



A ALFABETIZAÇÃO DE FORMA DIVERTIDA: O LÚDICO TAMBÉM ENSINA

Jonathan Kevin Comandante Palmeira de Morais ¹

Orientadora do Trabalho: Profª Dra. Maria do Rozário Azevedo da Silva²

RESUMO

O presente artigo aborda e problematiza as metodologias utilizadas no processo de alfabetização e letramento das crianças em uma escola da Rede pública de Recife, a partir da experiência com o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). O objetivo deste artigo é compreender como a ludicidade vem contribuindo para o estímulo do desenvolvimento das crianças em seu processo de alfabetização. Observamos que muitos professores ainda utilizam práticas tradicionais para o processo de alfabetização, ocasionando certo desinteresse dos estudantes, na apropriação de seu desenvolvimento de leitura e escrita. Compreendemos que não existe uma metodologia perfeita ou única, porém, nessa experiência com o PIBID, foi possível conhecer as potencialidades da ludicidade e da diversão no processo de alfabetização e de letramento. Constatamos, a partir da técnica de Análise de conteúdo, que quando os professores usam estratégias elaboradas a partir da ludicidade, é notório como os resultados são positivos e provocam a participação ativa. A discussão proposta dialoga com autores como Paulo Freire, Magda Soares, Emília Ferreiro, Ana Teberosky, Kishimoto, posto que seus trabalhos nos possibilitaram refletir sobre várias perspectivas da alfabetização e dos processos de aprendizagens. Assim, como um dos resultados levantados, é de que jogos, brincadeiras e atividades lúdicas, individuais ou coletivas, desencadeiam uma aprendizagem pautada no sentido do objeto de conhecimento, mas também respeitando os tempos próprios de cada criança e que com isso os impulsionam para a construção de um pensamento crítico.

Palavras-chave: Alfabetização; Ludicidade, Alfabetização, Letramento, Metodologias e abordagens de alfabetização.

1. INTRODUÇÃO

A alfabetização é um dos processos fundamentais na formação de uma criança, sendo a base para o desenvolvimento de competências essenciais ao longo da vida. Mesmo com tantos avanços nas discussões sobre alfabetizar, ainda encontramos práticas pautadas em uma abordagem tradicionalista e sistemática, com foco na repetição e memorização de letras, sílabas e palavras. No entanto, o processo de aprendizagem pode ser enriquecido ao se incorporar elementos lúdicos, que não só tornam o aprendizado mais agradável, como também promovem uma compreensão mais profunda dos conteúdos. O lúdico, com suas características de diversão e envolvimento, proporciona um ambiente onde a criança aprende de forma natural, explorando, experimentando e descobrindo novos conceitos e habilidades. Paulo Freire, um dos maiores educadores brasileiros, enfatiza a importância de uma educação que seja significativa e

¹ Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Católica de Pernambuco - PE, jonathannkevin2012@gmail.com

² Doutora em Educação, Universidade Católica de Pernambuco – PE, maria.silva@unicap.br.

conectada com a realidade do aprendiz, afirmando que "a educação deve ser um ato de amor e, por isso, um ato de coragem" (Freire, 2001).

Contudo, apesar do crescimento do acesso utilização de diversas tecnologias e metodologias ativas no espaço escolar – as quais, em tese, estimulam a autonomia e a construção do protagonismo do estudante, na prática muitos professores ainda lançam mão de práticas tradicionais para guiar o processo de alfabetização, gerando desinteresse dos estudantes durante apropriação do desenvolvimento de leitura e escrita. Diante de gradual apatia discente, faz-se necessário sempre repensar no lúdico como caminho possível para a construção de uma educação autêntica, rica, libertadora. Neste sentido, o objetivo deste artigo é compreender como esta ludicidade vem contribuindo para o estímulo do desenvolvimento das crianças em seus processos de alfabetização.

Agregando o lúdico na alfabetização não significa abandonar drasticamente os métodos tradicionais, mas sim integrá-los de forma que a criança se sinta motivada e engajada no processo de aprendizagem. Magda Soares, renomada pesquisadora em letramento e alfabetização, aponta que a alfabetização é um “processo multifacetado que envolve não apenas o aprendizado técnico das letras e palavras, mas também a imersão em práticas sociais de leitura e escrita” (Soares, 2004). Dessa forma, o lúdico pode servir como uma ponte entre o conhecimento técnico e o uso social da língua, proporcionando um contexto significativo para a criança aprender.

A utilização de jogos, histórias, músicas e atividades manuais são algumas das estratégias que podem ser empregadas para tornar o processo de alfabetização mais lúdico. Essas atividades permitem que as crianças explorem a linguagem de maneira mais criativa e interativa, o que facilita a construção do conhecimento de forma prazerosa.

Como ressalta Emília Ferreiro (2017), o aprendizado da leitura e da escrita deve ser visto como um processo em que a criança é ativa, construindo seu conhecimento a partir de suas próprias hipóteses e interações com o mundo ao seu redor. Ao incorporar o lúdico, o educador não apenas facilita esse processo de construção, mas também cria um ambiente de aprendizado mais inclusivo e acessível para todas as crianças.

Paulo Freire (2018) também defende uma pedagogia que liberte o aluno, permitindo-lhe ser protagonista de seu próprio aprendizado. O lúdico desempenha um papel crucial nesse contexto, pois oferece às crianças a oportunidade de explorar, experimentar e criar, sem o medo de errar. Esse ambiente seguro e estimulante é fundamental para que as crianças se sintam confiantes em seu processo de alfabetização, compreendendo que o erro faz parte do



aprendizado. Logo, a alfabetização lúdica não só promove o desenvolvimento cognitivo, mas também o emocional e social, preparando a criança de maneira integral para os desafios futuros.

