

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO

Bruna Cristina Torquato Piccoli¹
Renato Rodrigues²

RESUMO

Este artigo aborda a relevância do lúdico como ferramenta pedagógica no processo de alfabetização. O objetivo da pesquisa foi analisar a literatura acadêmica disponível para compreender como o uso de abordagens lúdicas pode contribuir para o desenvolvimento da alfabetização em crianças em idade escolar. O método utilizado consistiu em uma revisão bibliográfica sistemática, na qual foram selecionados artigos relevantes de periódicos, livros e teses relacionados ao tema. A análise dos materiais coletados revelou uma série de resultados significativos. Os principais resultados destacam a eficácia das atividades lúdicas, como jogos educativos, contação de histórias interativas e atividades de escrita criativa, na promoção do interesse das crianças pelo aprendizado. Além disso, a revisão aponta para a importância do papel do educador na facilitação dessas atividades. As conclusões deste estudo ressaltam a necessidade de incluir abordagens lúdicas no currículo escolar, fornecendo aos educadores as ferramentas e o treinamento necessário para a sua implementação. O lúdico na alfabetização emerge como uma estratégia valiosa para tornar o processo de aprendizado mais envolvente e eficaz, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades fundamentais de leitura e escrita em crianças.

Palavras-chave: Lúdico. Alfabetização. Aprendizado infantil.

ABSTRACT

This article addresses the relevance of plays as a pedagogical tool in the literacy process. The objective of the research was to analyze the available academic literature to understand how the use

¹ Acadêmica do Curso de Pedagogia do Centro Universitário FACVEST-UNIFACVEST, orientanda da disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso II (2023.2) torquatobruna66@gmail.com.

² Professor da disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso II (2023.2), do Curso de Pedagogia do Centro Universitário FACVEST-UNIFACVEST e orientador do artigo. Coordenador do Curso de Pedagogia (UNIFACVEST). Pedagogo (FEDAVI/UNIDAVI), Psicopedagogo/Especialização (UNIDAVI), Tutoria em Educação a Distância/Especialização (UNIFACVEST), Mestre em Sociologia Política (UFSC), Mestre em Direito (Universidade Veiga de Almeida – UVA), Doutor em Direito (Universidade Veiga de Almeida – UVA), Editor da Revista Synthesis UNIFACVEST, Avaliador MEC/INEP, **Professor** e **Pró-Reitor** do Centro Universitário Facvest – UNIFACVEST prpe@unifacvest.edu.br.

of playful approaches can contribute to the development of literacy in school-age children. The method used consisted of a systematic bibliographic review, in which relevant articles from journals, books and theses related to the topic were selected. Analysis of the collected materials revealed a number of significant results. The main results highlight the effectiveness of playful activities, such as educational games, interactive storytelling and creative writing activities, in promoting children's interest in learning and improving reading and writing skills. Furthermore, the review points to the importance of the educator's role in facilitating these activities. The conclusions of this study highlight the need to include playful approaches in the school curriculum, providing educators with the tools and training necessary for their implementation. Playfulness in literacy emerges as a valuable strategy to make the learning process more engaging and effective, contributing to the development of the fundamental reading and writing skills in children.

Keywords: Humanity. Playfull. Literacy. Children's learning.

1 INTRODUÇÃO

Os processos de alfabetização são fundamentais no desenvolvimento educacional de crianças e desempenham um papel vital na construção de uma base sólida para o aprendizado futuro. Neste artigo de revisão bibliográfica, exploramos o tema da importância do lúdico na alfabetização, examinando os conhecimentos acumulados por meio de estudos anteriores.

A alfabetização é um marco crucial na jornada educacional de uma criança, e a forma como ela é abordada pode ter um impacto significativo em seu sucesso acadêmico. O lúdico, ou seja, o uso de atividades e estratégias lúdicas no processo de aprendizado, tem sido amplamente discutido na literatura educacional como uma abordagem que pode tornar a alfabetização mais envolvente e eficaz. Neste contexto, é fundamental explorar e compreender o papel do lúdico na promoção da alfabetização infantil.

No entanto, para investigar a importância do lúdico na alfabetização, é necessário delimitar o escopo desta pesquisa. O problema de pesquisa deste estudo é entender como as abordagens lúdicas podem ser aplicadas de forma eficaz no processo de alfabetização, considerando a literatura existente sobre o assunto.

Para abordar esse problema, levantamos hipóteses que exploram os potenciais benefícios das estratégias lúdicas, como jogos educativos e atividades interativas, na promoção da alfabetização infantil. A pergunta problema dessa introdução é: "Como as abordagens lúdicas podem ser aplicadas de forma eficaz no processo de alfabetização, considerando a literatura existente sobre o

assunto?"

Os objetivos deste trabalho incluem a análise crítica da literatura existente sobre o uso do lúdico na alfabetização, identificando suas contribuições para o desenvolvimento da leitura e escrita em crianças. Além disso, buscaremos compreender como as estratégias lúdicas podem ser implementadas de maneira eficaz em contextos educacionais.

Este estudo é de grande relevância, pois pode fornecer insights valiosos para educadores, pais e formuladores de políticas educacionais sobre como o lúdico pode ser uma ferramenta eficaz no processo de alfabetização. Essa pesquisa também contribuirá para a comunidade científica, ampliando nosso entendimento sobre práticas educacionais eficazes.

A metodologia empregada neste estudo envolve uma pesquisa bibliográfica minuciosa, na qual revisaremos e analisaremos artigos, livros e pesquisas existentes relacionados à importância do lúdico na alfabetização.

A estrutura deste artigo é organizada da seguinte forma: após esta introdução, seguiremos para a revisão bibliográfica, onde exploraremos em detalhes a literatura existente sobre o lúdico na alfabetização. Em seguida, discutiremos as descobertas e os insights dessa revisão. Por fim, concluiremos o artigo com uma síntese das principais conclusões e sua relevância no contexto educacional.

2 METODOLOGIA

O estudo começou com uma revisão abrangente da literatura acadêmica relacionada à alfabetização e ao uso de abordagens lúdicas no processo de ensino-aprendizagem. Foram identificadas fontes, como livros, artigos científicos e teses, que forneceram informações relevantes sobre o tema.

1. **Seleção de Fontes:** As fontes bibliográficas foram criteriosamente selecionadas com base em sua relevância para o estudo. Foram considerados critérios como ano de publicação, abordagem teórica, e evidências de resultados positivos relacionados ao uso de métodos lúdicos na alfabetização.
2. **Organização dos Dados:** Os dados coletados consistiram em informações extraídas das fontes selecionadas, incluindo conceitos-chave, teorias, resultados de estudos anteriores e citações relevantes. Esses dados foram organizados em categorias temáticas para facilitar a análise.

Coleta de Dados:

1. **Técnicas de Coleta de Dados:** Como este estudo se baseou exclusivamente em pesquisa

bibliográfica, não houve coleta direta de dados. Os dados foram obtidos a partir das fontes já publicadas na literatura acadêmica.

2. **Instrumentos de Medições e Calibração:** Não foram utilizados instrumentos de medição nem calibração, pois a pesquisa se concentrou na análise de dados secundários disponíveis na literatura.

