

## A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO THE IMPORTANCE OF PLAYFULNESS IN THE LITERACY PROCESS

Autor: Anadeje Ferreira de Almeida<sup>1</sup>

**Resumo:** O presente trabalho tem como objetivo apresentar a relevância da ludicidade no processo de alfabetização, visto que, as crianças que saem da educação infantil necessitam se apropriar dos conceitos conteudistas por meio de práticas educativas em que o lúdico esteja presente, facilitando a compreensão dos educandos e promovendo um ambiente onde eles sejam capazes de querer retornar no dia seguinte. A ludicidade, infelizmente, para alguns indivíduos tem sido caracterizada como o “apenas brincar”, no entanto, conforme a literatura é brincando que as crianças aprendem, pois é dessa forma que o cérebro se sente motivado em querer aprender cada vez mais. A metodologia desenvolvida nesta pesquisa é de natureza bibliográfica, pois parte de teorias presentes na literatura vigente e de pesquisas realizadas no período de 2017 a 2023 em torno dessa temática. Diante dos resultados encontrados, pode-se observar que os alunos que foram estimulados no processo de alfabetização por intermédio de práticas lúdicas obtiveram êxito ao longo do percurso. Contudo, apesar das grandes contribuições da ludicidade para a alfabetização, que conforme a literatura é uma das etapas mais marcante na vida de qualquer indivíduo, infelizmente, nem todos os docentes fazem uso dessa estratégia no ambiente escolar.

**Palavras-chave:** Alfabetização; Ludicidade; Estratégias.

**Abstract:** The present work aims to present the relevance of playfulness in the literacy process, since children leaving early childhood education still need to appropriate content concepts through educational practices in which playfulness is present, facilitating students' understanding. and fostering an environment where they are able to want to return the next day. Playfulness, unfortunately, for some individuals has been characterized as “just playing”, however, according to the literature, it is through playing that children learn, as this is how the brain feels motivated to want to learn more and more. The methodology developed in this research is bibliographic in nature, as it is based on theories present in current literature and research carried out between 2017 and 2023 around this theme. Given the results found, it can be observed that students who were stimulated in the literacy process through playful practices were successful along the way. However, despite the great contributions of playfulness to literacy, which according to the literature is one of the most important stages in the life of any individual, unfortunately, not all teachers use this strategy in the school environment.

**Key words:** Literacy; Playfulness; Strategies.

### INTRODUÇÃO

A presente pesquisa objetiva apresentar a relevância da ludicidade no âmbito escolar, especificamente, no ciclo de alfabetização (1º ano do ensino fundamental), visto que, essa etapa de ensino representa uma nova transição na vida escolar dos

---

<sup>1</sup> Pós-graduanda do Curso de Neurociência da Faculdade Focus, [dejeana@outlook.com](mailto:dejeana@outlook.com);

educandos, pois a maioria dos escolares passam dois ou mais de dois anos na educação infantil, ou seja, em um ambiente completamente diferente do ensino fundamental, dessa forma, é de grande importância que no ensino fundamental, principalmente, nas séries iniciais o lúdico se faça presente.

Apesar dos grandes avanços na área educacional, a ludicidade ainda é vista por alguns professores como uma barreira, pois preferem acreditar que o desenvolvimento da aprendizagem dos escolares acontece apenas de uma única forma, em que na maioria das vezes, os educandos precisam passar grande parte do tempo sentados nas cadeiras até chegar a hora de irem para casa.

Ao se adentrar no ensino fundamental a criança se depara com novas mudanças curriculares que são características típicas dessa nova transição escolar, no entanto, um dos grandes desafios a ser enfrentado nesse novo processo que se inicia, é a aquisição da linguagem escrita, segundo a Base Comum Curricular (2018) a alfabetização deve ser o objetivo principal dos primeiros e segundos anos do ensino fundamental. Diante desse cenário, é interessante que o corpo docente se aproprie das práticas lúdicas com o intuito de motivar os novos educandos, além disso, será por meio dessa metodologia educativa que os conteúdos serão absorvidos e consolidados de forma mais significativa.

