

LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO:

A influência no processo de alfabetização no primeiro ano do ensino fundamental

PLAYFULNESS IN EDUCATION:

The influence on the literacy process in the first year of elementary school

Ana Carolina Kremer Ferreira*

Síntia Lúcia Faé Ebert**

RESUMO

O presente artigo, trabalho de conclusão de curso de Graduação em Pedagogia, tem como ponto principal discutir qual a influência das atividades lúdicas no processo de alfabetização, focando, em suma, no primeiro ano do ensino fundamental. Para esse propósito, o objetivo principal do estudo é analisar de que forma as atividades voltadas para a ludicidade na alfabetização influenciam, de fato, nesse processo de aprendizagem. Para obter informações e conhecimentos sobre o tema, foi realizada uma pesquisa em referenciais teóricos relacionados à alfabetização e à ludicidade. Entre os autores consultados estão: Vygotsky (1998), Piaget (1998), Ferreira (1999) e Soares (2016). Além disso, foi realizada uma pesquisa através de questionário, aplicado a quatro professores(as) alfabetizadores(as), divididos(as) em rede pública e privada, que utilizam a ludicidade como um recurso para suas aulas, buscando engajar seus alunos e tornar o processo de alfabetização mais leve e significativo. Este estudo mostrou que as atividades lúdicas têm um papel fundamental na alfabetização, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças.

Palavras-chave: Alfabetização; Ludicidade; Brincar.

ABSTRACT

The main point of this article, a conclusion work for a Bachelor's degree in Pedagogy, is to discuss the influence of playful activities on the literacy process, focusing, in short, on the first year of elementary school. For this purpose, the main objective of the study is to analyze how activities focused on playfulness in literacy actually influence this learning process. To obtain information and knowledge on the topic, research was carried out on theoretical references related to literacy and playfulness. Among the authors consulted are: Vygotsky (1998), Piaget (1998), Ferreira (1999) and Soares (2016). Furthermore, a survey was carried out using a questionnaire, applied to four literacy teachers, divided into public and private networks, who use playfulness as a resource for their classes, seeking to engage their students and make the lightest and most meaningful literacy process. This study showed that playful activities play a fundamental role in literacy, contributing to children's cognitive, social and emotional development.

*Graduanda da Escola de Humanidades da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), do curso de Pedagogia;

**Doutora em Educação; Professora Adjunta da Escola de Humanidades da PUCRS.

Keywords: Literacy; Playfulness; To play.

1. INTRODUÇÃO

Desde pequena, sonhava em ser professora. Minha mãe sempre foi meu maior exemplo e inspiração. Ela lecionava na mesma escola em que eu estudava e sempre acompanhei de perto todos os passos dela.

Iniciei minha trajetória na graduação de Pedagogia no primeiro semestre do ano de 2021. Estávamos em meio a uma pandemia, o mundo inteiro lidando - ou ao menos tentando - com toda essa turbulência em que vivíamos. Por conta disso, começamos o curso com aulas on-line, cada um na sua casa. Sentia muita falta de poder ter o contato com minhas colegas e professores, que conhecia somente através de uma "janelinha" da plataforma de aulas virtuais.

Mesmo com a pandemia, algumas escolas de Porto Alegre, em 2021, já estavam funcionando de forma híbrida e, por isso, consegui iniciar um estágio não obrigatório logo no primeiro semestre de graduação, em uma escola privada, na Zona Norte de Porto Alegre. Casualmente, a mesma escola em que estudei a minha vida inteira e escola onde minha mãe trabalha até hoje. Por sempre ter feito parte da minha vida, sempre tive um carinho diferente por aquele lugar.

Em 2022, as aulas da graduação voltaram de forma presencial. Em junho do mesmo ano iniciei estágio em outra escola privada de Porto Alegre, escola que me abriu muitas portas e que desenvolvi um carinho e amor enorme. Entrei como estagiária e depois de alguns meses fui contratada como auxiliar de turma, onde sigo até hoje. Nesse período de 2022 até os dias atuais (2024) tive diversas experiências dentro da área da educação. Já realizei práticas em escolas estaduais, escolas municipais, escolas de EJA, creches, entre outros.

No primeiro semestre de 2024 realizei a Residência Pedagógica, pela PUCRS, em uma escola da rede estadual de Porto Alegre. Lá executei algumas práticas com uma turma do terceiro ano do ensino fundamental, com crianças de 9 a 10 anos. Trabalhava, excepcionalmente, questões de alfabetização e letramento. O objetivo era trazer diversas atividades lúdicas para a sala de aula, visando o interesse dos alunos nas realizações das mesmas. Um exemplo de atividade feita com eles é o "Ditado Molhado", brincadeira que promove o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita de forma divertida e envolvente. Nesse ditado, as crianças "espirravam" água em uma folha que estava colada no quadro e o desenho surgia como "mágica". Após o surgimento do desenho, cada criança escrevia o nome do mesmo em seu caderno. Esse momento de escrita permitiu que elas praticassem o reconhecimento das letras e a construção de palavras, conectando imagem e texto de maneira lúdica. Além disso, ao associar a imagem à palavra escrita, a atividade fortaleceu o processo de codificação e decodificação, que são fundamentais na alfabetização. Foi uma atividade muito divertida e que todos gostaram de participar. Esse tipo de abordagem reforça a ideia de que o aprendizado pode ser ativo, criativo e prazeroso, ao mesmo tempo que cumpre os objetivos pedagógicos relacionados à alfabetização.



Ditado molhado (2024); arquivo pessoal da autora.

Com isso, o meu interesse em entender a maneira como a ludicidade realmente influencia no processo de aprendizado do estudante foi crescendo e, pensando nisso, escolhi falar acerca disso em meu Trabalho de Conclusão de Curso. Acho a alfabetização uma parte linda da trajetória escolar e, com toda certeza, é a parte que mais me cativa quando penso nos anos iniciais.

A alfabetização é fundamental na formação de qualquer indivíduo, e é nesse contexto que surge a importância da ludicidade nesse processo. A ludicidade, que engloba o brincar e o uso de atividades lúdicas, proporciona um ambiente mais leve e prazeroso para a criança, facilitando a compreensão e a internalização dos conteúdos. Quando a alfabetização é aliada a práticas lúdicas, o aprendizado se torna mais significativo. O uso de jogos, brincadeiras e outras dinâmicas lúdicas favorece a construção de saberes de forma contextualizada, respeitando o ritmo de cada aluno e promovendo o desenvolvimento cognitivo, social e emocional.

Diante da importância da alfabetização no primeiro ano escolar, surge a questão central deste trabalho: qual a influência das atividades lúdicas no processo de alfabetização no primeiro ano do ensino fundamental? Esse problema de pesquisa é de suma relevância, pois, embora o brincar e as atividades lúdicas sejam amplamente valorizados na educação infantil, sua continuidade no ensino fundamental ainda enfrenta desafios.