Análise de Dados:

1. **Técnicas de Análise de Dados:** A análise dos dados consistiu em uma abordagem qualitativa. Foram identificadas tendências, padrões e conceitos recorrentes nos estudos revisados que enfatizaram a importância do lúdico na alfabetização. A análise qualitativa envolveu a categorização de informações relevantes e a identificação de relações entre os conceitos.
2. **Referências apropriadas:** Durante a análise de dados, todas as fontes utilizadas foram devidamente citadas e referenciadas de acordo com as normas acadêmicas, garantindo a integridade intelectual e a atribuição apropriada dos autores originais.

Neste estudo bibliográfico, não houve coleta de dados primários, uma vez que os dados foram obtidos a partir da literatura existente. A análise centrou-se na síntese e interpretação dos resultados dos estudos anteriores para destacar a importância do lúdico na alfabetização, baseando-se nas evidências disponíveis na literatura acadêmica relevante.

3 ANÁLISE E RESULTADOS

A utilização do lúdico desempenha um papel importante no desenvolvimento da alfabetização da criança, uma vez que torna o processo de aprendizagem mais envolvente, significativo e prazeroso. Aqui estão algumas maneiras pelas quais o lúdico auxilia no desenvolvimento da alfabetização:

1. **Motivação para a leitura e escrita:** Atividades lúdicas, como jogos, histórias interativas e brincadeiras com palavras, tornam a leitura e a escrita mais atraentes para as crianças, incentivando a motivação intrínseca para aprender.
2. **Desenvolvimento de habilidades fonológicas:** Jogos que envolvem rimas, aliterações e segmentação de palavras em sons individuais ajudam as crianças a desenvolver habilidades fonológicas, que são essenciais para a leitura.
3. **Aprendizado contextual:** Histórias, músicas e jogos com temas literários proporcionam um contexto rico para a aprendizagem da linguagem, permitindo que as crianças associem palavras e letras a situações significativas.

4. **Ampliação do vocabulário:** Brincadeiras e atividades lúdicas frequentemente introduzem novas palavras e conceitos, expandindo o vocabulário da criança de maneira natural e contextualizada.
5. **Prática da escrita:** Atividades de escrita criativa, como contar histórias, escrever cartas e criar pequenos livros, permitem que as crianças pratiquem suas habilidades de escrita de maneira divertida e expressiva.
6. **Compreensão da narrativa:** O lúdico pode envolver a criação e contação de histórias, o que ajuda as crianças a entender a estrutura de uma narrativa, incluindo o início, meio e fim, personagens e enredo.
7. **Promoção da interação social:** Muitas atividades lúdicas são realizadas em grupos, incentivando a comunicação oral, a discussão de histórias e a colaboração, o que contribui para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita.
8. **Construção de confiança:** À medida que as crianças participam de atividades lúdicas, elas desenvolvem confiança em suas habilidades de alfabetização, o que é fundamental para o sucesso contínuo na leitura e na escrita.
9. **Personalização da aprendizagem:** O lúdico permite que as crianças escolham atividades que lhes interessem, adaptando a aprendizagem ao seu nível de desenvolvimento e interesses pessoais.
10. **Preparação para a leitura formal:** Ao cultivar um amor pela linguagem e pela leitura desde tenra idade, o lúdico cria uma base sólida para a alfabetização formal quando a criança entra na escola.

O lúdico ajuda a reduzir o estresse e a ansiedade associados ao aprendizado da leitura e escrita. As crianças podem se sentir mais relaxadas e confortáveis ao aprenderem de maneira lúdica. O uso de elementos lúdicos pode ajudar as crianças a memorizar e reter informações com mais eficácia.

Jogos e atividades interativas estimulam a repetição e a prática, o que é importante para a consolidação do aprendizado. O lúdico na alfabetização não apenas promove as habilidades de leitura e escrita, mas também desenvolve habilidades cognitivas, como resolução de problemas, pensamento crítico e criatividade, que são valiosas em todas as áreas da vida.

O lúdico é o ato de brincar, ensinar através das brincadeiras e assim mostrar para o aluno que aprender também pode ser algo divertido, é um método importante para a aprendizagem que é um procedimento que atua como um recurso de apoio fundamental para ajudar o professor, principalmente, nos anos iniciais quando o aluno será alfabetizado, “as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento cultural, a assimilação de novos conhecimentos, o desenvolvimento

da sociabilidade e da criatividade”. (MACEDO, 2010 p.07).

É uma forma de ensinar e ajudar os alunos a se socializar e desenvolver valores para serem inseridos na sociedade. Atividades lúdicas tornam o processo de aprendizado mais atraente e envolvente para as crianças. Elas tendem a se sentir mais motivadas a participar e a se esforçar quando o aprendizado é divertido.

O lúdico estimula o desenvolvimento da linguagem de maneira natural. Ao jogar e interagir com outras crianças, as crianças têm a oportunidade de praticar habilidades de comunicação, expandir seu vocabulário e melhorar a compreensão verbal. "A brincadeira é a chave mestra para o desenvolvimento da criança." Jean Piaget. Piaget, um dos mais influentes psicólogos do desenvolvimento, enfatiza o papel central do brincar (atividade lúdica) no desenvolvimento infantil, incluindo a linguagem.

As atividades lúdicas permitem que as crianças associem a aprendizagem da leitura e escrita a experiências positivas e significativas. Isso torna mais provável que elas internalizem e apliquem conceitos de alfabetização.

O lúdico estimula a criatividade e a imaginação das crianças. Isso é particularmente importante na alfabetização, pois permite que elas criem histórias, usem sua imaginação para entender e interpretar textos, e expressem suas ideias por meio da escrita. Atividades lúdicas frequentemente envolvem interação social, o que é essencial para o desenvolvimento da linguagem e da alfabetização.

As crianças aprendem com seus colegas, trocam ideias e colaboram em atividades lúdicas. Jogos e atividades lúdicas podem ser projetados para ensinar habilidades específicas de alfabetização, como reconhecimento de letras, fonemas, escrita e leitura de palavras.

A criança quando entra no ensino fundamental passa a ter uma responsabilidade maior com o aprender e, muitas vezes, deixa de lado o brincar; e por isso passa a identificar a escola como um lugar chato e um sacrifício desenvolver as atividades propostas.

Leontiev (1994) apud Macedo (2010 p.12) contribui ao afirmar que:

Mesmo quando a criança passa a frequentar o ensino fundamental, em que se exige dela maior compromisso com a escolarização formal, não se apaga “[...] o elemento infantil, o elemento verdadeiramente pré-escolar que existe nela”, ou seja, ela não perde de uma hora para outra a necessidade de brincar, fantasiar, imaginar, criar, ou seja, de agir no mundo de forma lúdica. (Leontiev 1994 apud Macedo 2010 p.12)

Ainda que estejam nos anos iniciais, no processo de alfabetização é necessário brincar com os alunos, ter um momento para descontrair, ensinar através de brincadeiras, jogos e dinâmicas e assim fazer com que vejam a escola e o estudar como algo prazeroso.

Estar em sala de aula requer muita criatividade do professor, para fazer das aulas e conteúdos difíceis uma aula leve e prazerosa para os ouvintes, como diz Nicolitto e Campos:

Enfim, faz-se necessário que o professor alfabetizador compreenda a teoria que fundamenta o método assim, como também acompanhe a aprendizagem dos alunos promovendo a utilização de estratégias e atividades que estimulem e enriqueçam a alfabetização dos alunos. (NICOLITTO e CAMPOS, 2012, p.4)

O ato de brincar nos anos iniciais é muito importante para o desenvolvimento e alfabetização do aluno, e deveria ser adotado por todos os professores e profissionais de ensino como um método de alfabetizar, porém alguns profissionais da educação, ainda na atualidade, acreditam que o lúdico é algo de pouca importância e serve apenas para perder tempo “o lúdico é visto, ainda, como uma dimensão pouco importante e por isso, quando realizado, é com certa improvisação, e realizado de maneira ocasional, sendo, assim, ineficaz, sazonal”. (BORGES, OLINDA e NEVES, 2007, p.326).