A alfabetização passou por diversas transformações ao longo dos anos, pois conforme Soares (2022), na década de 1970 acreditava-se que o processo de aquisição da língua escrita se dava de forma natural semelhantemente ao processo responsável pelo desenvolvimento da linguagem oral, a fim de romper com as teorias desta época, métodos de alfabetização foram desenvolvidos e até hoje se fazem presentes nas instituições escolares brasileiras, duas vias de ensino foram desenvolvidas para iniciar o processo de alfabetização, os métodos sintéticos e os métodos analíticos. Porém, na literatura vigente, por meios das descobertas da neurociência, área do conhecimento responsável por estudar os processos cerebrais que ocorrem durante o processo de ensino e aprendizagem, revela que é por meio da emoção que o cérebro sente prazer em querer aprender, ou seja, quanto mais o aluno desejar receber as informações, maiores serão as chances desse conteúdo se fixar na memória.

Nesse período, de mudanças e de novos conteúdos a serem ensinados, alguns educandos sentem-se constrangidos, desmotivados e com falta de confiança, é um

misto de emoções, porém, com a finalidade de tornar esse momento marcante na vida escolar de cada criança, é preciso se apropriar de estratégias de ensino em que o lúdico esteja presente, pois é da natureza da criança querer brincar, então, é interessante fazer uso de algo que elas tanto gostam para que o processo não seja visto como uma etapa impossível de se conquistar.

Para Desmurget (2023), neste mundo, tudo ou quase tudo, pode ser adquirido por meio do dinheiro, compramos roupas, calçados, bolsa entre outros objetos, no entanto, o mesmo não ocorre com a leitura e com a escrita, pois para que a criança possa adquirir essas duas habilidades, é preciso conquistá-las durante o período de alfabetização.

Ensinar a ler e escrever tem sido um processo desafiador para grande parte dos educadores do ciclo de alfabetização, além do alto número de alunos, infelizmente, nem sempre é possível contar com a participação da família durante essa etapa primordial na vida de cada educando, dessa forma, algumas problemáticas começaram a surgir a partir do desenvolvimento do tema proposto neste estudo, e a partir desta pesquisa pretende-se responder a seguinte problemática: De que forma podemos despertar o interesse das crianças para que elas sintam prazer em querer aprender e como fazer uso da ludicidade no processo de alfabetização?

Esse trabalho justifica-se pela ausência de atividades lúdicas no ensino fundamental, pois as crianças de hoje são completamente diferentes das gerações anteriores, com o avanço tecnológico, a globalização e as inúmeras transformações na sociedade já não é mais possível fazer uso na sala de aula de metodologias ultrapassadas em que somente o professor era visto como o detentor do conhecimento, a partir dessa realidade, é essencial que o lúdico seja utilizado como ferramenta pedagógica com a finalidade de tornar possível a consolidação dos conteúdos abordados que servirão de base para as séries posteriores e, além disso, também irá desenvolver nos pequenos o protagonismo estudantil.

Para Kishimoto (2010) as estratégias metodológicas em que o lúdico se faz presente, são atividades envolvendo diferentes tipos de ferramentas como, por exemplo, os jogos, a musicalização, as brincadeiras e até mesmo a gamificação. Por meio desses tipos de estratégias, os educandos sentem desejo de querer participar e o educador assume o papel de facilitador, incentivando os pequenos durante a

execução de cada proposta pedagógica. As atividades baseadas na ludicidade não têm como objetivo o “apenas brincar”, e sim, o aprender brincando.

Nos dias atuais, o brincar é um dos direitos de toda criança e conforme o Estatuto da Criança e do Adolescente (2002), o indivíduo é considerado criança até os seus 12 anos de idade incompletos, diante disso, se torna evidente que trabalhar o processo de alfabetização tendo como base esse modelo de estratégia, só irá beneficiar o desenvolvimento integral do alunado.

Piaget (2003), aponta que o trabalho por intermédio dos jogos e das brincadeiras, proporcionam e despertam o prazer dos pequenos. Até mesmo as crianças que possuem deficiências também são estimuladas e encorajadas a partir desse tipo de metodologia, dessa forma, o presente estudo possui grande relevância no cenário educacional, pois aborda a importância da ludicidade no ciclo de alfabetização, a fim de facilitar a compreensão de cada estudante.

