

## **ALFABETIZAR BRINCANDO: O LÚDICO INCORPORADO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL.**

**Alexsandra Vargas de Souza**

Faculdade Engenheiro Salvador Arena  
alexandravargas@prof.educacao.sp.gov.br

**Kelly Gonçalves de Almeida**

kellydalmeida01@gmail.com

**Luciana Marques Cuba de Sá**

Faculdade Engenheiro Salvador Arena  
Luciana.sa@prof.colegiotaboao.com.br

**Michele Paula Novaes Paiva**

Faculdade Engenheiro Salvador Arena  
novaes.michele@gmail.com

**Vitor Inácio de Oliveira**

Faculdade Engenheiro Salvador Arena/Universidade Presbiteriana Mackenzie  
victorif@hotmail.com

### **Resumo**

Este artigo investiga a importância da incorporação de recursos lúdicos no ensino fundamental, com ênfase nos anos iniciais, com base na Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB 9.394/96) que regula a organização da educação básica no Brasil. A pesquisa destaca que, os recursos lúdicos são amplamente utilizados na Educação Infantil para promover interação social, criatividade e desenvolvimento cognitivo, contudo observa-se uma subutilização desses recursos no início do ensino fundamental, uma fase essencial para o processo de alfabetização. O objetivo do estudo é destacar a importância de incorporar recursos lúdicos ao material didático dos estudantes dos ciclos iniciais do ensino fundamental, buscando dinamizar o processo de ensino-aprendizagem. A metodologia incluiu uma revisão bibliográfica e uma pesquisa de campo com coleta de dados quantitativos por meio de um formulário online direcionado a docentes.

Os resultados indicaram que os docentes consideram os recursos lúdicos fundamentais para dinamizar o processo de ensino-aprendizagem, especialmente na fase de alfabetização. Eles destacam que esses recursos ajudam a tornar as aulas mais atrativas e envolventes, além de contribuir para o desenvolvimento integral dos alunos. O estudo conclui que a inclusão de materiais lúdicos ao material didático do estudante dos anos iniciais do ensino fundamental pode contribuir significativamente para a qualidade do ensino, promovendo uma aprendizagem mais prazerosa e eficaz, além de favorecer o desenvolvimento integral dos estudantes.

Palavras-chave: Lúdico. Alfabetização. Recurso lúdico.

### **Abstract**

This article explores the importance of integrating playful resources into primary education, based on the Brazilian Law of Guidelines and Bases of Education (LDB 9.394/96), which regulates the organization of basic education in Brazil. While early childhood education commonly employs playful activities to foster social interaction, creativity, and cognitive development, these resources are underutilized in the early years of primary education, a critical stage for literacy development. This study aims to underscore the relevance of play as a pedagogical tool to make learning more meaningful and enjoyable at this educational stage. The methodology involved a bibliographic review and field research, including quantitative data collection through an online questionnaire targeted at teachers. The results indicate that teachers view playful resources as essential for enhancing the teaching-learning process, particularly during the literacy phase, as they make lessons more dynamic and foster student engagement. The study concludes that incorporating playful materials into the early primary education curriculum can significantly enhance the quality of education, promoting more enjoyable and effective learning while supporting students' holistic development.

Keywords: Ludic. Literacy. Playful resources.

### **1 Introdução**

A Educação Infantil e o Ensino Fundamental são etapas iniciais da vida escolar das crianças, é portanto a fase na qual ocorre o desenvolvimento de habilidades e, é acertado pensar que esse é o início da vida escolar de uma criança e que, para que ela desenvolva as habilidades e competências necessárias para avançar no processo de aprendizagem, é de extrema relevância garantir que ela tenha a capacidade de evoluir e se desenvolver. Desde 2017 contamos com um documento norteador curricular, a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) que orienta a organização do currículo escolar nas três etapas: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio. O referido documento destaca a importância da articulação entre as situações lúdicas de aprendizagem nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental e as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Essa articulação deve permitir a progressiva sistematização das experiências e o desenvolvimento de novas formas de relação com o mundo, possibilitando aos alunos a leitura e formulação de hipóteses sobre os fenômenos, testá-las, refutá-las e elaborar conclusões (BNCC, p. 57 e 58). Este artigo tem como finalidade apresentar a importância do uso de recursos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem e, além disso, objetiva demonstrar a relevância da oferta desses recursos aos alunos de forma individual. Ao fazer isso, evita-se a fragmentação do desenvolvimento da criança, garantindo que o aprendizado não se limite apenas ao contexto escolar.

Nesse sentido, é necessário garantir às crianças ingressantes no ensino fundamental uma proposta curricular que proporcione uma transição entre os dois segmentos, assegurando o pleno desenvolvimento das crianças, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual, social e cognitivo. Faz-se necessário pensar que o brincar é a atividade-guia da criança, sendo assim, o lúdico deverá permear a prática pedagógica dos profissionais que trabalham na educação. A ludicidade e o brincar oportunizam momentos para as crianças interagirem, trocando e criando experiências, auxiliando assim no processo de aprendizagem. Segundo Abreu (2020, p.5) a ludicidade contribui para o desenvolvimento das áreas cognitiva, motora, social e afetiva. É ressaltado que todas as crianças possuem a necessidade de explorar o mundo através da brincadeira, o que torna o lúdico relevante na educação infantil, destacando que o professor deve utilizar o lúdico em sua prática pedagógica. Sendo assim, é fundamental ressaltar que os jogos educativos desempenham um papel crucial no processo de ensino-aprendizagem. Eles não apenas auxiliam no

desenvolvimento da coordenação motora, atenção, raciocínio e cumprimento de regras, mas também proporcionam uma experiência de aprendizagem interessante e divertida para os alunos, pois eles têm a oportunidade de experimentar e aplicar o conhecimento de forma prática. Ainda segundo Mafra (2008. p.16) os jogos e brincadeiras são ferramentas que os educadores podem utilizar para promover o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, moral, linguístico e físico-motor das crianças, além de facilitar a aprendizagem de conteúdos curriculares específicos.

Considerando-se os benefícios do uso dos materiais lúdicos supracitados é relevante destacar que, atualmente, esses recursos não são ofertados de forma individual aos estudantes do município de São Bernardo Campo, o qual tomamos como referencial em nosso estudo. O material didático fornecido pelo município aos alunos da rede pública do ensino fundamental é composto por livros didáticos e itens de papelaria (caderno, lápis, borracha, entre outros), incluindo como recurso lúdico apenas uma caixa de 6 cores de massa de modelar. Em vista desta situação apresentada, essa pesquisa torna-se relevante para evidenciar a importância de incorporar recursos lúdicos ao material didático individual dos estudantes dos ciclos iniciais do ensino fundamental. Dessa forma, pretende-se demonstrar que esses recursos são valiosas ferramentas que, quando utilizadas no processo de alfabetização, tornam o aprendizado mais significativo e prazeroso e, permitem o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e sociais.

O objetivo dessa pesquisa é destacar a importância de incorporar recursos lúdicos ao material didático individual dos estudantes dos ciclos iniciais do ensino fundamental, visto que o lúdico é uma característica inata das crianças e os recursos que utilizam essa abordagem possuem um papel importante em potencializar a aprendizagem, principalmente durante o processo de alfabetização. Esse é um período em que as crianças estão desenvolvendo habilidades fundamentais de leitura e escrita, e o lúdico torna esse processo mais envolvente e eficaz, pois favorece a criatividade, a expressão emocional e a capacidade de resolução de problemas, além de estimular o engajamento dos alunos nas atividades pedagógicas.