Frente a isso, o presente artigo tem como objetivo principal analisar de que maneira as atividades lúdicas influenciam no processo de alfabetização em turmas de primeiro ano do ensino fundamental. A partir dessa perspectiva, busca-se compreender como a ludicidade, tradicionalmente associada à educação infantil, pode ser uma ferramenta eficaz no desenvolvimento das competências de leitura e escrita nos anos iniciais do ensino fundamental.

Para contribuir com o estudo, a pesquisa também teve como objetivos: pesquisar sobre a importância da ludicidade no ambiente escolar; avaliar de que maneira as atividades lúdicas influenciam no engajamento dos alunos durante o processo de alfabetização e letramento; compreender o impacto da ludicidade no processo de alfabetização e letramento das crianças nos anos iniciais do ensino fundamental;

identificar as melhores práticas e estratégias pedagógicas que utilizam atividades lúdicas para o ensino da leitura e escrita; analisar os benefícios e desafios associados à implementação de atividades lúdicas no contexto escolar.

Apesar do reconhecimento da importância da ludicidade para o desenvolvimento da alfabetização, a literatura acadêmica ainda é escassa, e, portanto, é necessário investigar mais profundamente as maneiras pelas quais essas atividades podem ser planejadas e executadas para maximizar seu potencial educacional, além de identificar os principais benefícios e desafios associados a essa abordagem.

Assim, esta pesquisa busca esclarecer o papel das atividades lúdicas no processo de alfabetização, contribuindo para o avanço do conhecimento e para as aprendizagens na área. Espera-se que os resultados auxiliem professores, gestores educacionais e formuladores de políticas públicas na promoção de um ensino mais inclusivo e eficiente nos anos iniciais do ensino fundamental, identificando estratégias e boas práticas eficazes.

2. PRESSUPOSTOS TEÓRICOS ACERCA DO TEMA

2.1. A ludicidade e sua importância no desenvolvimento infantil

“Lúdico é um bicho que tem nariz de palhaço, cabelo azul, cheiro de algodão doce e gosta de poesia.” (Alexandre Reis). Essa frase consegue nos expressar a verdadeira essência da ludicidade, em poucas palavras. É uma experiência que mistura muita imaginação, criatividade e sensibilidade. Podemos pensar que o “nariz de palhaço” simboliza a alegria que o lúdico desperta e o riso que, muitas vezes, pode nos tirar. O “cheiro de algodão doce” pode nos trazer uma lembrança de infância, período onde a ludicidade está presente de forma genuína em nossas vidas. Por fim, quando se fala de “poesia”, nos faz pensar na maneira como algo “simples”, com a presença da ludicidade, pode se tornar algo extraordinário.

De maneira geral, a ludicidade pode ser muitas vezes associada à Educação Infantil. Porém, ela também pode ser bastante utilizada como Ferramenta de Aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental, já que contribui significativamente para o desenvolvimento, tanto cognitivo quanto social, da criança. Sobretudo, em uma fase onde a imaginação e a criatividade estão afloradas, como destacado pelo psicólogo Jean Piaget (1976, apud Padilha, 2021, p. 12) “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais das crianças”.

Kishimoto (1998), pedagoga associada da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo (USP), considera o lúdico como um instrumento cultural que permite o desenvolvimento e a aprendizagem da criança. Assim, as atividades lúdicas podem estimular conhecimentos existentes e facilitar a aprendizagem de novos conteúdos, além de promoverem valores como: amizade, companheirismo, trabalho em equipe e respeito.

O lúdico também depende muito do professor, que deve ter criatividade e aplicar metodologias adequadas para atingir os objetivos desejados. Nessa direção, as

atividades devem motivar e despertar o interesse das crianças na construção de seus conhecimentos.

Nessa direção, a implementação de atividades lúdicas no ambiente escolar pode melhorar as habilidades acadêmicas das crianças, aumentar sua motivação, autoconfiança e habilidades sociais. Além disso, a inclusão de elementos lúdicos no processo de aprendizagem pode ajudar a reduzir o estresse e a ansiedade associados à escola, criando um ambiente escolar mais acolhedor e estimulante.

O direito ao brincar está garantido no artigo 16 do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), de 1990, onde diz que "toda criança tem direito de brincar, praticar esportes e divertir-se". Além de também estar previsto na Constituição Federal de 1988, no artigo 227. O ato de brincar é essencial para o desenvolvimento cognitivo, social e humano das crianças. Ele promove a comunicação, a construção de conhecimentos e a socialização, além de contribuir para a aprendizagem significativa. E, embora as brincadeiras tenham se transformado ao longo do tempo devido às mudanças sociais, o valor do lúdico para o desenvolvimento infantil permanece indispensável.

Vygotsky (1998), destaca o brinquedo como uma atividade central para o desenvolvimento, comparando-o ao trabalho na vida adulta. Piaget (1998), por sua vez, diz que o desenvolvimento intelectual, social e cognitivo da criança depende das interações e ações que ela vivencia, e essas atividades lúdicas são fundamentais para seu autoconhecimento e entendimento do mundo.

O brincar é visto como um recurso pedagógico valioso, auxiliando o professor a promover interações e cooperação entre os alunos, tornando o aprendizado mais envolvente. A ludicidade, portanto, deve ser utilizada como uma ferramenta educacional consciente, com um propósito claro no desenvolvimento da criança. Brincar é mais do que uma simples atividade de lazer, é fundamental para o crescimento saudável e para a formação de habilidades essenciais. "A criança avança essencialmente através da atividade lúdica. Somente neste sentido pode-se considerar o brinquedo como uma atividade condutora que determina a evolução da criança." (VYGOTSKY, 1998, p. 156).

Nessa perspectiva, o brincar é, podemos dizer que, de fato, um processo simbólico e criativo. Ele faz com que as crianças possam atribuir significados aos objetos, podendo inseri-los em seu cotidiano. Através do brincar, as crianças podem transformar uma simples folha de papel em uma capa de super-herói, em um vestido para princesas ou até mesmo em um avião. Assim como uma caixa de papelão pode se transformar em uma casa ou em um carro. O uso da imaginação é indispensável quando se trata da infância, ela permite que as crianças criem distintos personagens e cenários, refletindo, em sua maioria das vezes, suas vivências e emoções.

O ato de brincar também é capaz de realizar um papel primordial quando se trata do desenvolvimento integral da criança. Ele compreende perspectivas físicas, emocionais, sociais e cognitivas a contar desde os primeiros anos de vida do indivíduo. Nessa perspectiva, a brincadeira é algo natural da criança, uma linguagem onde ela pode explorar e perceber o mundo ao seu redor, transmitindo suas emoções e curiosidades.

Ainda, o brincar não só garante o prazer, mas também proporciona o crescimento integral da criança. Visto isso, é de suma importância que os adultos presentes na vida da

criança, principalmente educadores e cuidadores, valorizem e incentivem tal ato, reconhecendo e compreendendo a sua relevância.