Conforme Vygotsky (1984, p. 27), "é na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva". A partir das interações, a criança aprende entre os pares, passa a compreender o mundo em sua volta e além de desenvolver habilidades cognitivas devido ao objeto de conhecimento trabalhado em sala, também aprende a importância de se relacionar entre os colegas. Nesse sentido, a fim de procurar soluções para a problemática levantada, neste estudo, buscou-se compreender o conceito de alfabetização e ludicidade e os impactos do uso de jogos e de brincadeiras na sala de aula.

## **METODOLOGIA**

O presente trabalho é fruto de análises documentais, pois parte de teorias presentes na literatura vigente, em que diversos autores por meio de inúmeras pesquisas puderam constatar os benefícios da ludicidade no processo de alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental.

De acordo com Andrade (2010,p. 25)

A pesquisa bibliográfica é habilidade fundamental nos cursos de graduação, uma vez que constitui o primeiro passo para todas as atividades acadêmicas. Uma pesquisa de laboratório ou de campo implica, necessariamente, a pesquisa bibliográfica preliminar. Seminários, painéis, debates, resumos críticos, monográficas não dispensam a pesquisa bibliográfica. Ela é

obrigatória nas pesquisas exploratórias, na delimitação do tema de um trabalho ou pesquisa, no desenvolvimento do assunto, nas citações, na apresentação das conclusões. Portanto, se é verdade que nem todos os alunos realizarão pesquisas de laboratório ou de campo, não é menos verdadeiro que todos, sem exceção, para elaborar os diversos trabalhos solicitados, deverão empreender pesquisas bibliográficas.

A fim de responder a problemática levantada foi realizada a leitura de artigos disponíveis nas bases de dados nomeadas google acadêmico e SciElo no período de 2017 a 2023, no entanto, com o intuito de realizar a busca dos matérias foram introduzidos os seguintes descritores, ludicidade, alfabetização, leitura/escrita e estratégias lúdicas.

Os instrumentos utilizados para o desenvolvimento do presente estudo, foram artigos selecionados na base de dados mencionadas anteriormente, no entanto, levou-se em consideração as informações expostas nos resumos, palavras-chaves, os objetivos apresentados pelos autores, o tipo de pesquisa realizada e os resultados.

A partir desses critérios foi feita a leitura dos materiais coletados e as respectivas observações. A análise dos documentos durou cerca de dois meses, iniciou-se no dia 02/05/2024 e encerrou-se no dia 04/07/2024. Foram selecionados dez artigos para serem analisados conforme os critérios definidos, porém, apenas seis se enquadraram nos requisitos propostos.

Durante esse processo de coleta de dados também foi realizada a leitura do capítulo um do livro Alfabetrar de Magda Soares (2022), onde a autora apresenta o conceito de alfabetização e de letramento na página 27.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Com o objetivo de analisar os artigos selecionados na base de dados google acadêmico e que estavam de acordo com os requisitos apresentados na metodologia, foi instituído nesta seção um quadro contendo os critérios avaliados, no entanto, foi exposto no quadro apenas os principais critério: autor/ano, título, periódico, método/local e resultados.

**Quadro 1:** Resultado dos critérios avaliados para a seleção e coleta de dados dos artigos selecionados

Autor/Ano	Título	Periódico/Livro	Método/Local	Resultados
-----------	--------	-----------------	--------------	------------