O artigo está organizado em Seções, sendo: Introdução; Seção 2 que apresenta o conceito do lúdico, sua aplicação na educação, sua função como elemento de integração entre escola e família, o uso de materiais didáticos lúdicos e a relação entre recursos lúdicos e as políticas públicas. A Seção 3 expõe a metodologia utilizada, descrevendo o tipo de pesquisa realizada e a coleta de dados. A Seção 4 é reservada

para os resultados e discussão, onde serão analisados os dados obtidos durante a pesquisa. Nessa etapa, serão feitas interpretações, comparações, e a discussão dos resultados à luz das teorias estudadas na primeira parte do artigo. Por fim, nas Seções 5 e 6 que apresentam as Considerações Finais e as Referências Bibliográficas utilizadas. As Considerações Finais apresentam uma síntese do estudo, destacando os principais pontos abordados e as conclusões alcançadas.

## **2 Referencial teórico:**

### **2.1 Conceito do lúdico**

Na educação infantil ou fundamental as crianças são provocadas a interpretar informações, processar estímulos e movimentar-se no mundo de modo fantasioso e imaginativo, por meio de brincadeiras e de jogos. Isso demonstra que elas são instintivamente lúdicas e que por vezes não necessitam de brinquedos para fazerem isso acontecer, sendo isso que se provém o nome ludicidade.

A palavra ludicidade advém de lúdico, derivada do latim “ludos”, que, por sua vez, significa jogo. Brincadeiras e jogos fazem parte da existência humana e eram utilizados e incentivados como meio para o conhecimento, até mesmo na antiguidade entre os gregos. De acordo com Luckesi (1998), a atividade lúdica proporciona plenitude e prazer ao ser humano, seja na forma de exercício, jogo simbólico ou jogo de regras. Além disso, os jogos oferecem diversas possibilidades de interação tanto com si mesmo quanto com os outros (p. 29).

Desta maneira, buscando contribuir com o aprendizado e desenvolvimento da criança é importante propor atividades lúdicas, pois elas trazem diversos benefícios à educação, assim auxiliando no desenvolvimento afetivo e cognitivo da criança, onde possam também desenvolver suas habilidades. Como se sabe que a criança aprende brincando e deve-se sempre ter um cuidado que esse brincar seja significativo e proponha o desenvolvimento integral.

Como as crianças aprendem melhor brincando, deve-se ter cuidado para que sejam atividades significativas. O brincar proporciona aprendizagem e integra os alunos socialmente. Com a ludicidade espera-se que o professor consiga tornar suas aulas mais produtivas e estimuladoras. Segundo Pires (2008), através de atividades lúdicas,

como brincadeiras, jogos e cantigas, as crianças aprendem a refletir sobre suas ações e as dos adultos, experimentam situações novas e criam soluções para os desafios do seu cotidiano. Lima (1992) complementa que o brincar é a forma de atividade humana predominante na infância e que sua utilização promove o desenvolvimento dos processos psíquicos e dos movimentos físicos, levando ao conhecimento do próprio corpo, da linguagem, da socialização e à aprendizagem de conteúdos de áreas específicas (p. 03).

## **2.2 O Lúdico e a educação**

Tendo a ciência da transcendência do lúdico para o desenvolvimento da criança, não se pode deixar de defender seu valor dentro do contexto escolar. É uma oportunidade para o seu desenvolvimento, pois brincando ela experimenta, inventa, aprende, além de estimular a curiosidade. É nas atividades lúdicas que ela pode desenvolver todo seu potencial e com isso adquirir sua autonomia e confiança em si mesma. Segundo Piaget, citado por Santos (2001), o lúdico é uma característica fundamental do ser humano, essencial para o desenvolvimento da criança. Para crescer, brincar e se equilibrar frente ao mundo, a criança precisa do jogo. Aprender brincando é mais eficaz, pois a assimilação infantil adapta-se facilmente à realidade (p. 173).

Inserir o lúdico nas práticas escolares pode por vezes não parecer uma tarefa fácil, mas é preciso reconhecer que essas práticas contribuem e estimulam para uma formação humana prazerosa, reflexiva é fundamental para a efetiva construção do conhecimento. Desta maneira validar a importância do brincar na educação infantil tem sido um dos principais temas abordados nos meios educacionais. Neste contexto, o lúdico pode corroborar na construção do processo ensino e aprendizagem, desde que seja trabalhada de acordo com a faixa etária dos educandos, para que seja possível almejar os objetivos propostos.

## **2.3 O lúdico como elemento de integração entre escola e família**

Ao utilizar como recurso pedagógico, o lúdico e o brincar como ferramentas que facilitem a aprendizagem da criança, ajudando no processo de desenvolvimento é importante salientar a participação da família, pois os laços afetivos são facilitadores da aprendizagem. A criança assimila o que aprende com satisfação se o afeto estiver bem

desenvolvido na sua relação com a aprendizagem. Assim, a escola deve compartilhar com as famílias a responsabilidade no desenvolvimento emocional e cognitivo. De acordo com Dessen e Polonia (2007), a família e a escola são instituições fundamentais que desencadeiam os processos evolutivos das pessoas, podendo atuar como propulsoras ou inibidoras do crescimento físico, intelectual, emocional e social. Na escola, os conteúdos curriculares garantem a instrução e a apreensão de conhecimentos, com uma preocupação central no processo de ensino-aprendizagem. Em contraste, na família, os objetivos, conteúdos e métodos são diferentes, promovendo o processo de socialização, proteção, condições básicas de sobrevivência e desenvolvimento social, cognitivo e afetivo dos seus membros (p. 22).

A família é indispensável para a garantia da sobrevivência e da proteção integral dos filhos, e não seria diferente na construção do conhecimento, pois o fortalecimento dos laços por meio de atividades lúdicas, entre escola e família contribuem efetivamente no desenvolvimento integral das crianças. A promoção de atividades lúdicas conjuntas é um caminho eficaz para fortalecer os laços entre escola e família, criando um espaço onde o aprendizado se torna uma experiência coletiva e significativa. Para que a integração entre o lúdico e o aprendizado se concretize de maneira efetiva, é essencial fornecer materiais lúdicos de uso individual que os estudantes possam levar para casa. Esses recursos tornam-se ferramentas valiosas que permitem às crianças explorar e aprender em seu ambiente familiar, favorecendo a continuação do processo educativo além das paredes da escola. Ao levar esses materiais para casa, as crianças não apenas praticam o que aprenderam, mas também têm a oportunidade de compartilhar suas experiências e descobertas com seus pais ou responsáveis, criando um laço afetivo mais forte.

Além disso, a disponibilização de materiais lúdicos para uso em casa propicia um reforço contínuo dos conteúdos aprendidos na escola. Quando as crianças vivenciam o conhecimento de maneira prática e divertida no ambiente familiar, a assimilação se torna mais natural e fluida. Essa continuidade entre escola e lar não apenas promove uma aprendizagem mais eficaz, mas também facilita a retenção de informações, tornando os conceitos mais palpáveis e significativos. Assim, as crianças são mais propensas a se engajar ativamente em seu aprendizado. Em suma, fornecer materiais lúdicos para serem utilizados em casa não é apenas uma estratégia pedagógica eficaz; é também um convite envolvente para que as famílias se tornem parceiras ativas na educação de seus filhos. Ao incentivar essa parceria, a escola e a

família criam um ambiente de aprendizado colaborativo que acolhe o desenvolvimento emocional, social e cognitivo das crianças, preparando-as para um futuro mais brilhante e equilibrado.

## 2.4 Os materiais didáticos como ferramenta lúdica

Muitos são os estudiosos em diferentes épocas, que têm defendido a ideia de que precisamos promover um ensino mais lúdico e “criativo”, surgindo, assim, a noção de “brinquedo educativo”. A esse respeito, Kishimoto (2003, p. 36), mostra-nos que:

O brinquedo educativo data dos tempos do Renascimento, mas ganha força com a expansão da Educação Infantil [...]. Entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, o brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça, destinado a ensinar formas ou cores, nos brinquedos de tabuleiro que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas, nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de sequência, de tamanho e de forma, nos múltiplos brinquedos e brincadeiras cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e materialização da função psicopedagógica: móveis destinados à percepção visual, sonora ou motora; carrinhos munidos de pinos que se encaixam para desenvolver a coordenação motora, parlendas para a expressão da linguagem, brincadeiras envolvendo músicas, danças, expressão motora, gráfica e simbólica.