Através de brincadeiras simbólicas a criança pode ser capaz de lidar com suas frustrações, medos, desejos e inseguranças. Também é importante que a criança tenha uma interação social significativa durante o brincar, pois brincadeiras em grupo podem auxiliar a compartilhar, resolver seus conflitos, cooperar, ter empatia e formar vínculos. Como destacado por Vygotsky (1998), o brincar é fundamental para o desenvolvimento humano, pois permite que a criança opere em um mundo imaginário, onde pode explorar significados e regras que não seriam viáveis na realidade.

Portanto, é possível considerar que a brincadeira estimula a curiosidade e a criatividade. É através dela que as crianças são capazes de enriquecer seus aprendizados, uma parte crucial do desenvolvimento da criança. Dito isso, ela deve ser incentivada também no ambiente escolar, por meio de jogos e atividades lúdicas e criativas, que estimulem a imaginação e o pensamento crítico.

2.2 A ludicidade no processo de alfabetização

A alfabetização é uma etapa de suma importância no processo educacional do indivíduo. Geralmente, ela ocorre nos primeiros anos do Ensino Fundamental e é o período no qual a criança aprende a ler e escrever. Ela envolve elementos como: consciência fonológica (associação entre sons e letras), reconhecimento das palavras, compreensão de textos e a capacidade de se expressar por meio da escrita. Além disso, a alfabetização também abrange o entendimento de estruturas gramaticais, ampliação de vocabulário e a construção de sentido a partir do que é lido e escrito.

Ao longo da história, a alfabetização foi dividida em dois métodos distintos: o método sintético e o método analítico. Cada um deles possuía uma abordagem específica pensada para o ensino da leitura e da escrita. O método sintético, o mais primitivo, começava pelo ensino das partes menores da língua, como letras, fonemas ou sílabas, para depois formar palavras e frases. O foco era na decodificação, ou seja, no reconhecimento dos sons e símbolos e sua combinação para formar palavras. Esse método seguia uma progressão, indo do simples ao complexo, e estava bastante ligado ao ensino fonético e silábico. Foi muito criticado por estudiosos da área da alfabetização por priorizar a cópia e memorização. Já o método analítico (surgido no final do século XIX), seguia a direção contrária do sintético, partindo do todo (palavras, frases ou textos) para depois decompor as unidades menores, como sílabas e letras. A abordagem se concentrava na compreensão do significado das palavras e na funcionalidade da linguagem, explorando a leitura, embora os textos usados, em sua maioria, fossem textos de cartilhas, considerados pseudotextos.

Ambos os métodos possuem vantagens e desvantagens. O método sintético facilitava o ensino da decodificação e reconhecimento de palavras, além de ajudar na memorização e reconhecimento de padrões de leitura. Porém, apresentava um foco limitado na compreensão e no uso da língua em contextos sociais e pode ser repetitivo e mecânico, tornando a aprendizagem menos envolvente. O método analítico promovia a

compreensão do significado das palavras e a função da leitura e escrita na vida prática, além de estimular o engajamento das crianças, visto que já trabalhava com textos. Apesar disso, ele podia ser muito desafiador para as crianças que ainda não apresentam o conhecimento básico de fonemas e grafemas, dificultando o ensino sistemático da decodificação de palavras, o que poderia prejudicar o reconhecimento de novas palavras.

Visto isso, podemos entender que o método sintético priorizava a decodificação (como ler), com foco nas regras e na construção de palavras a partir de sons; e o método analítico focava no significado e no contexto (porquê ler), priorizando a compreensão. Embora essas abordagens sejam diferentes, muitos métodos modernos, na atualidade, tentam combinar aspectos de ambos, buscando um equilíbrio entre o reconhecimento fonético (decodificação) e a compreensão contextual da leitura e escrita.

Mas e atualmente? Podemos dizer que atualmente a escola segue diferentes metodologias. Soares (2016) aponta que a escola na atualidade não segue uma única metodologia, um único método, mas desenvolve práticas pedagógicas, baseadas nas necessidades dos alunos e nas características das turmas. Essas práticas são embasadas no processo de letramento. Tal autora defendia que não devemos adotar um único método, mas sim, desenvolver variadas práticas, observando as orientações legais (como por exemplo a BNCC) e priorizando a aprendizagem significativa.

No que tange à alfabetização, é importante citar que existem estágios diferentes, que servem para indicar o progresso e as habilidades adquiridas ao longo do processo, estágios que vão desde a incapacidade de ler e escrever até o domínio avançado de leitura e escrita. No que se refere especificamente à apropriação da escrita, o primeiro deles é o nível pré-silábico. Nele a criança ainda não entende a relação entre os sons das palavras e as letras que as compõem. Ela pode fazer rabiscos ou usar letras aleatórias, sem nenhuma correspondência com sons específicos. Na sequência, no nível silábico, a criança começa a perceber que existe uma relação entre sons e letras, mas ainda associa cada sílaba a uma única letra. Ela pode escrever uma letra para cada som que ouve em uma palavra. No estágio seguinte, o nível silábico-alfabético, é quando a criança mistura características do nível silábico e do nível alfabético. Ela pode escrever algumas sílabas completas, mas ainda comete erros na decomposição de outras sílabas. Seguindo, no nível alfabético a criança começa a dominar a correspondência entre fonemas (sons) e grafemas (letras). Nesse estágio ela já consegue escrever palavras de forma mais completa, com poucas omissões ou trocas de letras, mas ainda está desenvolvendo fluência na leitura e escrita. E, por fim, no nível ortográfico, a criança já domina a escrita e a leitura de forma fluente e estável. Ela compreende as regras ortográficas, como o uso de acentuação, pontuação e a formação correta de palavras. Além disso, consegue ler e interpretar textos com maior profundidade.

Segundo o neuropsicólogo Luria (1994), o processo de alfabetização inicialmente envolve o contato com a escrita sem a plena compreensão de seu significado. Ao longo da história, a alfabetização foi desenvolvida com base em diferentes teorias e métodos. Mortatti (2000) destaca a importância de estudar a alfabetização no Brasil, visto que é um direito de todos e um elemento essencial para o desenvolvimento social.

Outros autores também destacam que a alfabetização vai muito além da aprendizagem das letras do alfabeto. Para Soares (2016) a alfabetização não se limita

apenas nisso, alfabetizar é muito mais do que apenas ensinar a codificar e decodificar. Ferreiro (1999), psicóloga e pedagoga, argumenta que a alfabetização é um processo contínuo, não limitado ao ambiente escolar, mas também presente no convívio social.

Pensando sobre métodos de alfabetização, pode-se pensar na ludicidade como um elemento fundamental para as práticas pedagógicas. A alfabetização lúdica é um método de educação que enfatiza o uso de atividades interativas e lúdicas durante o processo de aprendizagem da leitura e escrita. Emilia Ferreiro e Lev Vygotsky são dois importantes teóricos da educação que enfatizam a importância da interação social no desenvolvimento infantil.

Em sua teoria *Psicogênese da Língua Escrita* (1999), Emilia Ferreiro e Ana Teberosky destacam a ideia de que as crianças constroem ativamente o conhecimento da linguagem escrita por meio de interações significativas com seu ambiente e materiais de aprendizagem. Na obra, as autoras sustentam que as crianças são agentes ativos que constroem suas próprias percepções sobre a escrita por meio de suas experiências e reflexões, em vez de serem receptores passivos de informações. As atividades lúdicas nesse contexto ajudam as crianças a explorar e experimentar novas coisas e construir conhecimento de forma independente e significativa.