Prestes e Souza (2014)	A alfabetização na perspectiva de sua evolução e da ludicidade como ferramenta para o desenvolvimento da linguagem oral e escrita	Google acadêmico	Pesquisa de cunho bibliográfico; Fundamenta-se na teoria psicogenética de Emilia Ferreiro e na teoria sociointeracionista de Vygotsky.	Conforme os resultados apresentados, o professor deve propor atividades em que o lúdico seja explorado a fim de facilitar o processo de aquisição da leitura e da escrita, favorecendo as interações e a aprendizagem dos educandos.
Dias e Yasmin (2017)	O lúdico no processo de alfabetização	Google acadêmico	Pesquisa de campo; Aplicação de questionário aplicado a professores de escolas públicas; Escolas públicas e municipais de Patos de Minas.	De acordo com os resultados dos questionários aplicados os profissionais reconhecem a importância dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento integral dos educandos, mas alguns se mostram resistentes ao uso frequente desse tipo de metodologia.
Rocha e Ribeiro (2017)	Vida cotidiana e as brincadeiras no primeiro ano do ensino fundamental	SciELO	Pesquisa de caráter bibliográfico articula a pesquisa empírica; A pesquisa de campo foi realizada em uma escola municipal, localizada em Campinas, cidade do interior do Estado de São Paulo (Brasil).	De acordo com os resultados obtidos, as autoras puderam constatar escassa inserção de brincadeiras no contexto escolar, no entanto, em pouquíssimas ocasiões elas ocorrem, mas possuem características muitos simples, ou seja, os objetivos não são explorados da maneira que deveriam ser.
Adreeta <i>et al.</i> (2020)	O brincar e a escola: um estudo sobre o lúdico no primeiro	SciELO	Pesquisa de cunho bibliográfico;	De acordo com as pesquisas realizadas, os autores puderam

	ano do ensino fundamental		Foram selecionados 10 trabalho de 2013 a 2018;	constatar que os professores vivenciaram o brincar no exterior do contexto escolar, ou seja, nas praças, nas ruas e nas casas, a escola era vista como o lugar onde os indivíduos adquiriam conhecimentos.
Araujo (2020)	Jogos como recursos didáticos na alfabetização: o que dizem e fazem as professoras	SciELO	Pesquisa de campo; Realização de entrevista e observações; Ocorreu nas escolas da rede municipal de Salvador.	Os resultados demonstram que é preciso investir nas formações dos professores a fim de fortalecer as práticas lúdicas no cotidiano escolar, para que dessa forma, a leitura e escrita não sejam vistas como habilidades desenvolvidas a partir do ensino mecânico, e sim, por meio de estratégias didáticas significativas.
Soares (2022)	Cápítulo 1- Alfabetização e letramento	Alfaletrar toda criança pode aprender a ler e a escrever	Experiências de um projeto instituído no Município Lagoa de Santana em Minas Gerais que recebeu a nomenclatura Alfaletrar, envolvendo crianças de 4 a 8 anos de idade.	Alfaletrar significa, alfabetizar letrando, conforme os resultados obtidos por meio desse projeto no município de Lagoa de Santana, as crianças desde a educação infantil por meio de práticas recreativas passaram a ter contato com as características fonológica da fala, ao chegarem no segundo ano, os educandos envolvidos obtiveram um maior nível na

				aprendizagem de leitura e escrita.
Sobrinho <i>et al.</i> (2023)	A ludicidade no processo de alfabetização	Google acadêmico	Pesquisa de campo; Foram realizadas observações e testes diagnósticos e foi desenvolvido um projeto nomeado de "Ludicizando no processo de aquisição da leitura e escrita". A pesquisa ocorreu em uma escola da rede pública localizada na cidade de Teresina na Zona Sudeste, que recebe o nome de Escola Municipal Mário Covas.	A partir das observações, dos testes e por meio do desenvolvimento do projeto as crianças passaram a aprender de forma significativa por meio da ludicidade. A partir da ação desenvolvida pelas pesquisadoras as crianças da Escola Municipal Mário Covas vem apresentado êxito no processo de alfabetização, diminuindo assim, o déficit de leitura e de escrita.

Fonte: Google acadêmico e SciELO

Após a leitura e análise dos materiais coletados no quadro acima, é possível observar que as atividades envolvendo a ludicidade nas turmas dos primeiros anos proporcionam aos educandos maiores rendimentos e satisfação no ambiente escolar, no entanto, também se tornou evidente que não são todos os professores que fazem uso desse tipo de metodologia em sala de aula. Para uma melhor discussão referente as informações coletadas, os resultados obtidos por meio desta pesquisa foram classificados em tópicos: O processo de alfabetização e letramento e a importância da ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental.

## O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Na atualidade, o processo de alfabetização tem sido bastante valorizado entre os pesquisadores, pois busca-se entender as etapas que as crianças percorrem até que sejam consideradas alfabetizadas. Soares (2022), expõe e apresenta um novo conceito que deve ser trabalhado juntamente com a alfabetização, o letramento.