Os materiais didáticos que exploram o lado lúdico das crianças são fundamentais para tornar a aprendizagem mais envolvente, eficaz e contínua. A utilização de elementos lúdicos no processo educacional oferece uma série de benefícios que contribuem significativamente para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos. Segundo Bandeira (2009, p.14), material didático pode ser definido amplamente como produtos pedagógicos utilizados na educação. Compreende-se por produtos pedagógicos, os jogos, ábacos, blocos lógicos e brinquedos educativos. Atualmente, o material didático fornecido aos alunos da rede pública limita-se a livros didáticos e itens de papelaria (caderno, lápis, borracha, entre outros). Em contrapartida, existem inúmeros recursos lúdicos disponíveis no mercado para a prática docente, tais como objetos concretos como alfabeto móvel, ábaco, material dourado entre outros e jogos didáticos diversos. Atualmente, nas escolas da rede pública do município de São Bernardo do Campo, os recursos lúdicos são

adquiridos e utilizados de forma coletiva e restritos ao período escolar, limitando seu impacto no processo contínuo de aprendizagem. Essa prática fragmenta a experiência educacional e restringe os benefícios dos materiais lúdicos, que, quando utilizados de maneira contínua e individualizada, podem contribuir significativamente para o desenvolvimento integral dos estudantes. O uso coletivo e restrito dos materiais didáticos traz como consequência a fragmentação do desenvolvimento da aprendizagem, ou seja, a descontinuidade do processo, pois os alunos não têm acesso aos materiais fora do ambiente escolar. O uso dos materiais é restrito ao tempo em que os alunos estão na escola, diminuindo o tempo de exposição e prática com esses recursos.

Para Freire (1996), o conhecimento é construído nas interações que o sujeito estabelece, principalmente com o meio social e o meio ambiente (p.22). Assim, o jogo, o brinquedo, as brincadeiras que acontecem na comunidade retratam toda a bagagem cultural que os indivíduos vão acumulando no decorrer de sua existência. A educação deve ser contextualizada e relevante para a vida dos alunos. Jogos educativos e materiais lúdicos podem refletir e integrar essa bagagem cultural, tornando a aprendizagem mais significativa e conectada com a realidade dos alunos. A implementação de kits individuais de materiais lúdicos contendo jogos educativos tem o potencial de transformar o processo de ensino e aprendizagem, promovendo uma educação mais contínua, engajadora e equitativa, proporcionando um aprendizado mais significativo e conectado com a realidade dos alunos. O uso do recurso lúdico na alfabetização desenvolve habilidades cognitivas de leitura e escrita mais rapidamente e com maior proficiência.

De acordo com Souza (2007), o uso de recursos didáticos no processo de ensino-aprendizagem é crucial para que os alunos assimilem o conteúdo trabalhado. Isso ajuda a desenvolver a criatividade, a coordenação motora e a habilidade de manusear diversos objetos que podem ser utilizados pelo professor durante as aulas (p. 112-113). Jogos educativos e materiais lúdicos podem refletir e integrar essa bagagem cultural, tornando a aprendizagem mais significativa e conectada com a realidade dos alunos.

Como objeto de pesquisa deste artigo consideramos de grande importância que seja fornecido kits individuais de materiais lúdicos contendo jogos educativos para os alunos do ensino fundamental em fase de alfabetização. Ao implementar essas estratégias, as escolas públicas municipais podem maximizar o impacto dos recursos

lúdicos no processo educacional, promovendo um aprendizado mais integrado, contínuo e equitativo. A incorporação do kit como material didático individual do aluno tem como benefícios:

- Fomento à Autonomia e Responsabilidade: os alunos exercitam o cuidado com os materiais que levam para casa, promovendo a autonomia e a responsabilidade em relação ao próprio aprendizado.
- Incentivo à Participação Familiar: os kits incentivam a participação dos pais e responsáveis no processo educativo, fortalecendo o vínculo entre a escola e a família.
- Flexibilidade e Personalização do Ensino: os kits individualizados permitem que os alunos aprendam em seu próprio ritmo e de acordo com seus interesses, potencializando o engajamento e a eficácia do aprendizado.
- Redução da Desigualdade Educacional: garantia de que todos os alunos tenham acesso aos mesmos recursos contribui para reduzir as desigualdades educacionais e promove a equidade no aprendizado.

## **2.5 Recursos lúdicos e as políticas públicas**

Nos anos iniciais do Ensino Fundamental o processo de ensino-aprendizagem deve ser continuado a partir das experiências vivenciadas na educação infantil, com a valorização das situações lúdicas de aprendizagem. A utilização de recursos lúdicos no processo de alfabetização contribuem para o desenvolvimento das habilidades linguísticas e cognitivas necessárias para a alfabetização. Além disso, ao utilizar recursos lúdicos no processo de alfabetização, estamos trabalhando não apenas a questão da leitura e escrita, mas também valores essenciais para a formação cidadã da criança, como o respeito, a cooperação, a autonomia e o pensamento crítico. Através das brincadeiras e jogos, por exemplo, a criança aprende a respeitar regras, a lidar com limites e a se relacionar de forma adequada com os outros.

Para que os recursos lúdicos sejam eficazes como ferramenta potencializadora no processo de alfabetização, é fundamental que sejam oferecidos aos estudantes como material didático de uso individual, pois dessa forma permitem que cada aluno avance no seu próprio ritmo, favorecendo a autonomia do estudante. Isso é especialmente importante para crianças que podem ter diferentes níveis de desenvolvimento e estilos de aprendizado, permitindo assim que explorem o conteúdo de uma forma que faça sentido para elas. Hoje, no município de São Bernardo do

Campo, nosso objeto de estudo, a oferta de recursos didáticos nas escolas é observada de forma coletiva e exclusiva dentro da escola, não garantindo a continuidade da aprendizagem no ambiente familiar, porém a oferta dos recursos didáticos está garantida tanto nos programas educacionais de âmbito federal como estadual. Esse artigo objetiva que os recursos de natureza lúdica possam ser entendidos como materiais didáticos essenciais durante o processo de alfabetização.

Vejam os a seguir, as políticas públicas vigentes e a garantia da oferta de recursos didáticos. O "*Compromisso Nacional Criança Alfabetizada*" é uma política de alfabetização lançada pelo governo federal do Brasil, visando garantir que todas as crianças sejam alfabetizadas até o final do 2º ano do ensino fundamental. Este compromisso envolve a colaboração entre a União, os estados, o Distrito Federal e os municípios, assegurando o direito à alfabetização como um elemento estruturante para trajetórias escolares bem-sucedidas. O programa foi formalizado por meio do Decreto nº 11.556/2023, e inclui um investimento de R\$3 bilhões ao longo de quatro anos. Entre seus principais objetivos, estão a recuperação das aprendizagens afetadas pela pandemia para crianças do 3º, 4º e 5º anos, e o estabelecimento de metas anuais para atingir a alfabetização completa até 2030. Baseia-se em cinco eixos estratégicos: Gestão e Governança, Formação de Profissionais de Educação, Infraestrutura Física e Pedagógica, Reconhecimento de Boas Práticas e Sistemas de Avaliação. No que se refere ao eixo Infraestrutura Física e Pedagógica, o programa assegura que as escolas tenham as condições físicas adequadas e os materiais pedagógicos necessários para facilitar o processo de alfabetização e, inclui investimentos em recursos didáticos, tecnológicos e na melhoria das instalações escolares.

