrativo e inclusivo. Observou-se que o uso da ludicidade não apenas facilita a compreensão dos conteúdos, mas também estimula o desenvolvimento de habilidades cognitivas essenciais, como atenção, raciocínio lógico e memória, favorecendo um ambiente de aprendizagem mais participativo e significativo. Dessa forma, constata-se que as metodologias ativas podem transformar a dinâmica da sala de aula e contribuir para a superação de desafios presentes no processo tradicional de ensino.

Portanto, a inserção de jogos no contexto da alfabetização representa uma importante estratégia para a melhoria da educação básica, tornando-a mais inclusiva, dinâmica e eficaz. Além disso, essa prática incentiva os educadores a adotarem metodologias inovadoras, capazes de despertar o interesse, a autonomia e o maior engajamento dos estudantes no processo de construção do conhecimento.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União:** seção 1, Brasília, DF, 23 dez. 1996.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular:** educação é a base. Brasília, DF: MEC, 2017.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Editora Cortez, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. **O jogo e a Educação Infantil.** São Paulo: Pioneira, 1997.



IX SEMANA DE PEDAGOGIA e
I ENCONTRO REGIONAL DE EDUCAÇÃO NA AMAZÔNIA:
DIVERSIDADE, INCLUSÃO E EDUCAÇÃO AMBIENTAL
NO MÉDIO SOLIMÕES

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Contexto, 1998.

SILVA, Cristiane Rosana da et al. O papel das metodologias ativas de aprendizagem na educação contemporânea. **Revista Educação, Humanidades e Ciências Sociais**, 26 fev. 2024.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