Por trás da mão que pega o lápis, dos olhos que olham, dos ouvidos que escutam, há uma criança que pensa. Essa criança que pensa não pode ser reduzida a um par de olhos, de ouvidos, e a uma mão que pega o lápis. Ela pensa no propósito da língua escrita. O processo de alfabetização nada tem de mecânico, do ponto de vista da criança que aprende (Ferreiro, 1999, p. 68).

Por outro lado, Lev Vygotsky (1998) destaca a importância da interação social para o desenvolvimento cognitivo das crianças. Ele defende a ideia de que a primeira coisa que as pessoas aprendem é na sociedade, interagindo com adultos mais experientes e com seus pares. Vygotsky também afirma que os brinquedos e os jogos são essenciais para o desenvolvimento infantil porque permitem que as crianças desenvolvam suas habilidades cognitivas, aprendam papéis sociais e desenvolvam sua criatividade e imaginação. “A criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade” (Vygotsky, 1998, p. 69).

Assim, a abordagem da alfabetização lúdica, que se baseia nas teorias de Ferreiro (1999) e Vygotsky (1998), reconhece que o jogo e a interação social são ferramentas poderosas para o aprendizado da leitura e escrita. Ao incorporar atividades lúdicas ao processo de alfabetização, os educadores podem criar um ambiente de aprendizagem motivador e interativo que promove o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças de forma integral e abrangente.

Ao falar de alfabetização, é importante destacar uma etapa de extrema importância no desenvolvimento integral da criança: o primeiro ano do ensino fundamental. É nesse período que a criança começa a se apossar de habilidades como a leitura e a escrita, que são essenciais para além de seu progresso acadêmico. Entretanto, o processo de alfabetização é amplo, vai muito mais do que aprender letras e palavras, envolve a formação de conceitos, desenvolvimento de habilidades de compreensão e interpretação,

ampliação do vocabulário, entre outros.

Esse processo possibilita que outras áreas do conhecimento também possam ser exploradas e aprofundadas, como: ciências, matemática, história e geografia. Isso acontece pois o conhecimento da leitura e da escrita estabelece bases para que as mesmas possam ser desenvolvidas. Além disso, ao dominar a leitura, a criança desenvolve a habilidade de interpretar o mundo ao seu redor, ampliando suas possibilidades de comunicação e expressão.

E para que tais habilidades de leitura e de escrita possam ser atingidas, nas diferentes áreas do conhecimento, as atividades lúdicas desempenham um papel fundamental, excepcionalmente no primeiro ano do ensino fundamental, proporcionando um ambiente de ensino mais dinâmico, envolvente e eficaz, pois, quando as crianças interagem de forma lúdica com os conteúdos, elas assimilam de maneira mais prazerosa as habilidades necessárias para a alfabetização. Sendo assim, por esse motivo, o uso de jogos, brincadeiras e dinâmicas não apenas despertam o interesse das crianças, mas também facilitam a internalização de conceitos essenciais, como o reconhecimento de letras, sons e palavras.

Um exemplo de jogo que pode ser utilizado para promover a alfabetização é o bingo de letras. Nessa adaptação do jogo, o professor poderá entregar uma cartela para cada aluno onde irá conter algumas letras do alfabeto. Conforme o professor for sorteando as letras, o aluno deverá marcar as mesmas em sua cartela. Esse jogo pode auxiliar no reconhecimento das letras e de seus respectivos sons. O jogo também pode ser ajustado conforme o nível de alfabetização dos alunos, evoluindo de letras para sílabas e depois para palavras completas.

Outro exemplo de recurso lúdico é o jogo da memória com letras e/ou palavras. No jogo da memória deverão conter peças com imagens e outras peças com letras e/ou palavras representando as iniciais das imagens ou o nome das mesmas. A criança, na sua vez, deverá tentar encontrar a letra correspondente a imagem virada ou vice-versa. Esse jogo pode não só auxiliar no reconhecimento das letras, mas também melhora a memória visual e a concentração.

Além de jogos, o envolvimento das crianças em atividades como a contação de histórias desperta nelas o prazer pela leitura, o que é essencial para que desenvolvam o hábito de ler desde cedo. Quando a leitura é associada a momentos lúdicos e divertidos, as crianças têm maior tendência para buscar os livros por iniciativa própria, o que reforça a prática da leitura fora do ambiente escolar.

O ambiente de interação social criado por jogos e brincadeiras, que em alguns casos pode ser realizado em grupos, também é benéfico para o desenvolvimento da criança quando se trata da alfabetização. Nas atividades colaborativas, as crianças trocam ideias, compartilham descobertas e constroem, juntas, seu conhecimento. Isso não apenas facilita o aprendizado, mas também amplia habilidades comunicativas e sociais.

Portanto, as práticas lúdicas, além de tornarem o aprendizado mais leve e divertido, cumprem um papel essencial no processo de alfabetização, auxiliando no desenvolvimento integral das crianças no início de sua trajetória escolar.

2.3 Breve Estado do Conhecimento

Com o intuito de investigar publicações acerca do tema deste estudo investigativo, que poderiam contribuir para reflexões, foi realizada uma pesquisa no web site da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD). Esse site foi desenvolvido pelo Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (Ibict) com o intuito de integrar, em um mesmo local, as teses e dissertações de institutos de pesquisa e de ensino do Brasil. As palavras-chaves utilizadas para essa busca foram: primeiro ano; alfabetização; ludicidade; brincar e educação infantil. Com base nelas, foram selecionadas quatro dissertações que estão de acordo com o tema deste artigo.

A dissertação "Narrativas de professoras alfabetizadoras: o lugar lúdico na alfabetização", escrito por Feb Stabenow (2011), examina as práticas de alfabetização nas escolas públicas estaduais de Manaus durante as décadas de 1970 a 2000. Este estudo analisa as histórias de quatro professores alfabetizadores e examina suas percepções e abordagens de ensino antes e depois que as ideias construtivistas foram introduzidas no Brasil. O principal objetivo era entender como as atividades lúdicas e a apropriação da linguagem escrita se relacionam. Os resultados mostraram que as pessoas não sabiam o quanto o brincar é importante para o desenvolvimento infantil e que as pessoas confundiam atividades lúdicas com jogos pedagógicos. De acordo com o estudo, fazer um aprofundamento teórico sobre desenvolvimento humano, letramento e alfabetização, bem como incorporar o lúdico nas estratégias de ensino, pode ajudar a alinhar a teoria com a prática e ressignificar as atividades dos professores alfabetizadores.