O governo federal divulgou a porcentagem de crianças alfabetizadas em cada Estado e também estipulou metas de alfabetização dentro do mesmo parâmetro regional. A meta do estado de São Paulo para 2024 é de 57%. Em 2021, o Estado tinha 41% das crianças alfabetizadas, com um crescimento de 26% registrado em dois anos. No entanto, não chegou ao índice pré-pandemia, que era de 60% das crianças alfabetizadas. Para alcançar a meta estabelecido para o estado, o governo estadual instituiu o programa "*Alfabetiza Juntos*" por meio do decreto nº 68.335, de 20 de fevereiro de 2024, tendo por objetivos:

I - promover educação de qualidade e equidade para os estudantes da rede pública de ensino por meio de ações conjuntas entre Estado e municípios;

- II - promover ações que assegurem a integração das etapas da Educação Básica, evitando a ruptura no processo de aprendizagem dos estudantes, de modo a proporcionar autonomia e desenvolvimento integral na educação infantil junto às redes municipais, garantindo pleno desenvolvimento e alfabetização na idade certa;
- III - promover programas estaduais de apoio à alfabetização, com o objetivo de garantir a alfabetização do estudante até o final 2º ano do Ensino Fundamental, por meio de medidas estratégicas;
- IV - promover ações de reconhecimento, incluindo premiações para a rede estadual e para as redes municipais de ensino, destinadas às escolas com os maiores resultados e maiores incrementos na aprendizagem dos seus estudantes;
- V - fortalecer as ações que visam superar a fragmentação das políticas públicas educacionais, com vistas ao pleno desenvolvimento da oferta de educação de qualidade;
- VI - priorizar a melhoria da aprendizagem dos estudantes matriculados na Educação Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental da rede pública de ensino, propondo práticas pedagógicas que assegurem aos estudantes um percurso contínuo ao longo de todas as etapas da Educação Básica;
- VII - ofertar formação continuada aos profissionais de educação das redes municipais de ensino, como processo permanente e constante de aperfeiçoamento da prática pedagógica, de forma a assegurar ensino de qualidade aos estudantes da rede pública;
- VIII - disponibilizar material de apoio pedagógico, acompanhamento pedagógico e utilização do Sistema de Avaliação de Rendimento Escolar do Estado de São Paulo, ou de outros similares para as redes municipais de ensino;
- IX - compartilhar práticas inovadoras e estratégias relacionadas à gestão da educação com as redes municipais de ensino;
- X - articular níveis, etapas e modalidades de ensino, para implementação conjunta de políticas, programas e ações;
- XI - incorporar tecnologias da informação e do conhecimento nas práticas pedagógicas escolares;
- XII - desenvolver mecanismos específicos para fortalecer a colaboração institucional entre o Estado e municípios;
- XIII - implementar a articulação dos calendários escolares do sistema estadual e dos sistemas municipais de ensino;

XIV - instituir, monitorar e melhorar o Índice de Desenvolvimento da Educação do Estado de São Paulo - IDESP, no âmbito do Estado e dos municípios;

XV - criar diretrizes para quantificação, identificação e implementação compartilhada de programas de:

a) busca ativa e outras estratégias voltadas à manutenção das crianças e dos adolescentes na escola;

b) combate e prevenção da violência contra crianças e adolescentes.

O município de São Bernardo do Campo, nosso referencial neste artigo, integra o programa do Estado de São Paulo Alfabetiza Juntos. No âmbito desse programa, a cidade tem realizado ações formativas para seu corpo docente e, recentemente, implementou a plataforma educacional "Elefante Letrado", que tem como foco principal a aplicação de provas on-line de fluência leitora. Embora essas iniciativas sejam passos valiosos rumo à melhoria da alfabetização, não foi implantado nenhuma mudança significativa no tocante à oferta de recursos didáticos. Defendemos nesse artigo, que a inclusão de materiais lúdicos ao material individual do estudante deve ser uma das prioridades do programa "Alfabetiza Juntos". Ao adotar essa abordagem, a política vigente não apenas facilitará o aprendizado da leitura e da escrita, mas também criará um ambiente educacional mais acolhedor e motivador, onde cada criança possa desenvolver plenamente seu potencial.

### **3 Metodologia**

Este trabalho adotou uma abordagem de métodos mistos, integrando técnicas de pesquisa qualitativa e quantitativa para investigar a importância da inclusão de materiais lúdicos para alunos em processo de alfabetização. A metodologia foi organizada da seguinte forma:

#### **3.1. Pesquisa Qualitativa**

A pesquisa qualitativa foi conduzida por meio de uma análise detalhada da bibliografia existente sobre o uso do lúdico na educação, com ênfase nos principais teóricos que abordam a relevância dos materiais lúdicos no processo de alfabetização. Essa análise teórica buscou reforçar a importância da ludicidade não apenas para o sucesso nas avaliações externas, mas também para o desenvolvimento integral do estudante, oferecendo ganhos reais no aprendizado. A análise qualitativa, além de

fundamentar a necessidade de incorporar recursos lúdicos ao ensino, evidencia como essa prática pode promover uma aprendizagem significativa e engajadora.

De acordo com Flick (2009), a pesquisa qualitativa tem como objetivo entender, descrever e, em alguns casos, explicar fenômenos diversos, permitindo uma compreensão mais profunda das experiências e percepções dos envolvidos no processo educativo. Esse enfoque possibilita uma visão global da alfabetização, indo além dos números e índices, ao capturar os benefícios práticos e emocionais que a ludicidade oferece ao estudante.

### **3.2. Pesquisa Quantitativa**

A pesquisa quantitativa foi realizada através do envio de um formulário Google (anexo 01) para professores da rede pública e particular que atuam nos anos iniciais do ensino fundamental.

O formulário foi distribuído a grupos de professores através do aplicativo WhatsApp e ficou disponível para receber respostas por um período de 20 dias (14/08/2024 a 03/09/2024). Baseado na metodologia de Lakatos e Marconi (2003), definimos as seguintes etapas:

- **Desenvolvimento dos Formulários:** Os questionários foram desenvolvidos para incluir perguntas de múltipla escolha, dividido nas seguintes seções: dados gerais/demográficos, utilização de material lúdico, avaliação do material escolar, possíveis adequações, desafios e sugestões.
- **Distribuição do Formulário:** Compartilhamento nos grupos de WhatsApp, relacionados a professores da educação básica.
- **Coleta de Dados:** O formulário foi disponibilizado durante 20 dias entre , com um total de 74 respostas.
- **Análise Quantitativa:** Os dados coletados foram avaliados com base nos gráficos produzidos a partir das respostas do formulário.

#### **Integração dos Resultados**

Os dados quantitativos e qualitativos foram integrados para proporcionar uma visão abrangente do uso de materiais lúdicos no processo de alfabetização, seguindo a metodologia mista descrita por Severino (2017). Com base na análise dos resultados quantitativos, foi elaborado um mapa de empatia do principal agente envolvido no processo de alfabetização, o professor. Esta ferramenta auxiliou na identificação das

necessidades, expectativas e desafios enfrentados pelos professores, proporcionando uma visão mais ampla da atuação e proposição de estratégias educacionais mais eficazes.

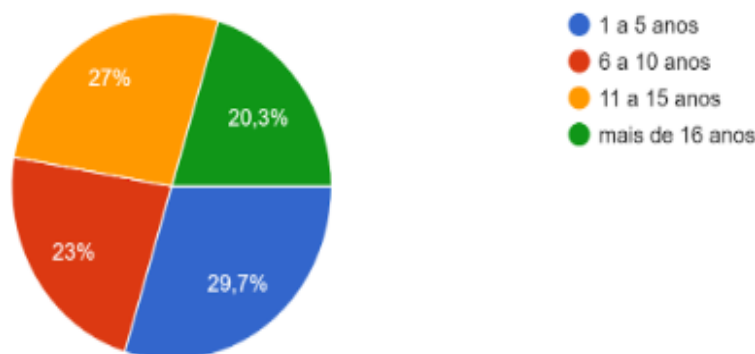
## 4 Resultados e discussão

A análise dos resultados obtidos através do formulário nos permitiu compreender a importância do material lúdico pelo olhar dos professores. Os resultados estão organizados por seções temáticas.