Alfabetizar e letrar são duas competências que possuem finalidades opostas, mas uma depende da outra, ou seja, são indissociáveis, a fim de apresentar ao leitor o conceito desses dois termos, Soares (2022, p.27), ressalta que a alfabetização é o “processo de apropriação da “tecnologia da escrita”, isto é, do conjunto de técnicas-procedimentos, habilidades-necessárias para a prática da leitura e da escrita”.

Diante do conceito definido por Soares (2022), infere-se que a alfabetização está intimamente ligada ao domínio do sistema de escrita alfabética (SEA), visto que, é a partir da relação existente entre letra-som, que as crianças passam a compreender como se dá a prática da leitura e da escrita. Ao ler, os educandos passam pela etapa da decodificação que é momento onde eles convertem os símbolos gráficos dispostos no papel em sons, ou seja, a criança reconhece que para ler é preciso lembrar o som de cada letra. A esse processo de decodificar, Soares (2022) aborda sobre a importância de estimular a consciência grafofonêmica das crianças a fim de romper com o realismo nominal.

No entanto, ao contrário da alfabetização, para Soares (2022, p. 27) o letramento é a “capacidade de uso da escrita para se inserir-se nas práticas sociais e pessoais que envolvem a língua escrita, o que implica habilidades várias, tais como: capacidade de ler ou escrever para atingir diferentes objetivos”. Diante desses dois conceitos apresentados pela a autora, pode-se concluir que para estar letrado o indivíduo primeiramente precisa ser alfabetizado, ou seja, preciso quebrar o código linguístico a fim de entendê-lo, após compreender como acontece o desenvolvimento da leitura e da escrita é preciso incentivar as crianças a praticar essas duas habilidades no dia a dia, na escola ou no ambiente familiar, pois dessa forma, o letramento estará sendo desenvolvido.

Nesse sentido Soares (1998, p. 45-46) afirma que

As pessoas se alfabetizam, aprendem a ler e a escrever, mas não necessariamente incorporam a prática da leitura e da escrita, não necessariamente adquirem competência para usar a leitura e a escrita, para envolver-se com as práticas sociais de escrita: não lêem livros, jornais e revistas, não sabem redigir um ofício, um requerimento ou uma declaração, não sabem preencher um formulário, sentem dificuldade para escrever um simples telegrama ou carta, não conseguem encontrar informações num catálogo telefônico, num contrato de trabalho, numa conta de luz, ou numa bula de remédio.

Dessa forma, conforme a autora é de grande importância alfabetizar e letrar os educandos ao mesmo tempo, para que desde cedo eles saibam fazer uso da escrita nas diferentes práticas sociais.

## **A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Na pesquisa desenvolvida por Prestes e Souza (2014), os autores apresentaram de forma sucinta os estágios do desenvolvimento da escrita de acordo com a teoria psicogenética de Emilia Ferreiro e a importância da ludicidade em cada fase desse processo, chegando a conclusão de que os professores precisam desenvolver práticas de ensino significativas, por meio da exploração de jogos e de brincadeiras no ambiente escolar, onde a autonomia, as interações e a aprendizagem sejam estimuladas.

No entanto, conforme os resultados obtidos a partir da pesquisa de campo realizada por Dias e Ferreira (2017), em que as pesquisadoras realizaram a aplicação de um questionário nas escolas públicas e municipais de Patos em Minas Gerais, envolvendo 12 professores (as), de acordo com os resultados obtidos a partir de 5 perguntas desenvolvidas com o intuito de analisar a frequência do uso de jogos na sala de aula e os benefícios desse tipo de abordagem educativa, pode-se observar, que o grupo de docentes avaliados consideram a ludicidade uma prática importante no processo de alfabetização, no entanto, apenas alguns fazem uso dessa estratégia frequentemente, pois os demais relatam que as crianças ficam agitadas durante a execução das atividades propostas. Entretanto, é da natureza da criança apresentar-se agitada ou eufórica em alguns momentos, porém, cabe ao docente estipular regras, combinados e realizar rodinhas de conversa antes da execução das atividades, para que dessa forma os educandos aprendam como se deve agir durante os jogos e das brincadeiras, além disso, no estudo realizado por Dias e Ferreira (2017), não apresenta a faixa etária dos professores e os anos de experiências que eles possuem na sala de aula, pois é muito comum encontrar turmas agitadas de professores que estão iniciando a carreira profissional, dessa forma, é importante tentar identificar por quais motivos as crianças se encontram com esse tipo de comportamento.