Dando sequência, a dissertação "Letramento e ludicidade: superando dificuldades da leitura na alfabetização", escrito por Juliana Maria Soares dos Santos (2016), foi a base para o segundo estudo. A dissertação investiga a maneira como as crianças são ensinadas a ler no primeiro ano do ensino fundamental, em uma escola pública municipal em Barra de Miguel, Paraíba. A pesquisa examina os recursos lúdicos utilizados nas aulas e as dificuldades de leitura das crianças. Para melhorar as dificuldades de leitura, foi desenvolvida uma estratégia didática que usa jogos. Os resultados mostram que o ensino da leitura depende principalmente da decodificação de letras, sílabas e palavras, com recursos didáticos como jogos e brincadeiras sendo pouco utilizados. As crianças tiveram grandes problemas para identificar palavras, o que indica que a prática lúdica deve ser usada com mais frequência para melhorar a aprendizagem da leitura.

Outra dissertação utilizada como base para esse estudo foi "Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização", escrito por Lídia da Silva Rodrigues (2013). Essa dissertação tende a investigar sobre o uso de jogos e brincadeiras, quando utilizados como estratégias pedagógicas. A base da pesquisa foi feita em uma escola da rede pública de ensino fundamental, no Distrito Federal, em uma turma do primeiro ano. Para essa pesquisa a autora realizou três etapas: entrevista com a professora, observações em sala de aula e entrevistas com os alunos. Esse estudo buscou promover o debate sobre a relação entre ludicidade e aprendizagem, sugerindo práticas educativas mais significativas no contexto da alfabetização.

Por fim, a dissertação "As práticas de leitura e escrita: a transição da educação infantil para o primeiro ano do ensino fundamental", escrito por Bárbara Sabrina Araújo de

Souza (2011), também foi analisada. Essa pesquisa acompanhou a transição de duas turmas da Educação Infantil para o primeiro ano do Ensino Fundamental. Foram observadas 10 aulas em duas escolas (uma da rede pública e uma da rede privada) na Educação Infantil e no Ensino Fundamental, além de entrevistas com professoras e crianças. Além do estudo visar dar foco na aprendizagem da leitura e escrita, também destacou a importância do brincar nessa fase. A autora relata que a transição para o Ensino Fundamental representou, especialmente para as crianças da escola pública, a perda de uma rotina organizada e de espaços físicos adequados, além de uma redução do tempo de brincadeiras em ambas as instituições. Em conclusão, a pesquisa sugere a necessidade de um diálogo maior entre a Educação Infantil e o Ensino Fundamental, especialmente no que se refere à aprendizagem de leitura e escrita.

Destarte, os quatro estudos analisados destacam a importância das atividades lúdicas no processo de alfabetização e indicam que os professores precisam receber formação continuada e inicial, que inclua uma compreensão mais profunda do desenvolvimento infantil e técnicas de ensino baseadas em brincadeiras e jogos. A incorporação desses componentes pode ajudar a aprender a ler e escrever, além de tornar o processo mais divertido e útil para as crianças nos anos iniciais do Ensino Fundamental, em especial, crianças em processo de alfabetização.

3. INFLUÊNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS EM TURMAS DE ALFABETIZAÇÃO: UM ESTUDO INVESTIGATIVO

Na busca por respostas para o foco central deste artigo, além da pesquisa bibliográfica que forneceu a base teórica e conceitual, também foi realizada uma pesquisa de campo, de caráter qualitativo, por meio de um questionário. Essa pesquisa teve como objetivo analisar de que maneira as atividades lúdicas influenciam no processo de alfabetização em turmas de primeiro ano do ensino fundamental, através de respostas com bases nas percepções e experiências de professores(as) atuantes nessa área. Ao considerar a visão desses profissionais, o estudo buscou compreender como as práticas lúdicas podem ser aplicadas de forma eficaz para promover o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita nas crianças.

Para tanto, foi escolhido como instrumento de pesquisa o método do questionário, que é uma técnica de investigação que tem como objetivo obter respostas para um conjunto de perguntas elaboradas com base nos objetivos da pesquisa. A construção do mesmo envolve traduzir os objetivos da pesquisa em perguntas específicas, que possam fornecer os dados necessários para a análise do conteúdo e da influência das atividades lúdicas no processo de alfabetização.

A vantagem do questionário é que, por meio dele, se pode atingir um número maior de pessoas e ainda assim garantir o anonimato das mesmas. Isso oferece um ambiente seguro para que os professores possam expressar suas opiniões e experiências de forma honesta e sem constrangimentos. Na criação do instrumento, é de suma importância que a formulação das perguntas seja bem pensada e analisada, garantindo que elas sejam claras, objetivas e diretamente relacionadas ao problema da pesquisa.

O questionário utilizado neste estudo incluiu perguntas abertas, fechadas e dependentes, proporcionando uma combinação de respostas detalhadas e específicas, ampliando a qualidade dos dados coletados.

Também é importante que, juntamente com o questionário, seja encaminhada uma introdução descrevendo qual a origem da pesquisa e destacando a significância das respostas.

Essa introdução deverá conter informações acerca da entidade patrocinadora do estudo e das razões que determinaram sua realização. A introdução deverá ainda servir para explicar por que são importantes as respostas do consultado e para informar acerca do anonimato da pesquisa (Gil, 2008, p. 134).

Assim, com uma abordagem qualitativa, essa pesquisa permitiu uma análise rica e detalhada sobre o impacto das atividades lúdicas no aprendizado das crianças, considerando a perspectiva das professoras diretamente envolvidas no processo de alfabetização.

Para que isso fosse possível, o questionário apresentou 5 questões que focaram nos seguintes temas: formação acadêmica; tempo de experiência na área da educação; tempo de experiência como professor(a) alfabetizador(a); importância da ludicidade no processo de alfabetização; o brincar livre; exemplos de atividades lúdicas para a aprendizagem da leitura e da escrita e recursos lúdicos.

Tal pesquisa foi desenvolvida em 4 escolas, sendo duas da rede pública e duas da rede privada, todas pertencentes ao município de Porto Alegre. Nessas escolas foram sujeitos de pesquisas 4 professoras que trabalham em turmas de alfabetização. A escolha dessas instituições permitiu que fosse feita uma comparação entre os diferentes contextos educacionais, enriquecendo a análise dos resultados e fornecendo uma amostra representativa tanto do setor público quanto do setor privado.

A análise dos questionários, na sequência, apresenta as respostas das professoras para cada questão, seguidas de uma reflexão com embasamento teórico acerca de cada assunto tratado no questionário. A partir da análise, pretendeu-se buscar respostas para o foco central deste estudo, apresentado no início deste capítulo.

3.1 Análise da pesquisa

A partir dos questionários coletados com professores da área da alfabetização, foi iniciado o processo de análise das respostas fornecidas. Ressalta-se que, embora todas as respostas sejam importantes, nem todas serão analisadas na íntegra. Além disso, como forma de preservar a identidade dos professores(as) que participaram do estudo, eles(as) serão identificados na análise como: P1; P2; P3 e P4. Como forma de organização, os dados da pesquisa serão apresentados em formato de tabela, na respectiva ordem na qual as perguntas foram elaboradas.

A pergunta inicial do questionário irá abranger sobre a formação acadêmica e o tempo de profissão que os entrevistados possuem.