### 4.1. Seção 1 - Dados gerais/demográficos.

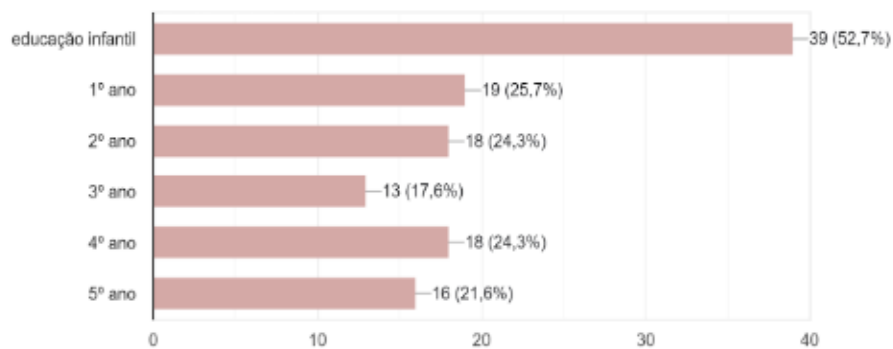
Ao longo dessa seção observamos uma ampla distribuição do tempo de experiência dos docentes, o que enriquece a discussão e a troca entre os pares. Assim como as turmas em que atuam. E uma predominância entre professores da rede pública.

Figura 1: Distribuição do tempo de experiência como professor.



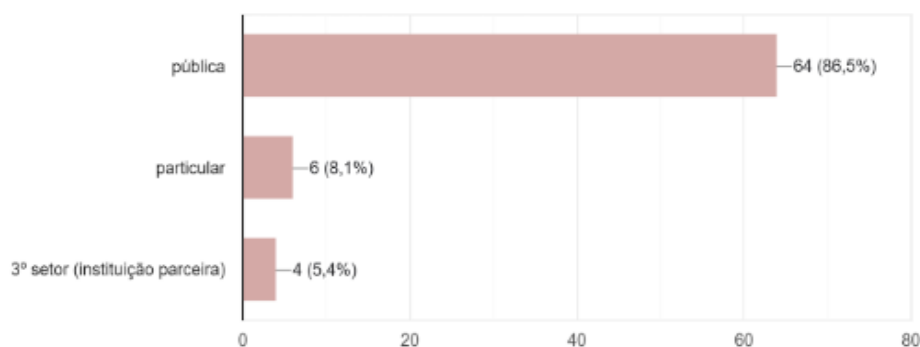
Fonte: Elaborada pelas autoras (2024)

Figura 2: Distribuição do segmento/turma de atuação dos professores



Fonte: Elaborada pelas autoras (2024)

Figura 3: Distribuição da rede de atuação dos professores

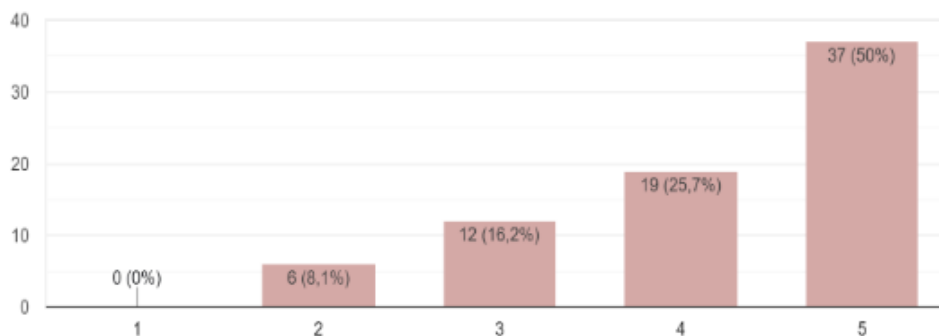


Fonte: Elaborada pelas autoras (2024)

#### 4.2. Seção 2: Utilização de material lúdico:

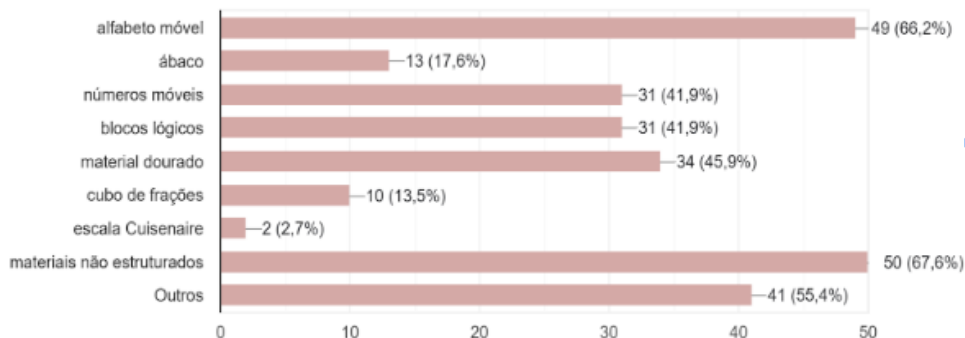
Verificamos que 50% dos participantes da pesquisa, continuamente, utilizam materiais lúdicos em suas aulas e 41,9% (soma das colunas 4 e 3) indicam que usam os recursos mas de forma esporádica. É notório o número de docentes utilizando materiais lúdicos, seja de forma permanente ou eventual, o que ressalta a relevância do uso desses recursos no processo de ensino-aprendizagem, sendo mais evidente quando falamos da variedade de recursos manipuláveis e jogos pedagógicos que os docentes indicaram nos outros dois gráficos apresentados nesta seção.

Figura 4: Representa o percentual de frequência da utilização dos materiais lúdicos em sala de aula



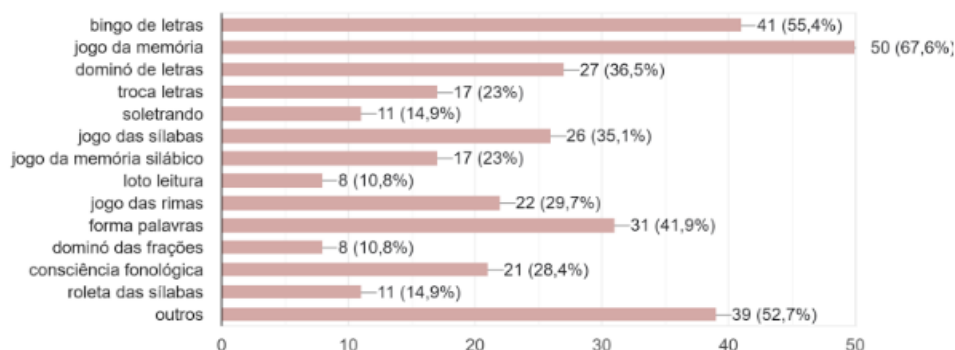
Fonte: Elaborada pelas autoras (2024)

Figura 5: Representa a distribuição de quais materiais lúdicos manipuláveis o professor utiliza com maior frequência em sala de aula



Fonte: Elaborada pelas autoras (2024)

Figura 6: Representa a distribuição de quais jogos pedagógicos o professor utiliza com maior frequência em sala de aula



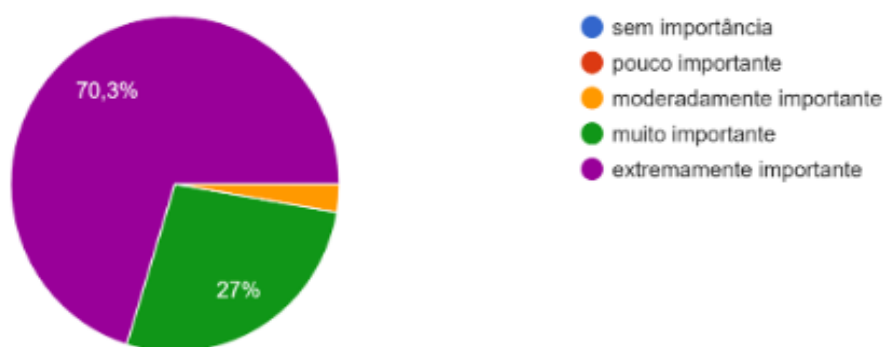
Fonte: Elaborada pelas autoras (2024)