Na pesquisa de campo desenvolvida por Rocha e Ribeiro (2017), realizada em uma escola municipal de Campinas, cidade do interior do estado de São Paulo, também foi possível contatar a ausência de jogos e brincadeiras nas turmas de primeiro ano do ensino fundamental I, conforme as pesquisadoras, o corpo docente realiza pouquíssimas vezes metodologias lúdicas, mas as atividades desenvolvidas são muito aquém do esperado, nesse sentido, cabe aos docentes planejar e pesquisar

jogos ou brincadeiras que estejam de acordo com a realidade da turma, e que também levem como critério de seleção a idade dos educandos, pois uma atividade lúdica aplicada na educação infantil pode ser muito fraca para crianças inseridas no primeiro ano do ensino fundamental.

Conforme a pesquisa desenvolvida por Adreeta *et al* (2020) que aborda um estudo de revisão sobre o lúdico no ensino fundamental, também é possível observar que os resultados são bastantes parecidos com os resultados das pesquisas citadas nos parágrafos anteriores, no entanto, conforme os autores, nos documentos que eles selecionaram continuam relatos de professoras afirmando que em alguns momentos durante a aula, os educandos brincavam com as tarefas dando a impressão de que estivessem fazendo uso do faz de conta e da imaginação, habilidades que são estimuladas na educação infantil. Além disso, ao perceber que as crianças realizavam determinadas brincadeiras na sala de aula, as professoras faziam perguntas a fim de saber se já era hora de brincar, diante desse resultado pode-se concluir que para determinados professores do ensino fundamental, os jogos, as brincadeiras entre outras atividades relacionadas a ludicidade são vistas como inapropriadas para o ambiente escolar, pois para eles essas estratégias são vistas como o apenas brincar, reforçando mais uma vez a aprendizagem mecânica tradicional.

No entanto, de acordo com o relato do corpo docente envolvido nas pesquisas que Adreeta *et al*. (2020) selecionaram para a revisão de literatura, o brincar era uma prática realizada fora da escola, ou seja, nas casas dos educandos, nas ruas, nas praças entre outros ambientes, e a escola cabia apenas transmitir o conhecimento. A partir dessas observações também é possível constatar que alguns educadores tem como exemplo a educação que receberam no passado, no entanto, dependendo da idade do educador, certamente os métodos utilizados na época em que ele era aluno, eram métodos ultrapassados, além disso, nos dias que correm e com o grande avanço da tecnologia as crianças não brincam como antigamente, por causa do grande número de carros, motos e outros veículos que passam constantemente nas ruas também não é seguro deixar as crianças largadas nas ruas. Outro fator que tem contribuído com a diminuição do brincar fora do contexto escolar, é a tecnologia, na atualidade, há crianças de quatro anos que já possui seu próprio telefone.

Na pesquisa executada por Araujo (2020), outro fator que tem contribuído com a ausência da ludicidade no âmbito escolar é a falta de planejamento das professoras em torno desta temática, pois é necessário planejar e elaborar atividades em que a alfabetização seja contemplada, com o intuito de demonstrar a eficácia dos jogos e brincadeiras nas séries de primeiro ano, o estudo de Araujo (2020) aborda a importância de aplicar jogos de linguagem a fim de despertar a consciência fonológica dos educandos, no entanto, a pesquisadora também aponta a relevância de incentivar os docentes nos encontros formativos para que eles possam inserir nos planejamentos semanais estratégias menos mecânicas, ou seja, lúdicas.