O ato de brincar desempenha um papel significativo na alfabetização e no desenvolvimento infantil:

- **Motivação para a Aprendizagem:** Brincar torna a aprendizagem divertida e motivadora para as crianças. Quando atividades lúdicas são incorporadas ao processo de alfabetização, as crianças se sentem mais envolvidas e entusiasmadas para participar.
- **Desenvolvimento da Linguagem Oral:** Durante o brincar, as crianças frequentemente conversam, fazem perguntas e usam a linguagem de maneira criativa. Isso contribui para o desenvolvimento da linguagem oral, que é uma base crucial para a alfabetização.
- **Exploração da Escrita e Leitura:** Brinquedos, jogos e atividades lúdicas frequentemente incluem textos, letras e palavras. Isso expõe naturalmente as crianças ao mundo da escrita e leitura, familiarizando-as com letras e palavras de maneira agradável e informal.
- **Desenvolvimento de Habilidades Cognitivas:** O brincar estimula o pensamento crítico, a solução de problemas e a criatividade. Essas habilidades cognitivas são transferíveis para a alfabetização, pois as crianças precisam aprender a decifrar palavras e resolver quebra-cabeças de leitura.
- **Desenvolvimento de Habilidades Sociais:** O brincar frequentemente envolve interações sociais, onde as crianças aprendem a ouvir, expressar ideias, trabalhar em equipe e seguir regras. Essas habilidades sociais são importantes quando se trata de

participar de discussões de leitura em sala de aula e colaborar em projetos de escrita.

- **Desenvolvimento de Habilidades Motoras:** Atividades lúdicas frequentemente envolvem o uso de lápis, papel e outras ferramentas de escrita. Isso ajuda as crianças a desenvolver habilidades motoras finas necessárias para escrever letras e palavras.
- **Fomento do Amor pela Leitura e Escrita:** Quando as crianças associam a alfabetização a experiências positivas e prazerosas de brincadeiras, é mais provável que desenvolvam um amor pela leitura e escrita que durará a vida toda.
- **Inclusão e Diversidade:** O brincar pode ser adaptado para atender às necessidades individuais das crianças, incluindo aquelas com habilidades de alfabetização variadas. Isso promove a inclusão e a diversidade na sala de aula.
- **Redução do Estresse e Pressão:** O brincar proporciona uma pausa das pressões acadêmicas, ajudando as crianças a lidar com o estresse relacionado à alfabetização de maneira saudável.

Em resumo, o ato de brincar desempenha um papel crucial na alfabetização, preparando as crianças para se tornarem leitoras e escritoras competentes de maneira agradável e eficaz. Portanto, integrar atividades lúdicas e brincadeiras na educação infantil pode ser uma estratégia valiosa para promover o sucesso na alfabetização.

O lúdico, portanto, está interligado com a alfabetização e o desenvolvimento do indivíduo, facilitando o processo de ensino aprendizagem e desempenho escolar da criança.

Segundo Rosa e Nisio:

Pesquisas realizadas em escola estadual na cidade de Taboão da Serra indicou que as atividades lúdicas beneficiam as crianças em fase de alfabetização em vários aspectos, como prontidão para a aprendizagem da leitura e escrita, supõe a posse pela criança de uma série de capacidades, habilidades, atitudes, motivações, pré-disposições que devem de alguma forma, permitir a aquisição das novas habilidades implícitas na leitura e na escrita. (ROSA e NISIO1998, p.47).

Uma atividade lúdica para ser desenvolvida, deve ser selecionada para aquele momento, aquela aula, planejado cada detalhe para sua execução, pensando na probabilidade de dar certa ou errada, deve ser programada e ao ser executada e concluída deve ser avaliada: o que se aprendeu e para o que serviu aquela atividade para o público alvo.

Para desenvolver uma atividade lúdica no processo de alfabetização das crianças e ter aspecto positivo e benefícios para a aprendizagem, ela deve ser programada, planejada para assim ser desenvolvida e ajudar a aprimorar a leitura e escrita do aluno, segundo Borges e Moura:

O lúdico torna-se, na prática escolar, indispensável para o Processo de letramento, principalmente fazendo esse elo com outras disciplinas, uma vez que a leitura e a escrita

deixam de ser atividades mecânicas e passam a ser algo significativo na vida da criança, a qual atribui seu sentido ao que lê e escreve. (BORGES e MOURA 2007, p.234)

A relação entre a ludicidade, a leitura e a escrita dos alunos é intrínseca, promovendo uma aprendizagem que possui significado. Além disso, a abordagem lúdica pode ser incorporada de maneira interdisciplinar. A ludicidade desempenha um papel fundamental na alfabetização, pois contribui para tornar o processo de aprendizagem da leitura e escrita mais eficaz, significativo e prazeroso. Podemos destacar algumas razões que destacam a importância da ludicidade na alfabetização:

1. **Motivação para Aprender:** Atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, são naturalmente motivadoras para as crianças. Elas se sentem mais envolvidas e entusiasmadas quando o aprendizado é divertido e interessante.
2. **Envolvimento Ativo:** O lúdico envolve as crianças de forma ativa no processo de alfabetização. Elas participam ativamente das atividades, o que ajuda na internalização dos conceitos e habilidades relacionados à leitura e escrita.
3. **Aprendizado Significativo:** Atividades lúdicas permitem que as crianças associem a aprendizagem da leitura e escrita a experiências positivas e significativas. Isso facilita a compreensão e a retenção de conceitos.
4. **Desenvolvimento da Linguagem Oral:** Brincadeiras e jogos frequentemente envolvem interação verbal, o que contribui para o desenvolvimento da linguagem oral, um precursor importante para a alfabetização.
5. **Estímulo à Criatividade e Imaginação:** Atividades lúdicas incentivam a criatividade e a imaginação das crianças. Isso é importante, pois a imaginação desempenha um papel crucial na compreensão e interpretação de textos escritos.
6. **Redução do Estresse e Ansiedade:** A aprendizagem da leitura e escrita pode ser desafiadora para algumas crianças, e o lúdico pode ajudar a reduzir o estresse e a ansiedade associados a esse processo, tornando-o menos intimidante.
7. **Construção de Habilidades Específicas:** Atividades lúdicas podem ser projetadas para ensinar habilidades específicas de alfabetização, como o reconhecimento de letras, fonemas, a formação de palavras e a compreensão de textos.
8. **Socialização e Colaboração:** Muitos jogos e atividades lúdicas envolvem interação social e colaboração entre as crianças. Isso contribui para o desenvolvimento de habilidades sociais, além das habilidades de leitura e escrita.
9. **Preparação para o Futuro:** O lúdico na alfabetização não apenas promove a aquisição de habilidades de leitura e escrita, mas também desenvolve habilidades cognitivas, como

pensamento crítico, resolução de problemas e criatividade, que são valiosas em todas as áreas da vida.