Quadro 1 - Apresentação

Questão	Formação	Experiência na área da educação	Experiência como professor(a) alfabetizador(a)
P1	Especialização em Alfabetização.	32 anos.	5 anos.
P2	Especialização em Orientação Educacional.	34 anos.	30 anos.
P3	Especialização em Supervisão.	23 anos.	20 anos.
P4	Especialização em Supervisão.	24 anos.	15 anos.

Fonte: a autora (2024).

Com base nas respostas, nota-se que todos os entrevistados possuem especialização em algum campo, sendo que P3 e P4 tem especialização em uma mesma área, sendo ela a da Supervisão. Além disso, todos apresentam mais de 20 anos de experiência na área da educação. Com relação ao tempo como professor(a) alfabetizador(a), P1 é a única que apresenta menos de 10 anos de experiência.

Pensando sobre a formação acadêmica, podemos ressaltar que a especialização possui uma extrema relevância, pois permite que o indivíduo aprimore seus conhecimentos de um campo específico pelo qual apresenta interesse, permitindo que o mesmo adquira um aprendizado mais detalhado e aprofundado, relacionado a uma área específica da sua formação.

Outra questão indagou os entrevistados sobre qual, segundo eles, era a importância da ludicidade no processo de alfabetização.

Quadro 2 - Importância da Ludicidade

Questão	Para você, qual a importância da ludicidade no processo de alfabetização?
P1	Fundamental. O processo se torna leve e agradável.
P2	Acredito que é fundamental, pois a criança aprende brincando, participando e interagindo com os colegas.

P3	Penso ser de extrema importância, pois aprendem com mais interesse e de forma prazerosa.
P4	Colabora e orienta o processo-aprendizagem, associando o lúdico aos objetivos e conteúdos a serem desenvolvidos, não se esquecendo de que a brincadeira é sempre educativa e facilita no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento o que está diretamente relacionado a alfabetização.

Fonte: a autora (2024).

Nota-se que todos os respondentes concordam que a ludicidade possui uma relevância significativa quando se trata do processo de alfabetização. Os(as) educadores(as) destacam que a ludicidade torna o processo de alfabetização mais leve, interativo, motivador e eficaz, facilitando a aprendizagem das crianças.

Como já foi comentado no item 2.2 deste artigo, a ludicidade é, de fato, um elemento fundamental no processo de alfabetização, pois facilita o aprendizado de forma prazerosa e significativa. Utilizando como base as teorias de Ferreiro (1999) e Vygotsky (1998), percebe-se que o uso de atividades lúdicas no processo de alfabetização oferece um ambiente de aprendizado motivador e colaborativo, no qual as crianças não apenas adquirem habilidades técnicas de leitura e escrita, mas também desenvolvem sua capacidade de comunicação, reflexão e interação social de maneira integral.

No livro *"A Ludicidade na Educação: Uma Atitude Pedagógica"*, de Maria Cristina Trois Dorneles Rau (2013), a autora defende a ludicidade, enfatizando a sua importância no andamento escolar. Segundo ela, as atividades lúdicas constituem uma metodologia de ensino que facilita no processo de aprendizagem do indivíduo, além de contribuir para que o ambiente se torne mais dinâmico e envolvente. Rau (2013) comenta também que através de jogos, brincadeiras e atividades interativas, os educadores podem criar experiências, de fato, significativas que auxiliem na formação de conceitos e na absorção do conhecimento.

A ludicidade se define pelas ações do brincar que são organizadas em três eixos: o jogo, o brinquedo e a brincadeira. Ensinar por meio da ludicidade é considerar que a brincadeira faz parte da vida do ser humano e que, por isso, traz referências da própria vida do sujeito (Rau. 2013, p. 31).

Esse trecho do livro ressalta o ponto de vista da autora a respeito dos jogos, brinquedos e brincadeiras. A maneira como é destacado expõe a importância de integrar experiências práticas e interativas que remetem às vivências naturais e culturais das crianças.

Com base nisso, podemos dizer que ensinar com ludicidade significa reconhecer que a brincadeira é uma parte significativa da vida humana e que possui, de fato, um grande valor educativo. Através dessa abordagem é possível respeitar a forma como as crianças se expressam, interagem e constroem seu conhecimento, tornando o aprendizado mais próximo de suas respectivas realidades.

Também foi abordado sobre o brincar livre, questionando se os entrevistados destinam tempo de seu planejamento para o mesmo. Caso a resposta fosse positiva, era solicitado exemplos de atividades realizadas.

Quadro 3 - Brincar Livre

Questão	Você costuma destinar tempo do seu planejamento semanal para momentos que contemplam o brincar livre?	Caso a resposta da questão anterior seja positiva, dê exemplos de atividades realizadas.
P1	Sim.	Modelagem, desenhos no quadro, blocos, bonecos, carrinhos, dominó, etc.
P2	Sim.	Procuro alternar, dias de brinquedo livre, jogos pedagógicos e o momento da massinha de modelar em grupo.
P3	Sim.	Jogos pedagógicos e atividades com tinta e que estimulem a criatividade.
P4	Sim.	Brincadeiras de roda, brinquedos de casa, jogos que eles mesmo se organizam sem a intervenção e orientação direta.

Fonte: a autora (2024).

Como se pode analisar, todos os respondentes compreendem sobre a importância do brincar no dia a dia das crianças e, conforme dito pelos mesmos, disponibilizam espaços de seu planejamento com o intuito de promover um tempo voltado para o brincar livre.

Vimos aqui nesse artigo, mais especificamente no item 2.1, que o brincar, além de ser fundamental para o desenvolvimento da criança, também incentiva a comunicação, facilita a construção de conhecimentos e promove a socialização. Não é por acaso que ele está presente, tanto no artigo 16 do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) de 1990, quanto no artigo 227 da Constituição Federal de 1988.

Os psicólogos e teóricos da educação, Vygotsky (1998) e Piaget (1998), que possuem um reconhecimento muito grande pelas suas contribuições ao estudo do desenvolvimento infantil, também reconhecem o valor do brincar acerca do desenvolvimento da criança. Apesar de apresentarem ideias distintas, pode-se dizer que elas se complementam.

Pensando nas atividades lúdicas voltadas para a alfabetização, foi solicitado que os respondentes citassem duas atividades que costumam desenvolver com suas turmas, e que consideram essencial para o processo de alfabetização: uma atividade voltada para a aprendizagem da leitura e outra para a aprendizagem da escrita.

Quadro 4 - Atividades Lúdicas

Questão	Cite duas atividades lúdicas que você desenvolve com sua turma e que considera essencial para o processo de alfabetização: uma para a aprendizagem da leitura e outra para a aprendizagem da escrita.
P1	<p>Bingo: dou dicas e os alunos devem encontrar a resposta ou apresento uma imagem e eles procuram a resposta na cartela.</p> <p>O que tem no baú?: o baú passa de mão em mão e os alunos devem criar uma hipótese do que tem dentro e realizar a escrita. Após abrir o baú descobrimos quem acertou e registramos o nome do colega.</p>
P2	No início costumo realizar o bingo do nome e do alfabeto, para a identificação das letras. Em outro momento, entrego fichas com desenhos para colocar letras móveis (de acordo com a letra inicial) formando palavras com sílabas simples, auxílio na leitura, a criança registra no caderno e desenha.
P3	Para escrita, jogo de montagem de palavras e para leitura jogo da raspadinha da leitura.
P4	Jogos de memória, jogo do stop.