O estudo apresentado por Sobrinho *et al.* (2023), aborda a eficácia da ludicidade no ciclo de alfabetização, com a finalidade de demonstrar na prática os benefícios dessa metodologia, as pesquisadoras desenvolveram um projeto nomeado de Ludicizando no processo de aquisição da leitura e escrita, essa estratégia foi fruto dos testes avaliativos que constataram um déficit de aprendizagem dos educandos matriculados na Escola Municipal Mário Covas localizada na cidade de Teresina na Zona Sudeste. No projeto, foram propostos vários tipos de jogos e brincadeiras que estão presentes no cotidiano dos educandos, porém, todas as brincadeiras e jogos foram adaptados para que dessa forma o processo de alfabetização fosse beneficiado, ao longo dos dias e das semanas, de acordo com as pesquisadoras, os alunos estavam bastantes otimistas e alegres com tudo que estava sendo desenvolvido no chão da escola, além disso, passaram a avançar na aprendizagem, pois um dos objetivos centrais do projeto era justamente estimular a leitura de palavras simples e complexas.

## **CONCLUSÃO**

Diante dos resultados e da discussão desenvolvida a partir da seleção dos artigos mencionados no quadro 1, pode-se concluir, que as práticas lúdicas não são bem vistas no ensino fundamental, pois para os professores desse nível de ensino, esse tipo de abordagem educativa não demonstra trazer resultados significativos. Porém, como foi mencionado na seção anterior, infelizmente, os professores não se esforçam para planejar jogos e brincadeiras cujo o objetivo principal seja o desenvolvimento e a consolidação da aprendizagem.



Dessa forma, é de suma importância que a gestão escolar juntamente com a secretaria de educação proponha alternativas que visem romper com essa resistência por parte dos docentes, pois o ensino tradicional e aprendizagem mecânica não são suficientes para atrair a atenção dos educandos que muitas das vezes está voltada para os acontecimentos que ocorrem fora da sala de aula.

## REFERÊNCIAS

- ANDREETA, T. E.; GOING, L. C.; SAKAMOTO, C. Z. **O brincar e a escola: um estudo sobre o lúdico no primeiro ano do ensino fundamental.** *Bol. - Acad. Paul. Psicol.* [online]. 2020, vol.40, n.98, pp.22-34. ISSN 1415-711X.
- ARAUJO, LIANE CASTRO de. Artigo-Jogos Como Recursos Didáticos Na Alfabetização: o que dizem e fazem as professoras. **Educação em Revista**, v. 36, p. e220532, 2020.
- BRASIL, M. E. C. Estatuto da criança e do adolescente: Lei federal nº 8069, de 13 de julho de 1990. **Rio de Janeiro: Imprensa Oficial**, 2002.
- DE ANDRADE, Maria Margarida. Introdução À Metodologia Do Trabalho Científico: Elaboração de Trabalhos Na Graduação . **Editora Atlas SA**, 2000.
- DESMURGET, Michel. **Faça-os ler para não criar cretinos digitais.** São Paulo: Vestígio, 2023. Tradução de Julia da Rosa Simões.
- DIAS, Stéfane Sara Ferreira; FERREIRA, Yasmin Caroline Silva; AMÂNCIO, Márcia Regina. O lúdico no processo de alfabetização. **Pergaminho**, n. 8, p. 12-22, 2017.
- KISHIMOTO, Tizuro Morchida (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** 13ª edição. São Paulo: Cortez, 2010.
- PIAGET, Jean. Seis estudos de psicologia. Tradução Maria Alice Magalhães D' Amorim e Paulo Sergio Lima Silva. 24 ed. Rio de Janeiro: **Forense Universitária**, 2003.
- PRESTES, Jessica Franson; SOUZA, Maria de Fátima Proença. A alfabetização na perspectiva de sua evolução e da ludicidade como ferramenta para o desenvolvimento da linguagem oral e escrita. **Revista Científica Eletrônica**, 2014.
- ROCHA, Maria Silvia Pinto de Moura Librandi da; RIBEIRO, Rosângela Benedita. A vida cotidiana e as brincadeiras no primeiro ano do ensino fundamental. **Cadernos CEDES**, v. 37, n. 102, p. 237-258, 2017.
- SOARES, Magda. **Alfabetizar: toda criança pode aprender a ler e a escrever.** São Paulo: Contexto, 2020. 352 p. Praxis educativa, vol. 15, e2016890, 2022.
- SOBRINHO, Vitória Cristina Pereira et al.. A ludicidade no processo de alfabetização. Anais do IX ENALIC... Campina Grande: **Realize Editora**, 2023. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/102923>>. Acesso em: 01/06/2024 10:28