10. Fomento do Prazer pela Leitura: Atividades lúdicas que envolvem histórias, contação de histórias e dramatização podem fomentar o prazer pela leitura desde cedo, criando uma base sólida para o desenvolvimento de leitores apaixonados.

Em resumo, a ludicidade desempenha um papel essencial na alfabetização, proporcionando um ambiente de aprendizado que é motivador, envolvente e eficaz. Ao incorporar elementos lúdicos no processo de ensino da leitura e escrita, educadores podem ajudar as crianças a desenvolver habilidades fundamentais de forma mais eficiente e a construir uma base sólida para o sucesso acadêmico futuro.

Lúdico tem sua origem na palavra latina ludus que quer dizer jogo. Mas, a palavra foi evoluindo no decorrer dos tempos em razão de pesquisas na área, e lúdico passou a ser compreendido como parte da atividade humana e caracteriza-se pela ação e pelo movimento em vivência, seja ele, motor, psicomotor e intelectual. Em outras palavras é a pedagogia do brincar.

É importante destacar que as atividades lúdicas não se limitam apenas ao jogo e as brincadeiras, mas incluem atividades que possibilitam momentos de prazer, entrega e influência mútua dos envolvidos.

Ludicidade são atividades que propiciam experiências diversificadas envolvendo os sujeitos por inteiro na vivência da criatividade, explorando seu mundo, respeitando, construindo e reconstruindo saberes necessários ao processo de aprendizagem.

O lúdico pode enriquecer as aprendizagens no contexto escolar como um recurso atrativo para os alunos mantendo-os envolvidos em atividades prazerosas e proporcionando um fazer pedagógico mais dinâmico dependendo do papel do professor e do objetivo naquela proposta de trabalho, possibilitando às crianças aprender com alegria e com prazer.

Luckesi (2005) define ludicidade como:

Atividade lúdica como aquela que propicia a plenitude da experiência, ressaltando com esta afirmação que a vivência lúdica exige do sujeito uma entrega total física e mental (LUCKESI, 2005 ,p,29)

Afirma ainda que:

Ludicidade é um fazer afetuoso mais extenso, que se inclui não apenas a presença das brincadeiras ou Jogos, mas também a uma emoção, na maneira do sujeito entrelaçar na ação, no envolvimento puro com a atividade. LUCKESI (2005, p.32)

Portanto, ludicidade nada mais é que deixar ser levado para o envolvimento com a criatividade e a emoção, sentir livre para o ato de brincar, naquele instante, imaginar que é super-

herói que pode ter poderes, que vai fazer, e a sensibilidade da criança naquele momento vibra e seus sentimentos são aflorados.

E Maluf (2008) conclui dizendo que toda criança que brinca tem uma infância feliz, além de tornar-se um adulto muito mais equilibrado física e emocionalmente, conseguirá superar com mais facilidade os problemas que possam surgir no seu dia a dia.

A aprendizagem depende muito da motivação, das necessidades e interesses das crianças. Ser curiosa, esperta, independente, ter iniciativa e confiança em sua capacidade de construir uma ideia própria sobre os fatos, bem como, expressar seus pensamentos e sentimentos são elementos que dão caminho para uma aprendizagem significativa.

As crianças que vivenciam situações pedagógicas através do movimento, experimentando, realizando, sentindo, observando fortalece o interesse pelo aprender e as motivam viver situações novas e desafiadoras.

Nesse contexto, a ludicidade ocupa um papel primordial no processo da aprendizagem, pois fazendo parte do universo infantil propicia a construção de novas ideias, novas aprendizagens e seus reais significados.

Trabalhar com o lúdico em de sala de aula é muito significativo e com afirma Friedimann (2012), através de um jogo ou brincadeira, as crianças são mais ativas mentalmente do que em exercícios intelectuais.

Os jogos e brincadeiras são uma atividade importantíssima e merecem ser levados para a sala de aula para tornar a educação mais compatível com o desenvolvimento das crianças, permitindo-lhes descobrir-se em situações diversas.

Friedmann (2012), afirma ainda que:

O trabalho pedagógico com o lúdico consegue desenvolver nas crianças elementos básicos que lhes proporcionam desenvolver a atenção, criatividade e a memorização. (FRIEDMANN, 2012, p 38)

Conforme a autora, as atividades lúdicas que utilizam a interpretação e interiorização possibilitam às crianças entrarem em contato com elementos que vão desenvolver suas capacidades e habilidades de aprender e reconhecer linguagens orais e a própria escrita, bem como, propiciar a socialização.

Percebe-se que os educadores da atualidade podem utilizar-se do lúdico na alfabetização, pois ao separar o mundo adulto do infantil, e ao diferenciar o trabalho da brincadeira, a humanidade observou a importância da criança que brinca.

Os efeitos do brincar começam a ser investigados pelos pesquisadores que consideram a ação lúdica como metacomunicação, ou seja, a possibilidade da criança compreender o pensamento

e a linguagem do outro.

Portanto, o tema mostra-se importante porque o brincar implica uma relação cognitiva e representa a potencialidade para interferir no desenvolvimento infantil, além de ser um instrumento para a construção do conhecimento do aluno.

O processo de alfabetização deve garantir frequentes experiências agradáveis de interação com a leitura e a escrita. Isso inclui a leitura de narrativas, contos de fadas, quadrinhos e livros infantis, bem como a prática de leitura e escrita em bilhetes, cartas, exposição de nomes próprios, relatos de finais de semana, registros de aulas de educação física, passeios, canções infantis e receitas.

Com o objetivo de expor as crianças à leitura e a escrita devem desenvolvidas diversas atividades lúdicas para que as crianças através do contato com a ludicidade sintam prazer em aprender, dentro do contexto de fantasia de cada um.

Portanto, a partir do momento em que as crianças entram em contato com o jogo ou brincadeira elas desenvolvem a coordenação motora, o cognitivo e começam a se socializar com o meio em que estão vivendo estimulando assim o nível de interesse pelo processo de aprendizagem melhorando a relação com os colegas e o professor, uma vez que o lúdico proporciona formas prazerosas de aprender e ensinar. Toda brincadeira tem o seu lado de aprendizagem.

Através da ludicidade é possível um ensinamento prazeroso pela interação, integração e prazer englobando conceitos que vão além das brincadeiras, possibilitando aos alunos estimular ou revelar aspectos interiores, espontâneos e naturais fundamentais para o desenvolvimento da aprendizagem.

Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem. (BRASIL, 1998, p. 28).

Conforme o RCNEI (1998), é o professor quem deve administrar o tempo das atividades, não podendo as crianças ficar sem um direcionamento, pois se não houver um direcionamento das atividades, estas podem não contribuir para o desenvolvimento dos participantes.

Assim sendo, cabe integralmente ao professor guiar a abordagem lúdica em sala de aula, uma vez que é sua responsabilidade desenvolver práticas educativas que facilitem um aprendizado mais eficaz para as crianças. Um jogo conduzido de maneira adequada pelo professor pode permitir que os alunos experimentem o erro e explorem novas abordagens para resolver uma situação-problema em um ambiente cooperativo, resultando em uma aprendizagem espontânea.

Segundo Fortuna (2003), é importante que o educador insira o brincar conduzido por um

projeto educativo, com objetivos e metodologia definidos, o que supõe ter consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem das crianças, pois, as crianças não precisam apenas de tempo e espaço para brincar e praticar habilidades, elas precisam da orientação de um adulto que as ajude a adquirir essas habilidades.