Fonte: a autora (2024).

Com base nas respostas dadas pelos(as) educadores(as), podemos dizer que todos procuram promover o aprendizado de leitura e escrita de forma divertida e envolvente. Essas atividades descritas na tabela acima tem diversos fatores em comum, como por exemplo explorar o lúdico e a interação social. Além disso, as respostas nos mostram que as atividades/jogos são escolhidos de forma em que auxiliem, de fato, na identificação das letras, no reconhecimento de sílabas e palavras, e ainda na formação de hipóteses e escrita de palavras, habilidades que são essenciais para a alfabetização.

Lev Vygotsky (1998) enfatiza muito sobre a relevância que a interação social possui acerca do desenvolvimento cognitivo e social das crianças. O psicólogo também destaca que os brinquedos e jogos possuem um papel fundamental quando se trata do desenvolvimento infantil, visto que eles podem ajudar a criança a desenvolver suas habilidades cognitivas, explorar papéis sociais e estimular a criatividade e a imaginação.

Analisando um pouco mais a tabela, nota-se que todas as respostas dadas à pergunta, destacam, de fato, uma variedade de atividades lúdicas voltadas para a

alfabetização, com foco na leitura e na escrita. A atividade do bingo, por exemplo, citada por P1 e P2, é uma atividade que, além de promover interação entre os alunos, ajuda muito no reconhecimento de letras e palavras e também promove a associação das imagens com as mesmas. É importante considerar que as cartelas sejam adaptadas para o nível de alfabetização da turma e que as dicas oferecidas sejam claras e apropriadas ao vocabulário que costuma ser trabalhado. Cabe acrescentar que o bingo é um ótimo recurso pedagógico, pois permite que o professor desenvolva diversas áreas do conhecimento de forma lúdica. Pode-se citar como exemplo o bingo matemático, com cálculos envolvendo as quatro operações, relação entre imagens e palavras, animais, enfim, pode ser adaptado a inúmeros conteúdos.

Tomemos como análise o jogo citado por P1, denominado, “**O que tem no baú?**”, Essa atividade pode estimular a aprendizagem da escrita através da hipótese e do registro das palavras. Além disso, a revelação do conteúdo e o registro do nome do colega que acertou trazem um elemento surpresa e incentivo para a participação. Um ponto a ser considerado é de que a atividade seja bem mediada pelo professor para que todos os alunos se sintam confortáveis em participar e que a escrita seja incentivada de forma positiva, com apoio para as possíveis dificuldades.

Nesse sentido, podemos voltar a analisar um pouco mais o livro “*A Ludicidade na Educação: Uma Atitude Pedagógica*”, de Maria Cristina Trois Dorneles Rau (2013). No capítulo 3 de seu livro, a autora comenta sobre a discussão com relação ao papel dos jogos e brincadeiras no contexto educacional. Ela defende que esses elementos não devem ser vistos apenas como atividades recreativas, mas como ferramentas pedagógicas poderosas que contribuem para o desenvolvimento de múltiplas competências nas crianças. Rau (2013) também explica que, ao participar de jogos e brincadeiras, a criança aprende a lidar com regras e trabalhar em equipe, habilidades que são consideradas essenciais para o seu desenvolvimento.

Além disso, a autora aborda sobre jogos diversificados que podem ser adaptados para que se encaixem no contexto educacional das crianças, visando cumprir objetivos pedagógicos específicos. Ela também cita como exemplo os jogos de tabuleiros, que podem incentivar o raciocínio lógico dos estudantes.

A atitude pedagógica do professor ao trabalhar com a ludicidade deve considerar o processo de aprender e seus condicionamentos, como tempo, ritmo, recursos, interações, objetivos, estratégias diversificadas e flexíveis e avaliação diagnóstica (Rau, 2013, p. 146).

Podemos analisar que a autora destaca que o educador tem um importante papel nesse contexto, ele deve estar atento para escolher e adaptar jogos de forma que eles sejam inclusivos e, de fato, apropriados para o contexto de aprendizado dos alunos. O objetivo dessas propostas deve ser o aprendizado e participação de todos, respeitando o ritmo e a capacidade de cada criança.

Concluindo, é importante que a ludicidade seja genuinamente eficaz no processo educacional. A visão da autora e pedagoga Maria Cristina Rau (2013), juntamente com a teoria do psicólogo e pensador Lev Vygotsky (1998), reforçam ainda mais a ideia sobre a importância da interação social e do lúdico como instrumentos potencializadores, com

relação ao aprendizado e ao desenvolvimento cognitivo. É essencial que o educador apresente uma postura atenta e flexível, adaptando, sempre que necessário, as atividades, de acordo com o contexto e as necessidades de cada criança e também da turma em si.

Por fim, foi perguntado se a escola que os respondentes atuam era uma instituição pública ou privada e se lhes fornecia recursos para que utilizassem com sua turma. Caso a resposta fosse positiva, era solicitado que dessem exemplos de recursos que a escola disponibilizava.

Quadro 5 - Recursos

Questão	Escola	Sua escola oferece recursos lúdicos para que você possa utilizar com seus alunos?	Caso a resposta seja positiva, cite quais recursos que a escola disponibiliza.
P1	Privada.	Não.	
P2	Pública.	Sim.	Impressão colorida e plastificadora para jogos, sala brinquedoteca, TV 50 polegadas com Internet para vídeos ilustrativos, Chromebook para jogos de Alfabetização.
P3	Pública.	Sim.	Jogos pedagógicos.
P4	Privada.	Sim.	Jogos diversos, livros interativos, biblioteca sempre atualizada.

Fonte: a autora (2024).

Nota-se que nem todas as escolas oferecem recursos aos professores, tendo em vista que uma das professoras relatou que a escola não disponibiliza, mas, com base nas respostas que obtemos nas questões anteriores, podemos dizer que isso não impossibilita o(a) educador(a) de fornecer aos alunos recursos lúdicos. Apesar dessa limitação existente, ele(a) consegue promover, ainda assim, ludicidade para seus alunos. Imagina-se que o(a) educador(a) utilize materiais alternativos ou estratégias que demandam poucos recursos, porém, isso demonstra a dedicação e a capacidade de adaptação dos educadores, que buscam garantir que as práticas lúdicas sejam parte do processo de alfabetização, mesmo diante de dificuldades.

Outro ponto relevante de análise é que, tanto escolas públicas, quanto escolas privadas oferecem recursos, o que é muito importante para que o processo de alfabetização ocorra de forma prazerosa e significativa. A disponibilidade desses recursos é muito significativa para que o aprendizado seja prazeroso e eficaz, além de promover, muitas vezes, a motivação dos alunos. Ter acesso a materiais e ferramentas adequadas permite que os professores possam diversificar suas práticas e adaptar as atividades às diferentes necessidades e ritmos das crianças, tornando a alfabetização um processo mais inclusivo e enriquecedor.