### 4.3. Seção 3: Impacto no processo de aprendizagem:

Podemos observar que a grande maioria dos participantes acredita que os materiais lúdicos são extremamente ou muito importantes no processo de alfabetização e, que percebem diferença no desempenho acadêmico dos alunos quando utilizam

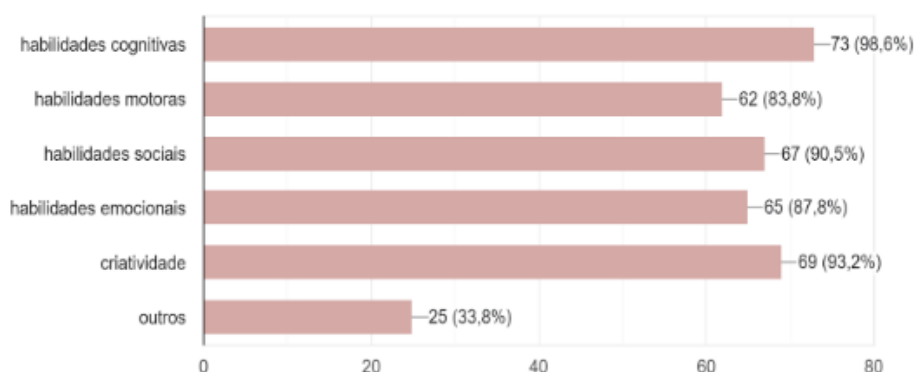
esses recursos em suas aulas. Identificamos ainda, que os docentes acreditam que esses recursos são potencializadores no desenvolvimento das múltiplas habilidades dos estudantes e, que os recursos lúdicos aumentam o engajamento dos estudantes no processo de ensino-aprendizagem quando comparados com as aulas mais tradicionais. Notamos que a valorização dos materiais lúdicos no contexto da alfabetização é um reflexo das percepções positivas que os educadores têm sobre sua eficácia, pois estes notam diferenças significativas no desempenho e no comportamento dos alunos quando esses materiais são incorporados à sua prática.

Figura 7: Representa o percentual de professores que acreditam na importância do uso dos materiais lúdicos no processo de alfabetização.



Fonte: Elaborada pelas autoras (2024)

Figura 8: Representa quais as habilidades/competências o professor acredita que os materiais lúdicos ajudam a desenvolver nos estudantes.



Fonte: Elaborada pelas autoras (2024)

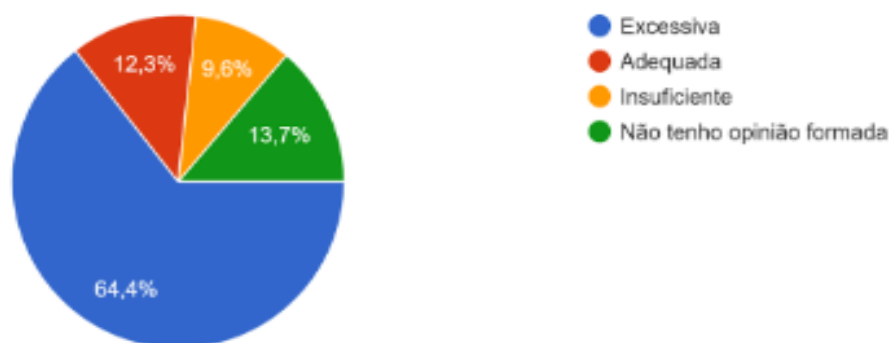
Figura 9: Representa o percentual dos professores que percebem diferenças no desempenho acadêmico quando utilizam materiais lúdicos em suas aulas.



#### 4.4. Seção 4: Avaliação do material escolar e possíveis adequações:

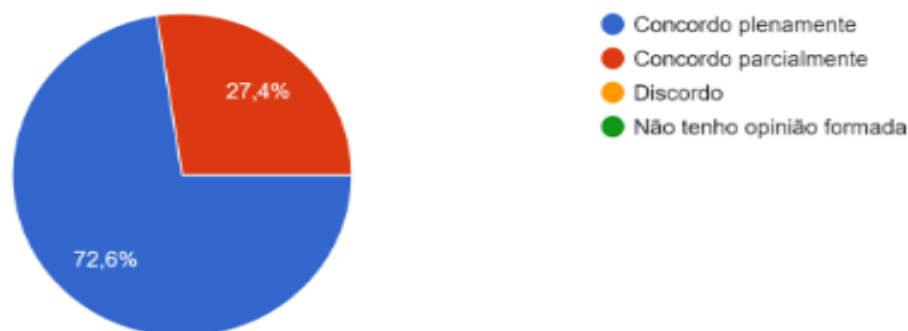
Quando se analisa o material didático atualmente fornecido aos alunos da rede municipal de São Bernardo do Campo, um expressivo percentual de 64,4% dos participantes avalia como excessiva a quantidade de livros didáticos disponibilizada. Além disso, uma significativa maioria, representando 72,6% dos participantes, concorda que uma parte desses livros poderia ser substituída por kits de recursos lúdicos, especialmente durante o processo de alfabetização. Outro dado importante a ser destacado é que 89% dos docentes acreditam que o material escolar individual do aluno deve consistir em uma combinação de recursos lúdicos, material de papelaria e livros didáticos.

Figura 12: Representa o percentual dos professores que avaliam ser excessiva a quantidade de livros didáticos fornecida aos alunos dos anos iniciais do ensino fundamental



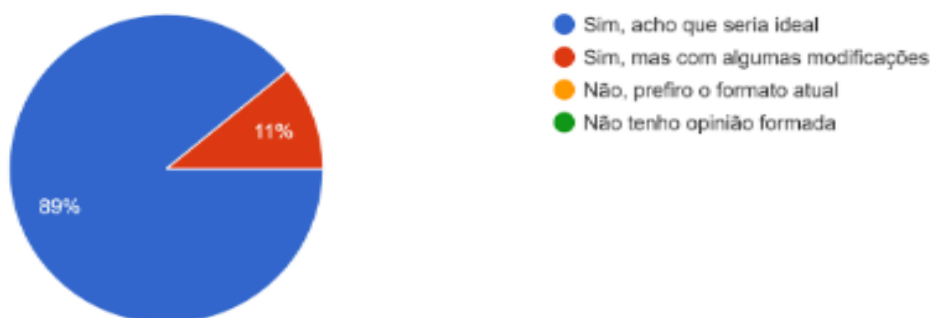
Fonte: elaborada pelas autoras (2024)

Figura 13: Representa o percentual dos professores que concordam que uma parte dos livros didáticos fornecidos poderia ser substituída por um kit de materiais lúdico para apoiar o processo de alfabetização



Fonte: Elaborada pelas autoras (2024)

Figura 14: Representa o percentual dos professores que concordam que o material escolar individual do aluno deveria incluir uma combinação de itens de papelaria, livros didáticos e um kit de recursos lúdicos.