Afirma Fortuna (2003) que:

Enquanto joga o aluno desenvolve a iniciativa, a atenção, a imaginação, o raciocínio, a memória, a curiosidade e o interesse, concentrando-se por longo tempo em uma atividade. (FORTUNA, 2003, p. 19)

Destarte necessário se faz, que o professor perceba a importância do jogo no processo de aprendizagem e conforme afirma Freire (1996), a escola pode então abusar em suas metodologias empregando o lúdico para atrair atenção das crianças nas atividades propostas, todavia, deve-se ter cuidado redobrado na aplicação destes recursos, para que não se torne apenas uma brincadeira a mais.

Trabalhar a alfabetização utilizando a ludicidade como aliada do processo de aprendizagem é um excelente caminho para o professor que quer ter êxito com qualidade, uma vez que o ensino nos tempos modernos busca uma aprendizagem que sirva para a vida, que possa ser utilizada na vida prática, pois, para ter sucesso no que aprendeu, o ensino precisa ultrapassar os conceitos de memorização mecânica por habilidades e competências significativas que priorizem a formação de um sujeito autêntico, dinâmico, construtivo, reflexivo e crítico.

Alfabetizar fazendo uso da ludicidade impõe ao professor muitos desafios e não se configura num trabalho de natureza fácil, pelo contrário, é preciso muita responsabilidade, por isso as escolas precisam trabalhar e pesquisar até onde o trabalho pode ser realizado.

Conforme afirma Leal (2001), o professor precisa traçar ações planejando suas atividades e observar se o lúdico no processo de ensino aprendizagem avançou rumo ao conhecimento, pois deve haver ludicidade, mas deve haver também aprendizagem, o conhecimento não pode ser ofuscado por conta da ludicidade em demasia.

Dessa forma, os jogos e brincadeiras sem sobra de dúvida motivam as crianças e as deixa mais esperta para superar os empecilhos cognitivos ou emocionais impostos por uma atividade escolar.

No entanto, para que isso se efetive, torna-se necessário o auxílio de um intermediário, ou seja, o professor, para que possa ajudar as crianças a se tornarem sujeitos pensantes e participantes do processo de aprendizagem, pois o conhecimento é adquirido através de um procedimento de caráter assimilador e não meramente registrador, e, planejado com antecedência.

Inúmeros autores defendem a utilização de jogos e atividades lúdicas como ferramenta

facilitadora do processo de ensino e aprendizagem. Para eles, o trabalho utilizando a ludicidade contribui na interação entre professor e alunos, tornando as aulas mais dinâmicas.

Nesse sentido Rau (2007) afirma:

O entendimento do jogo como recurso pedagógico passa pela concepção de que, se a escola tem objetivos a atingir e o aluno busca a construção de seu conhecimento, qualquer atividade dirigida e orientada visa a um resultado e possui finalidades pedagógicas. RAU (2007, p.32)

Assim, o jogo ou da atividade lúdica quando é utilizado pelo professor com o intuito de ensinar, de mediar à aprendizagem, pode ser entendido como um recurso pedagógico facilitador que tornará a aprendizagem mais significativa e prazerosa.

No entanto, para que o jogo ou atividade lúdica tenha sentido e função educacional é preciso que o professor tenha clareza do que ele pretende com a utilização desses recursos, qual objetivo quer alcançar, pois cabe a ele conhecer a possibilidade da utilização desses diferentes recursos pedagógicos como orientação metodológica de seu trabalho.

Segundo Rau (2007), qualquer atividade lúdica que for utilizada como recurso pedagógico, esta precisa ser contextualizada significativamente no universo do aluno para que ele possa pensar com clareza, desenvolvendo a criatividade e seu raciocínio lógico.

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a quem a vivencia, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida, de expressividade. Uma aula com características lúdicas não precisa ter jogos ou brinquedos. O que traz ludicidade para a sala de aula é muito mais uma atitude lúdica do educador e dos educandos.

Assumir essa postura implica sensibilidade, envolvimento, uma mudança interna, e não apenas externa, implica não somente uma mudança cognitiva, mas, principalmente, uma mudança afetiva. A ludicidade exige uma predisposição interna, o que não se adquire apenas com a aquisição de conceitos, de conhecimentos, embora estes sejam muito importantes.

Para Santin:

Uma fundamentação teórica consistente dá o suporte necessário ao professor para o entendimento dos porquês de seu trabalho. Trata-se de ir um pouco mais longe ou, talvez melhor dizendo, um pouco mais fundo. Trata-se de formar novas atitudes, daí a necessidade de que os professores estejam envolvidos com o processo de formação de seus educandos. Isso não é tão simples, pois, 10 implica romper com um modelo, com um padrão já instituído, já internalizado. (SANTIN, 1994, P. 45).

A citação de Santin enfatiza o papel crucial da teoria no campo da educação. Ter uma base teórica robusta permite aos professores compreender os fundamentos subjacentes ao seu trabalho, o que é vital para a tomada de decisões pedagógicas informadas.

1. **Compreensão dos "Porquês":** A teoria ajuda os professores a responder à pergunta "por que estamos fazendo isso?" Ao entender os princípios teóricos por trás de suas práticas, eles podem melhorar a qualidade de sua instrução e adaptá-la às necessidades dos alunos.
2. **Profundidade no Ensino:** A expressão "um pouco mais fundo" sugere que os professores devem ir além do simples cumprimento de tarefas e rotinas, explorando as razões subjacentes às abordagens pedagógicas. Isso ajuda a tornar o ensino mais significativo e eficaz.
3. **Formação de Atitudes:** A citação também destaca a importância de formar atitudes nos alunos. Isso vai além do mero repasse de informações e envolve o desenvolvimento de competências sociais, emocionais e éticas.
4. **Necessidade de Formação Contínua:** O treinamento contínuo é mencionado como uma necessidade, pois os professores devem estar em constante aprendizado para se manterem atualizados e eficazes em sua prática.
5. **Desafio da Mudança:** A citação reconhece que essa abordagem não é simples, pois exige que os professores rompam com modelos e padrões estabelecidos. Isso pode ser um desafio, mas também é um requisito para a evolução e adaptação da educação às necessidades em constante mudança.

Em resumo, a citação destaca a importância da teoria como base sólida para a prática educacional e enfatiza que os professores devem buscar uma compreensão mais profunda e envolver-se na formação de atitudes dos alunos. Ela também ressalta a necessidade de os educadores estarem dispostos a questionar práticas estabelecidas e a se manterem comprometidos com o desenvolvimento contínuo, a fim de oferecer uma educação de qualidade.

Fortuna (2001), considera como lúdicas as atividades que propiciem a vivência plena do aqui-agora, integrando a ação, o pensamento e o sentimento. Tais atividades podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que possibilite instaurar um estado de inteireza: uma dinâmica de integração grupal ou de sensibilização, um trabalho de recorte e colagem, uma das muitas expressões dos jogos dramáticos, exercícios de relaxamento e respiração, uma ciranda, movimentos expressivos, atividades rítmicas, entre outras tantas possibilidades.

Mais importante, porém, do que o tipo de atividade é a forma como é orientada e como é experienciada, e o porquê de estar sendo realizada. Ela deve permitir que cada um possa se expressar livre e solidariamente, que as coraças, bloqueios que se estabelecem, possam ser

flexibilizadas e que haja um maior fluxo de energia.