4. CONCLUSÃO

O letramento e a alfabetização nos anos iniciais são essenciais para o desenvolvimento cognitivo e acadêmico das crianças. E é por isso que é fundamental entender como as atividades lúdicas afetam esse processo, pois podem inspirar métodos pedagógicos mais eficazes e engajadores. Incentivar a participação ativa dos alunos e a construção significativa de seus conhecimentos são de suma importância e estão sendo cada vez mais considerados como recurso nos ambientes educacionais modernos. As atividades lúdicas, dentro desse contexto, têm se destacado como uma estratégia eficaz, pois permitem a integração de conteúdos acadêmicos com elementos divertidos e recreativos.

Sendo assim, na produção deste artigo, foi realizada uma investigação mais profunda sobre as maneiras pelas quais essas atividades podem ser planejadas e executadas para maximizar seu potencial educacional. Também é necessário identificar os principais benefícios e problemas associados a esse método. Ao revelar o papel das atividades lúdicas no processo de alfabetização e letramento, esta pesquisa visou apoiar o avanço do conhecimento. Assim, este estudo tem a pretensão de ajudar professores e gestores educacionais a promover um ensino mais inclusivo e eficiente nos anos iniciais do ensino fundamental, identificando estratégias e boas práticas eficazes.

O presente artigo buscou, como objetivo central, analisar de que maneira as atividades lúdicas influenciam, de fato, no processo de alfabetização, excepcionalmente em turmas de primeiro ano do ensino fundamental. Além de, também, buscar explorar como a ludicidade, que geralmente é associada à educação infantil, pode se tornar uma ferramenta eficaz quando se trata do desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita nos primeiros anos do ensino fundamental.

Ao falar da ludicidade, podemos dizer que ela, atualmente, é uma ferramenta considerada fundamental para o desenvolvimento integral das crianças, indo além do simples entretenimento. Incorporar atividades lúdicas no ambiente escolar não só pode potencializar o aprendizado, mas também é capaz de estimular a criatividade, a socialização e a curiosidade. O brincar favorece a construção de conhecimentos e a expressão de emoções, ajudando as crianças a desenvolverem habilidades essenciais de forma natural e prazerosa. Portanto, é de fator relevante que os educadores reconheçam, assim, a importância do lúdico e incentivem as práticas que valorizem essa abordagem, criando um ambiente acolhedor e estimulante para o desenvolvimento infantil.

A alfabetização é um processo complexo e essencial na vida dos estudantes, que vai além da simples aprendizagem de letras e palavras. Para que essa etapa seja verdadeiramente eficaz, é importante que o ensino seja diversificado e adaptado às necessidades da turma, além, também, de ser adaptado às necessidades individuais de cada aluno. O uso de jogos, brincadeiras e contação de histórias pode contribuir para tornar o aprendizado mais envolvente e significativo, estimulando o interesse e a curiosidade dos estudantes. Assim, podemos afirmar que o ensino lúdico não só facilita a assimilação de habilidades de leitura e escrita, mas também enriquece o desenvolvimento integral das crianças.

A pesquisa aplicada aos professores, apresentada neste artigo, evidenciou a relevância das práticas lúdicas no processo de alfabetização, destacando que, tanto em escolas públicas quanto privadas, os educadores reconhecem tamanha importância de integrar atividades que tornem o aprendizado mais envolvente e prazeroso. Mesmo quando há limitações de recursos, a criatividade e a adaptação dos professores permite que o lúdico seja uma parte fundamental da sala de aula. As respostas coletadas reforçam que a ludicidade não é apenas uma ferramenta didática, mas também é um elemento que enriquece o processo educacional, tornando o mesmo mais leve e significativo.

Conclui-se, portanto, que a ludicidade desempenha um papel essencial no processo de alfabetização e letramento, especialmente quando pensado nos anos iniciais do ensino fundamental. As atividades lúdicas, ao integrarem aspectos educativos com elementos de diversão, conseguem promover um ambiente de aprendizado mais atraente e eficaz para as crianças, onde se valoriza a participação ativa dos estudantes e a construção significativa de conhecimentos.

Este estudo buscou destacar a importância de práticas pedagógicas que estimulem o engajamento e a interação, adaptando-se às diferentes realidades escolares e garantindo um ensino inclusivo e motivador. O fortalecimento do uso consciente de atividades lúdicas pode, enfim, contribuir para um desenvolvimento mais integral e positivo dos estudantes, preparando-os para desafios acadêmicos futuros e para a vida em sociedade.

REFERÊNCIAS

VYGOTSKY, Lev. **A Formação Social da Mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

PIAGET, Jean. **A Psicologia da Criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis**: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes, 1998.

LURIA, A. R. **Desenvolvimento Cognitivo**: seus fundamentos culturais e sociais. São Paulo: Ícone, 1994.

MORTATTI, Maria do Rosário Longo. **Os Sentidos da Alfabetização**: São Paulo / 1876-1994. São Paulo: UNESP. 2000.

FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

SOARES, Magda. **Alfabetização**: a questão dos métodos. São Paulo: Contexto, 2016.

PADILHA, Nathalia Ricci. **A Ludicidade e a Aprendizagem na Educação Infantil**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Licenciatura em Pedagogia). Faculdade de Pedagogia, Faculdade Anhanguera, Santo André, 2021. Disponível em: https://repositorio.pgsscogna.com.br/bitstream/123456789/37267/1/NATHALIA_RICCI_PADILHA.pdf. Acesso em: 18 set. 2024.

STABENOW, Feb. **Narrativas de professoras alfabetizadoras: o lugar do lúdico na alfabetização**. 2011. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2011. Disponível em: <https://tede.ufam.edu.br/bitstream/tede/3225/1/DISSERTACAO%20FEB.pdf>. Acesso em: 21 set. 2024.

SANTOS, Juliana Maria Soares dos. **Letramento e Ludicidade: superando dificuldades da leitura na alfabetização**. Dissertação (Pós-Graduação) - Universidade Estadual da Paraíba, 2016. Disponível em: <http://tede.bc.uepb.edu.br/tede/jspui/handle/tede/2658>. Acesso em: 21 set. 2024.

RODRIGUES, Lídia da Silva. **Jogos e Brincadeiras como Ferramentas no Processo de Aprendizagem Lúdica na Alfabetização**. Dissertação (mestrado) - Universidade de Brasília, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação, 2013. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/handle/10482/14200>. Acesso em: 21. set. 2024.

SOUZA, Bárbara Sabrina Araújo De. **As Práticas de Leitura e Escrita**: a transição da educação infantil para o primeiro ano do ensino fundamental. Dissertação

(Pós-Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, 2011. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/17807>. Acesso em: 21 set. 2014.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A Ludicidade na Educação**: uma atitude pedagógica. Curitiba: InterSaberes, 2013.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. São Paulo: Atlas, 2008.