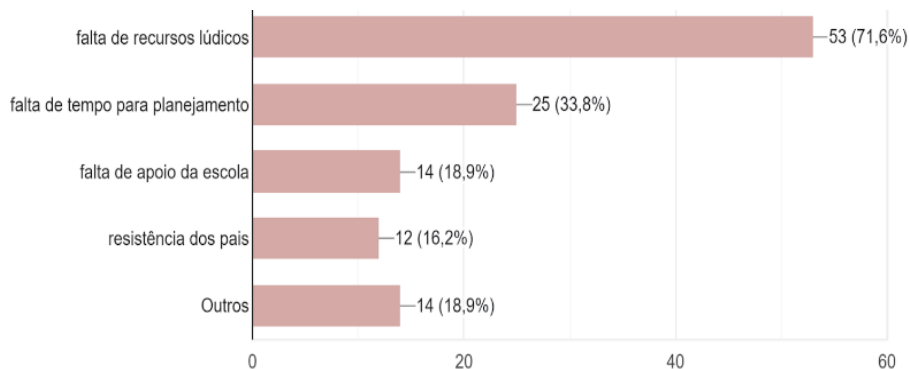


Fonte: Elaborada pelas autoras (2024)

#### 4.5. Seção 5: Desafios e sugestões:

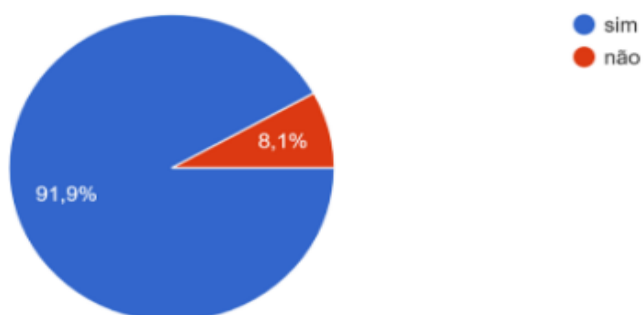
Analisando as respostas desta seção, podemos verificar que o maior desafio enfrentado pelos docentes é a escassez de recursos lúdicos disponíveis para uso individual dos alunos. Embora os educadores apontem que há materiais lúdicos nas escolas, essa disponibilidade é limitada ao uso coletivo. Essa situação levanta um ponto central: mesmo com a presença desses recursos, seu acesso restrito impede que cada aluno se beneficie plenamente das oportunidades que a ludicidade pode proporcionar ao processo de aprendizagem. Por unanimidade, os participantes destacam que, para que a educação se torne mais interativa e envolvente, é imprescindível a inclusão de recursos lúdicos no material didático individual dos alunos. Quando os alunos têm acesso a recursos lúdicos de forma pessoal e constante, são mais propensos a se engajar em atividades de aprendizado, o que pode levar a melhores resultados acadêmicos. Além disso, a integração de recursos lúdicos no material didático individual ajudaria a personalizar a experiência educacional, permitindo que cada aluno explore seu potencial de maneira única.

Figura 15: Representa quais são os principais desafios que os professores enfrentam ao utilizar materiais lúdicos em suas aulas.



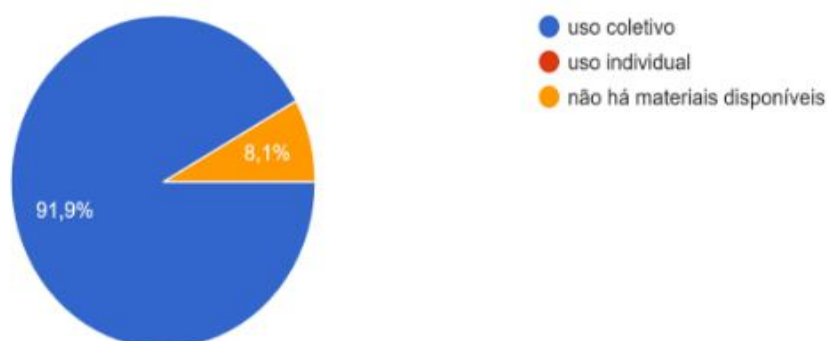
Fonte: Elaborada pelas autoras (2024)

Figura 16: Gráfico da distribuição sobre a existência de materiais lúdicos disponíveis na escola.



Fonte: Elaborada pelas autoras (2024)

Figura 17: Gráfico da distribuição sobre como são disponibilizados os materiais lúdicos disponíveis na escola.



Fonte: Elaborada pelas autoras (2024)

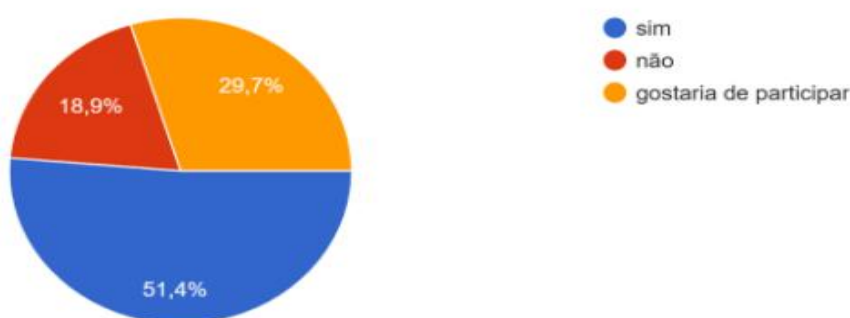
Quando perguntado quais sugestões os docentes dariam para melhorar a integração de materiais lúdicos ao currículo escolar, surgiram algumas palavras-chave:

Figura 18: chuva de ideias representando sugestões apontadas pelos docentes

PLANEJAMENTO  
OBRIGATORIEDADE  
MAIOR DISPONIBILIDADE  
FORMAÇÕES ESPECÍFICAS  
AQUISIÇÃO DOS RECURSOS  
APOIO EQUIPE GESTORA  
LEGISLAÇÃO  
PROJETOS

Fonte: Elaborada pelas autoras (2024)

Figura 19: Representa o percentual dos professores que participam de formações continuadas sobre o uso de materiais lúdicos.



Fonte: Elaborada pelas autoras (2024)

Figura 20: Representa o percentual dos professores que acredita que a incorporação de materiais lúdicos ao material didático do aluno contribuiria de forma positiva no processo de alfabetização

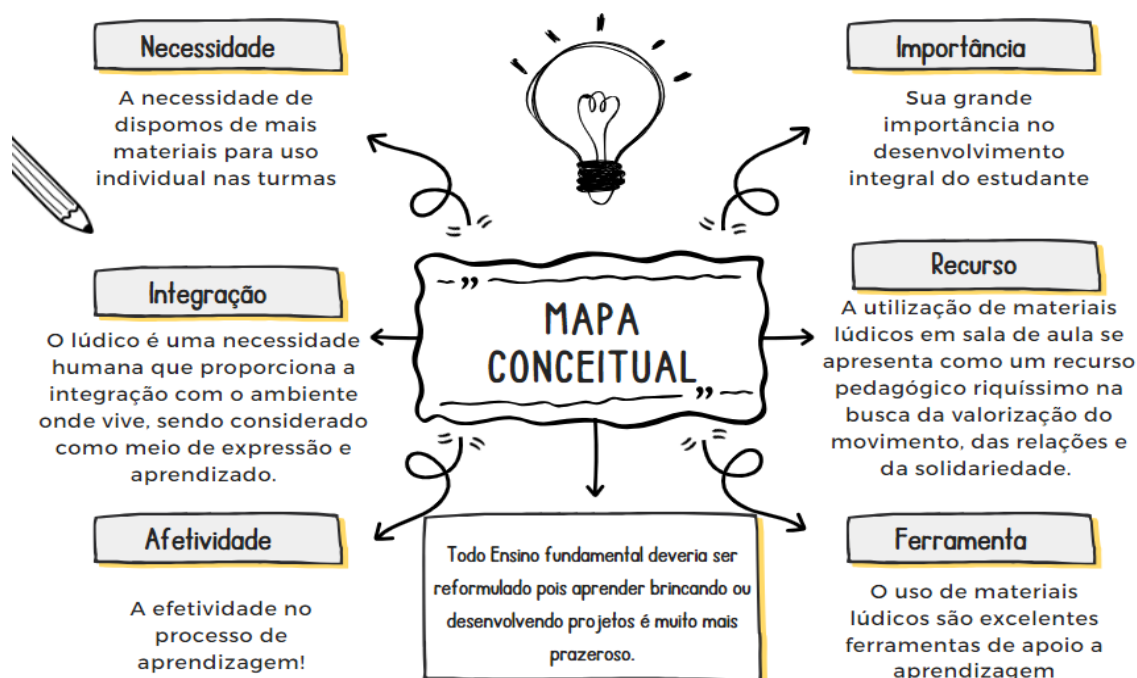


Fonte: Elaborada pelas autoras (2024)

Para finalizarmos nosso formulário, perguntamos aos docentes se gostariam de compartilhar alguma experiência positiva que tiveram utilizando materiais lúdicos em suas aulas. As respostas foram enriquecedoras e diversas, revelando não apenas o potencial educativo desses recursos, mas também o impacto emocional que geram nos alunos. Além disso, incentivamos os docentes a acrescentar qualquer outra consideração sobre o uso de materiais lúdicos na educação. Com base nas

contribuições recebidas, criamos um mapa conceitual que sintetiza o pensamento coletivo dos professores participantes da pesquisa.