Nesse sentido, o uso dos jogos e de atividades lúdicas não deve ser utilizado com um fim em si mesmo, mas que tenha finalidade pedagógica levando em conta à necessidade educacional dos alunos, adequando a ação pedagógica ao modo de aprender dos alunos.

Assim, ao definir um jogo ou uma atividade lúdica o professor precisa conhecer a funcionalidade do recurso escolhido, sua aplicabilidade e a relação que este recurso deve ter com o conteúdo proposto e os objetivos educacionais pretendidos. Existem atividades lúdicas que podem ser desenvolvidas no processo de alfabetização.

Nessa perspectiva Borba (2006) afirma:

No processo de alfabetização, por exemplo, os trava-línguas, jogos de rima, lotos com palavras, jogos da memória, palavras cruzadas, língua do pê e outras línguas que podem ser inventadas, entre outras atividades, constituem formas interessantes de aprender brincando ou de brincar aprendendo. (BORBA, 2006, p,17)

No processo de alfabetização é essencial que o professor desenvolva as atividades lúdicas com objetivo de propiciar nos alunos interesse pela atividade estimulando a aquisição da autonomia e de aprendizagem.

Na alfabetização quando as crianças cantam músicas, cantigas de roda, ou recitam parlendas, poemas, quadrinhas, ou desafiam os colegas com diferentes adivinhações, estão adquirindo competência na linguagem de maneira lúdica e prazerosa, cabendo ao professor o papel de adequar e criar formas de ensinar que proporcionem prazer e diversão.

Ensinar por meio de atividades lúdicas desperta nas crianças a dedicação e interação com os atores do processo, minimizando o estresse provocado pelas atividades diárias do processo de aprendizagem.

Nessa perspectiva Aguiar (1998) menciona:

O fato é que muitas tarefas escolares, do modo como são propostas, são desagradáveis para as crianças. Algumas razões para isso é que o tempo de sua realização é excessivo ou insuficiente. As instruções ou orientações para seu fazer são pouco claras, as tarefas são complicadas, formuladas de forma indireta e confusa. Além disso, os conteúdos são repetitivos e a formulação é irregular e sem sentido para a criança. (AGUIAR, 1998, p.32)

Para o autor citado, as atividades escolares precisam ser sugeridas e planejadas pelo professor com aulas criativas que envolvam os alunos de forma lúdica fazendo uso de materiais e espaços adequados, pois quando a criança brinca ela organiza seu pensamento e suas emoções, propiciando do desenvolvimento de suas potencialidades como a concentração e coordenação motora.

Cabe, portanto ao professor, fazer do lúdico um recurso pedagógico indispensável para

promover e facilitar a aprendizagem da criança e conduzi-la à autoexpressão, à autonomia e à socialização com todos presentes em sala de aula.

É possível afirmar assim, que o lúdico nos anos iniciais da alfabetização tem uma relação importante no processo de ensino e de aprendizagem das crianças, pois é por meio da ludicidade que as crianças aprendem ao mesmo tempo em que se divertem, fazendo do ambiente escolar um local de aprendizagens significativas interagindo e socializando suas competências ou dificuldades, vivenciando e trocando experiências umas com as outras, mas sempre mediadas pela figura do professor.

Entre as questões que envolvem o processo de ensino-aprendizagem, entende-se que na prática docente também é constantemente um tema de reflexão, principalmente a maneira como são tratados e abordados os diferentes conhecimentos, bem como o envolvimento dos alunos nesse processo e o fato de realmente estarem aprendendo.

Nesse sentido Marinho ressalta:

O educador em sua ação, na educação infantil é nas séries iniciais do ensino fundamental, deve considerar essas questões ao refletir sobre a prática pedagógica. A ludicidade deve ser um dos principais eixos norteadores do processo de ensino-aprendizagem, pois possibilita a organização dos diferentes conhecimentos numa abordagem metodológica com a utilização de estratégias desafiadoras. Assim, a criança fica mais motivada para aprender, pois tem mais prazer em descobrir e o aprendizado é permeado por um desafio constante. (MARINHO, et al, 2007. P.86)

Segundo os autores a prática pedagógica com um caráter lúdico possibilita também ao professor organizar as atividades pedagógicas com as crianças de maneira a permitir-lhes vivenciar as situações de ensino-aprendizagem com seus pares, elaborando seus conhecimentos, conquista e dificuldades.

No brincar, casam-se a espontaneidade e a criatividade com a progressiva aceitação das regras sociais e morais.

Para Marinho:

O brincar pode ser entendido como a capacidade de criar das crianças e esta relacionando com as suas vivências. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideais, de uma realidade anteriormente experimentada. No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e tem um significado diferente daquele que aparentam ter (MARINHO, et al, 2007, p. 87).

Para os autores a brincadeira favorece nas crianças a melhoria da autoestima e contribui para interiorização de determinados modelos de adultos presentes nos diversos grupos sociais. Alguns estudiosos como Piaget (1975, p. 177) e Batista (1999, p. 88) consideram o jogo uma atividade vital e um dos elementos preponderantes do universo infantil, de fundamental importância para a

humanização. Para a criança, o ato de brincar e o jogar desempenha o mesmo papel, em nível de importância, que o trabalho produtivo para os adultos.

De acordo com eles “as situações vivenciadas através das brincadeiras e dos jogos possibilitam o desenvolvimento da sociabilidade, da linguagem, da coordenação motora, da noção espacial e corporal”.

Marinho destaca que:

O ato de brincar contribui para um melhor desenvolvimento da criança em todos os aspectos físico, afetivo, intelectual e social. Brincando, a criança organiza e constrói seu próprio conhecimento e conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça as habilidades sociais e reduz a agressividade (MARINHO, et al, 2007, p. 88).

Os autores também falam da importância da escola em oferecer condições, relacionadas a espaços e materiais, entre outros aspectos, que possibilitem o desenvolvimento de projetos e planejamentos que privilegiem a ludicidade. O professor também desempenha um papel muito importante no trabalho de resgatar as brincadeiras antigas, trazendo para a sala de aula canções, cantigas de roda, brinquedos, brincadeiras e jogos infantis. Mostrando às crianças que o lúdico sempre esteve presente em nossas vidas.

Em relação ao resgate das brincadeiras do passado, Marinho, explicita:

Muitas brincadeiras e jogos praticados por gerações passadas, na sua maioria, eram realizados de forma coletiva e possibilitavam uma maior variedade de movimentos. Boa parte dessas atividades lúdicas bastante significativas- perdeu-se e foi até esquecida. (MARINHO, 2001, p.89)

Diante dessa afirmativa acredita-se que o professor pode ser o principal responsável e articulador de grande parte desse conhecimento, utilizando como fonte de pesquisa a própria infância, no qual sua geração, de modo geral, teve a oportunidade de vivenciar muitas brincadeiras e jogos riquíssimos em movimentos, vocabulário e significado cultural.

A partir da observação das atividades lúdicas, o professor pode obter um diagnóstico do comportamento geral de sua turma e do comportamento individual de cada aluno, descobrir quais são suas maiores dificuldades e quais são suas brincadeiras preferidas.

Porém, para que o professor consiga atingir seus objetivos é preciso que tenha conhecimento e habilidade precisa escolher brincadeiras adequadas às necessidades de seus alunos.

De acordo com Barbosa:

O educador deve definir previamente, o espaço de tempo que a atividade lúdica vai ocupar no dia a dia de sua prática pedagógica, os espaços onde essas atividades se desenvolverão, os objetos e brinquedos a serem utilizados, bem como, respeitar as singularidades das crianças, promovendo a inclusão de modo que todos participam das atividades ao mesmo

tempo. (BARBOSA, 2003, p.19)

Sendo assim, fica evidente a importância do professor conhecer sua turma para poder realmente desenvolver um trabalho significativo e de qualidade. Através das brincadeiras o professor tem a possibilidade de observar e escutar as crianças nas suas linguagens expressivas mais autênticas. O brincar incentiva a criatividade e constitui um dos meios fundamentais de estimular o desenvolvimento da criança e as diversas aprendizagens.

Para Barbosa:

O professor pode desenvolver atividades divertidas através do lúdico proporcionando aos alunos uma aprendizagem transformadora que os levem a distinguir valores éticos e morais, tornando-os cidadãos conscientes dos seus deveres e de suas responsabilidades como sujeitos atuantes, além de proporcionar situações que favoreçam uma interação maior entre professores/aluno em uma aula prazerosa e criativa (BARBOSA, 2003, p. 20).

As atividades lúdicas podem contribuir de forma significativa para o processo de construção do conhecimento do indivíduo. Diversos estudos em relação a isto vêm comprovar que o jogo é uma fonte de prazer e descoberta para a criança.

Nesta perspectiva ele tem muito a contribuir com as atividades didáticas pedagógicas durante o desenvolvimento de qualquer aula, porém, a contribuição do jogo para o desenvolvimento das atividades pedagógicas durante as aulas vai depender da concepção que se tem de jogos, crianças, de aprendizagem e desenvolvimento.

Sobre este contexto Santos faz algumas considerações salientando como o jogo deve ser visto.

O jogo deve ser visto como uma atividade integrante do cotidiano infantil. Ele é um canal de comunicação que permite à criança a apropriação do mundo que, a princípio, e aparentemente, pertence somente aos adultos. O jogo não pode ser confundido também, principalmente por profissionais ligados à educação, com os esportes que são praticados atualmente e que revelam a forma nefasta e desumana de competição e individualismo na nossa sociedade estas atividades esportivas reproduzem e legitimam o nosso modelo social. O que importa é vencer, sejam quais forem os meios para se alcançar a vitória (SANTOS, 1998, p. 50).

Sendo assim, é preciso que o professor utilize o lúdico em sala de aula para despertar na criança o gosto pelo aprender, pois a essência da ludicidade é despertar o prazer proporcionado durante a atividade. Por isso, o professor deve estar sempre refletindo sobre sua prática procurando a melhor forma de integrar o lúdico ao conteúdo proposto.

De acordo com Santos:

O papel do professor durante os jogos deve ser o de provocar e desafiar a participação coletiva na busca de encaminhamentos e resolução dos problemas, pois é através do jogo que podemos despertar e incentivar a criança para o espírito de companheirismo de cooperação gradativamente, ela vai assumindo e compreendendo sua posição como um

membro de um grupo social. (SANTOS, 1998, p.52)

Segundo o autor, para que os jogos contribuam pedagogicamente com o processo de construção do conhecimento da criança é preciso que o professor diminua o seu autoritarismo, criando situações para o desenvolvimento da autonomia e incrementar ações que favoreçam a troca de opiniões e sugestões em questões surgidas durante a atividade (SANTOS, 1998, p. 53).

Diante disso, pode-se dizer que a postura do professor durante os jogos é fundamental para o desenvolvimento da criança, por isso ele incentivá-la e desafiá-la criando um ambiente propício para o desenvolvimento do pensamento crítico e a tomada de decisões dentro de seu grupo social faz parte dessa postura.

Outro ponto importante ressaltado pelo autor é:

O cuidado que se deve ter para não fazer da atividade lúdica uma atividade mecânica, repetitiva, que visa principalmente atingir os objetivos da educação formal. Quando busca-se apenas os conteúdos escolares, pode transformar o lúdico em atividades didáticas, que têm como finalidade o produto e não o processo (SANTOS,1998, p. 57).

Partindo dessa afirmativa, acredita-se que o professor deve valorizar a espontaneidade da criança, criando o espaço do lúdico, da criatividade, da troca das 14 informações entre todos os alunos participantes da atividade.

Ao tratar-se do jogo como forma de expressão corporal, Santos diz:

O jogo pode contribuir muito para o processo educacional da criança. A expressão da criança deve ser respeitada na sua totalidade. Suas dúvidas e sugestões são muito importantes para o desenvolvimento das atividades. Ela deve expressar seus sentimentos através da fala, do gesto, da escrita, do desenho, colocando todo o seu conhecimento espontâneo em interação com o conhecimento dos companheiros, buscando uma sistematização, que é o objetivo da educação escolar. (SANTOS, 1998,p.58)

Ao examinar a declaração do autor, podemos inferir que quando a criança associa seus movimentos, fala e gestos corporais às ações de seus colegas, ela está desenvolvendo seu entendimento de maneira contextualizada.

Adquirindo a habilidade de compartilhar vivências através da criatividade e da oportunidade de estabelecer interações entre aluno, professor e colegas, em vez de impor fatos e conceitos isolados que estão completamente desconectados da realidade deles. Durante este estudo, torna-se evidente que o professor desempenha uma função crucial no desenvolvimento da alfabetização das crianças.

No cenário atual, a grande dificuldade enfrentada pelos educadores é transmitir os conteúdos delineados nos programas curriculares de maneira inovadora, significativa e agradável. Para atender a essa demanda, é essencial que o educador recupere a alegria e o prazer tanto no processo de

ensino quanto no de aprendizado.

A pesquisa bibliográfica revelou uma ampla variedade de estudos que abordam a importância do lúdico na alfabetização. Os resultados brutos dos estudos revisados indicam consistentemente que o uso de abordagens lúdicas na alfabetização tem benefícios significativos para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita em crianças em idade escolar. Isso foi observado em várias fontes e estudos, demonstrando um consenso na literatura.

Os resultados apresentados evidenciam a importância do lúdico na alfabetização, ressaltando que atividades lúdicas estimulam o interesse das crianças pelo processo de aprendizado da leitura e escrita. Essa motivação extra pode melhorar significativamente o desempenho acadêmico. Os resultados obtidos estão em consonância com a teoria de que a aprendizagem lúdica é mais eficaz porque envolve a participação ativa das crianças, tornando o aprendizado mais envolvente e memorável. Os educadores podem se beneficiar ao incorporar estratégias lúdicas no ensino da alfabetização, tornando as aulas mais atraentes e eficazes.

Além disso, os resultados destacam a necessidade de investimentos em recursos lúdicos e formação de professores para implementar essas abordagens. Uma limitação notável deste estudo é que se baseou exclusivamente em pesquisa bibliográfica, sem coleta de dados primários. Além disso, a qualidade dos estudos revisados pode variar, o que pode afetar a robustez das conclusões. Futuras pesquisas podem se concentrar em conduzir estudos empiricamente controlados para avaliar o impacto específico de diferentes atividades lúdicas na alfabetização. Além disso, investigações sobre como adaptar essas abordagens para diferentes idades e contextos educacionais podem ser benéficas.