Figura 21: Mapa conceitual representando as experiências partilhadas pelos professores com relação ao uso de materiais lúdicos em suas aulas



Fonte: Elaborada pelas autoras (2024)

A análise dos dados obtidos no formulário de pesquisa revela que os docentes acreditam nos recursos lúdicos como ferramentas potencializadoras no processo de ensino-aprendizagem, especialmente durante o ciclo de alfabetização. Os dados obtidos demonstram que o público-alvo avalia a necessidade de investir na oferta dessas ferramentas de forma individualizada para o aluno, a fim de atender às diferentes necessidades e ritmos de aprendizado. A partir das variáveis observadas na pesquisa, desenvolvemos um mapa de empatia que nos permite entender e detalhar as necessidades da *persona* (professor) envolvida durante o desenvolvimento da nossa pesquisa. O mapa de empatia é uma ferramenta valiosa que proporciona uma visão holística sobre o professor, revelando não apenas suas necessidades e desafios, mas também suas emoções, aspirações e comportamentos em relação ao uso de recursos lúdicos no ambiente educacional.

Figura 22: Mapa de Empatia representando a *persona* retratada em nossa ferramenta de pesquisa



Fonte: Elaborada pelas autoras (2024)

## 5 Considerações finais

O objetivo deste trabalho de investigação foi identificar a necessidade de incorporar recursos lúdicos na prática docente para os estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental que estão em processo de alfabetização.

Considera-se a ludicidade uma ferramenta essencial para a apropriação dos sistemas de leitura e escrita por parte da criança, considerando-a como instrumento facilitador da aquisição de novos conceitos e habilidades. Para isso, é essencial que o estudante seja priorizado nas políticas educacionais vigentes, garantindo a oferta de recursos lúdicos como material didático individual.

Ao tratar o lúdico como parte integrante do processo educativo, reconhecemos que aprender pode e deve ser divertido. Por meio do lúdico, os estudantes desenvolvem competências fundamentais, como criatividade, colaboração e resiliência, que são essenciais tanto para a aprendizagem quanto para a vida. Para que a ludicidade se torne um pilar na educação, é crucial repensar as políticas públicas.

O programa “Alfabetiza Juntos” oferece uma excelente oportunidade para incorporar conceitos lúdicos de forma sistemática. Sugerimos priorizar o objetivo VIII deste programa, que menciona a "disponibilização de material de apoio pedagógico". Esse acesso é fundamental para garantir que os alunos utilizem recursos lúdicos, promovendo uma educação mais inclusiva, democrática e de qualidade.

Ressalta-se que, com essa mudança, os objetivos I e II do referido programa — que visam promover educação de qualidade e equidade para os estudantes da rede pública de ensino — possam ser alcançados. Contudo, a integração da ludicidade nas diretrizes educativas deve ir além da simples disponibilização de recursos.

É necessário fomentar uma mudança no paradigma de educadores e gestores, ressaltando que o aprendizado deve ser uma jornada repleta de descobertas. Para que isso se concretize, é essencial um investimento constante na formação de professores e no desenvolvimento de currículos e práticas pedagógicas que enfatizem as práticas lúdicas no processo de aprendizagem.

Destaca-se que a incorporação do recurso lúdico ao material didático individual do aluno do Ensino Fundamental é essencial para promover o processo de aprendizagem engajador, significativo e emancipatório.

Os aspectos apresentados possibilitam à aprendizagem uma experiência prazerosa, contribuindo para o aumento da motivação e do interesse dos estudantes, resultando em um ambiente educacional mais inclusivo e democrático, investir em recursos lúdicos é um passo imprescindível para a construção de uma educação equitativa e para a justiça curricular.

## 6 Referências

ABREU, Zuleica Tatiane de Oliveira. O impacto da falta do lúdico na aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental. Disponível em:

<https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/10104/2/AD7%20certa.pdf>.

Acesso em: 08 de junho de 2024

BANDEIRA, Denise. Materiais didáticos. Paraná: IESDE, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

Disponível em: <http://>

[basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf).

Acesso em: 09 de novembro de 2023.

BRASIL. Lei N. ° 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação e dá outras providências. Brasília, DF, 1996. Disponível em:

[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm). Acesso em: 25 de novembro de 2023.

Compromisso Nacional Criança Alfabetizada. Disponível em:

[https://www.gov.br/secom/pt-br/acesso-a-informacao/comunicabr/lista-dos-](https://www.gov.br/secom/pt-br/acesso-a-informacao/comunicabr/lista-dos-programas/compromisso-nacional-crianca-alfabetizada)

[programas/compromisso-nacional-crianca-alfabetizada](https://www.gov.br/secom/pt-br/acesso-a-informacao/comunicabr/lista-dos-programas/compromisso-nacional-crianca-alfabetizada). Acesso em: 15 jun. 2024.

FLICK, Uwe. Pesquisa qualitativa e quantitativa. In: FLICK, Uwe. Introdução à pesquisa qualitativa. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009. Disponível em:

<https://ria.ufrn.br/jspui/handle/123456789/1841>. Acesso em 01 de agosto de 2024.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. KISHIMOTO, T. (Org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2003.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Fundamentos de metodologia científica. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003. Disponível em:

<https://ria.ufrn.br/jspui/handle/123456789/1239>. Acesso em 15 de julho de 2024.

MAFRA, Sônia Regina Corrêa .O Lúdico e o Desenvolvimento da Criança Deficiente Intelectual. 2008. Disponível em:

<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2444-6.pdf>. Acesso em 08 de junho de 2024.

SÃO PAULO. Decreto n° 68.335, de 20 de fevereiro de 2024. Institui o Programa Alfabetiza Juntos SP e dá providências correlatas. Disponível em:

<https://www.al.sp.gov.br/repositorio/legislacao/decreto/2024/decreto-68335-20.02.2024.html>. Acesso em 09 de dezembro de 2024.

SANTOS, Élia Amaral do Carmo ; JESUS, Basiliano do Carmo de. O lúdico no processo ensino-aprendizagem. 2010. Disponível em:  
[http://need.unemat.br/4\\_forum/artigos/elia.pdf](http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf). Acesso em 01 de junho de 2024.

SEVERINO, Antonio Joaquim- Metodologia do Trabalho Científico, 24a Edição (2017), Cortez Editora. Disponível em: [https:// www.ufrb.edu.br/ccaab/images AEPE/Divulga%C3%A7%C3%A3o/LIVROS/Metodologia\\_do\\_Trabalho\\_Cient%C3%ADfico\\_-\\_1%C2%AA\\_Edi%C3%A7%C3%A3o\\_-\\_Antonio\\_Joaquim\\_Severino\\_-\\_2014.pdf](https://www.ufrb.edu.br/ccaab/images/AEPE/Divulga%C3%A7%C3%A3o/LIVROS/Metodologia_do_Trabalho_Cient%C3%ADfico_-_1%C2%AA_Edi%C3%A7%C3%A3o_-_Antonio_Joaquim_Severino_-_2014.pdf). Acesso em julho de 2024.

SOUZA, S. E. O uso de recursos didáticos no ensino escolar. In: I Encontro de Pesquisa Em Educação, Iv Jornada De Prática De Ensino, XIII Semana De Pedagogia Da Uem: “Infância e Práticas Educativas”. Maringá, PR, 2007. Disponível em:  
[http://www.pec.uem.br/pec\\_uem/revistas/arqmudi/volume\\_11/suplemento\\_02/artigos/019.pdf](http://www.pec.uem.br/pec_uem/revistas/arqmudi/volume_11/suplemento_02/artigos/019.pdf). Acesso em: 10 fev. 2024.

---