Com base nos resultados e discussões apresentados até agora, é possível concluir que o uso de abordagens lúdicas na alfabetização tem uma influência positiva e significativa no processo de aprendizado das crianças. Introduzir e incorporar atividades lúdicas durante a alfabetização nos primeiros anos do ensino fundamental promove o desenvolvimento afetivo, motor, mental, intelectual e social das crianças. Isso ocorre porque essas atividades permitem que as crianças expressem seus sentimentos em relação a si mesmas e ao mundo ao seu redor. O aspecto lúdico auxilia na exploração do mundo em que as crianças estão inseridas, permitindo que elas expressem, analisem e transformem essa realidade.

A prática docente que incorpora brincadeiras lúdicas também contribui para o desenvolvimento da atenção, linguagem, criatividade e coordenação motora das crianças. Esses elementos são essenciais para uma aprendizagem significativa, proporcionando instrumentos que promovem o desenvolvimento das capacidades necessárias para o processo de aprendizagem.

O lúdico promove ao ambiente escolar uma harmonia entre o fazer pedagógico e a

aprendizagem, pois transforma o processo de ensino e aprendizagem em uma rotina prazerosa e interessante para a criança. O professor que proporcionar situações lúdicas no ambiente escolar possibilita às crianças a exploração de suas habilidades, porque pode intervir pedagogicamente nas ações de cuidado e educação entre a criança e o conhecimento, e, o olhar do professor nesses aspectos pode fazer o diferencial entre o prender e o presença física em sala de aula.

Enfim, as brincadeiras e os jogos são mais que um passa tempo, eles ajudam no desenvolvimento das crianças promovendo a socialização e a descoberta do mundo, processos indispensáveis na aprendizagem e a incorporação do lúdico na educação das crianças é uma abordagem eficaz para o desenvolvimento da alfabetização, tornando o aprendizado da leitura e da escrita uma experiência prazerosa e significativa. Isso não apenas ajuda as crianças a adquirir habilidades linguísticas, mas também a desenvolver um amor duradouro pela literatura e pela comunicação escrita.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nossas análises da literatura destacaram consistentemente que o lúdico desempenha um papel crucial no processo de alfabetização. Os estudos revisados revelaram que atividades lúdicas estimulam o interesse das crianças pelo aprendizado da leitura e escrita, aumentam a motivação e, conseqüentemente, melhoram o desempenho acadêmico.

Os resultados obtidos estão em linha com os objetivos estabelecidos no início deste estudo. Nossas análises confirmaram que o uso de estratégias lúdicas na alfabetização é uma abordagem eficaz e benéfica para as crianças em idade escolar.

Nossas hipóteses iniciais, que sugeriam que as estratégias lúdicas promoveriam a alfabetização infantil, foram confirmadas pelos resultados encontrados na literatura revisada.

Este estudo é de grande relevância, pois destaca a importância do lúdico como uma ferramenta eficaz no processo de alfabetização. Suas contribuições incluem a promoção de práticas educacionais mais eficazes, o aumento do envolvimento das crianças na aprendizagem e o enriquecimento do campo de estudo da alfabetização.

As implicações práticas de nossas descobertas são significativas. Educadores podem se beneficiar ao incorporar estratégias lúdicas em suas práticas de ensino, tornando as aulas mais atraentes e eficazes. Além disso, pais e formuladores de políticas educacionais podem considerar o apoio a iniciativas que promovam o lúdico na alfabetização.

Reconhecemos que este estudo se baseou em uma pesquisa bibliográfica, o que limita nossa capacidade de fornecer evidências diretas. Além disso, a qualidade dos estudos revisados pode

variado, afetando a robustez das conclusões.

Sugerimos que pesquisas futuras incluam estudos empíricos que avaliem o impacto específico de diferentes atividades lúdicas na alfabetização. Além disso, a adaptação dessas estratégias para diferentes idades e contextos educacionais merece investigação adicional.

Em resumo, este estudo reforça a importância do lúdico na alfabetização e destaca seu potencial para melhorar significativamente o processo de aprendizado da leitura e escrita em crianças. Esperamos que as informações apresentadas aqui sejam valiosas para educadores e pais, e sejam também formuladores de políticas e a comunidade científica, contribuindo para práticas educacionais mais eficazes e enriquecedoras.

REFERENCIAS

- AGUIAR, J.S. 1998. **Educação: jogos para o ensino de conceitos**. Campinas, Papirus
- BARBOSA, Ana Maria. **A importância do lúdico na alfabetização**. São Paulo: Cortez, 2003.
- BATISTA, Cleide Vitor Mussini. **A ludicidade na prática docente**. Rio de Janeiro: Zahar, 1999.
- BORBA, A.M. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. FNDE, 2006.
- BORGES, Célio José. MOURA, Queite Fernandes de. Cultura. **Leitura Linguagem: Discursos de Letramentos; O Lúdico e suas relações interdisciplinares com a leitura e escrita**. Porto Velho Rondônia: Edufro, 2007.
- BORGES, Célio José. OLINDA, Lisandra. NEVES, Roberto. Cultura. **Leitura Linguagem: Discursos de Letramentos; O Lúdico nas interfaces das relações educativas**. Porto Velho Rondônia: Edufro, 2007.
- BRASIL. **Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- FORTUNA, T. R. **Jogo em aula: recurso permite repensar as relações de ensino-aprendizagem**. Revista do Professor, Porto Alegre, v. 19, n. 75, p. 15- 19, jul./set. 2003.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários a prática educativa**. São Paulo: Paz Terra, 1996.
- FRIEDMANN, A. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão**. São Paulo: Moderna, 2012.
- LEAL, A. Fala Maria Favela: **Uma experiência criativa em alfabetização**. Ática: São Paulo, 2001.
- LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. 2005. Disponível em: <http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>. Acesso em 24 de outubro de 2023.

MACEDO, Fernanda Age. **A importância do lúdico no processo de alfabetização no primeiro ano do ensino de nove anos.** Disponível em: FA Macedo, GAR ALENCAR. Universidade Estadual de 2010. Disponível em www.dfe.uem.br. Acesso em 01 de outubro de 2023.

MALUF, A. C. M. **Atividades lúdicas para educação infantil. Conceitos, orientação e práticas.** Petrópolis, Vozes, 2008.

MARINHO, Hermínia Regina Bugeste; et al. **Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade.** 2 ed. Curitiba: Ibepex, 2007.

NICOLITTO, Mayara Cristina – UEGP CAMPOS, Graciela Vanessa de. **A Importância Das Atividades Lúdicas No Processo De Alfabetização Nos Anos Iniciais Do Ensino Fundamental** Disponível em: MC Nicolito, GV Campos 2012. Disponível em www.educere.bruc.com.br. Acesso em 01 de outubro de 2023.

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança.** 2 ed. Tradução de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica.** Curitiba: Ibepex, 2007.

RODRIGUES, RENATO; GONÇALVES, JOSÉ CORREA, **Procedimentos de metodologia científica.** 10º ed. Lages: Papervest, 2021.

ROSA, Adriana Padilha. NISIO, Josiane di. **Atividades lúdicas: sua importância na alfabetização.**/Curitiba: Juruá. 1998.

SANTIN, Silvino. **Educação física: da opressão do rendimento à alegria do lúdico.** Porto Alegre: Edições EST/ESEF - UFRGS, 1994.

SANTOS, C. A. dos. **Jogos e atividades lúdicas na alfabetização.** Rio de Janeiro: SPRINT, 1998.