A reinvenção da alfabetização, como propõe Soares (2003), passa pela necessidade de se repensar as práticas pedagógicas, considerando as especificidades e os interesses das crianças do século XXI. Vivemos em uma era em que as tecnologias e as mídias digitais estão cada vez mais presentes no cotidiano das crianças, e o lúdico oferece uma maneira eficaz de integrar essas novas ferramentas ao processo de alfabetização. Jogos educativos digitais, aplicativos de leitura e escrita, e recursos audiovisuais podem ser aliados poderosos na construção de um aprendizado significativo e motivador. No entanto, é importante que esses recursos sejam utilizados de forma crítica e reflexiva, sempre com o objetivo de promover uma educação libertadora, como propôs Freire.

Além disso, o lúdico também possibilita que o educador conheça melhor seus alunos, compreendendo suas dificuldades, interesses e formas de aprender. Esse conhecimento é essencial para que o educador possa adaptar suas práticas pedagógicas às necessidades específicas de cada criança, promovendo uma educação inclusiva e equitativa. A alfabetização, dentro deste contexto, deve ser vista como um “processo que se inicia na infância, mas que se estende ao longo de toda a vida, sendo constantemente reinventado à medida que novas práticas sociais e tecnológicas emergem” (Soares, 2018). Nesse sentido, o lúdico não é apenas uma estratégia para facilitar o aprendizado inicial da leitura e escrita, mas também uma forma de promover o letramento ao longo de toda a vida.

2. METODOLOGIA

A metodologia adotada neste estudo consiste em uma revisão bibliográfica, uma abordagem fundamental para a compreensão e análise do tema proposto, que explora a aplicação do lúdico na alfabetização. A revisão bibliográfica foi escolhida como método principal devido à sua capacidade de compilar, analisar e sintetizar informações previamente publicadas, oferecendo uma visão abrangente e crítica sobre o estado atual do conhecimento na área.

O processo de revisão bibliográfica iniciou-se com a definição de critérios de inclusão e exclusão de fontes, com o objetivo de garantir a relevância e a qualidade das informações selecionadas. Durante a seleção de materiais, foi priorizada a escolha de produções acadêmicas recentes e relevantes da área em estudo, como artigos científicos, livros e teses que abordam diretamente a utilização de métodos lúdicos no processo de alfabetização. Esse critério de



seleção visa assegurar que as fontes consultadas refletem as práticas e teorias mais atuais e pertinentes acerca do tema em questão.

A busca pelas fontes foi realizada em bases de dados acadêmicas e bibliotecas digitais, como Google Scholar e Scielo, utilizando palavras-chave específicas relacionadas ao lúdico e à alfabetização. Essa abordagem permitiu identificar e acessar uma variedade de estudos que abordam diferentes aspectos da prática lúdica na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental. Além disso, foram realizadas buscas em referências bibliográficas de artigos e livros selecionados, ampliando o escopo da revisão e garantindo uma cobertura mais completa do tema.

Após a coleta das fontes, o próximo passo foi a leitura crítica e a análise das publicações. O objetivo foi identificar os principais conceitos, teorias e práticas associadas ao uso do lúdico na alfabetização, bem como as evidências empíricas que suportam essas práticas. A análise envolveu a categorização das informações e a comparação dos resultados encontrados, permitindo uma avaliação das convergências e divergências entre os diferentes estudos. Essa etapa é crucial para a construção de uma compreensão profunda e fundamentada sobre o impacto do lúdico na alfabetização, além de identificar possíveis lacunas e áreas que necessitam de mais investigação.

Por fim, foi analisada a experiência construída ao longo do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), bastante válida e essencial para a construção desta pesquisa. O programa teve a duração de 18 meses, e durante este tempo eu atuava no turno da tarde, duas vezes por semana. Através do PIBID tive a oportunidade de vivenciar as práticas pedagógicas no "chão da sala de aula" e relacionar com a teoria aprendida na Universidade.

O projeto desenvolvido foi voltado para a alfabetização, no intuito de poder acompanhar e colaborar com o processo de aprendizagem de crianças matriculadas no 2º ano do Ensino Fundamental, juntamente com a professora regente desta turma. Inicialmente, foi feita a análise de como estava o desempenho de cada aluno nos processos de leitura e de escrita, para podermos continuar o processo da alfabetização de uma forma mais direcionada. Pude perceber que, quando esses aspectos eram trabalhados de forma lúdica e estimulada a criticidade dos alunos, esses discentes ficavam mais engajados e interessados, facilitando a participação ativa nas atividades preparadas para a aula. Utilizamos jogos pedagógicos, como o alfabeto móvel, dominó das sílabas, jogo da memória com figuras e palavras, jogo da forca, caça palavras, bingo de letras etc. E do início ao fim da experiência no PIBID, pude observar as potencialidades da ludicidade no processo da alfabetização e letramento, no qual crianças que não conheciam quais



eram as vogais, em pouco tempo já estavam conseguindo escrever seu nome completo, palavras e até frases mais elaboradas por conta das abordagens lúdicas.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

3.1. Ludicidade e Educação

O ato de brincar é inerente à própria existência humana, que perpassa diferentes épocas e culturas. Contudo, foi entre o final do século XIX e ao longo do século XX, período em que o conceito de infância começou a ser mais explorado por vários setores da sociedade, que as pesquisas sobre o tema "ludicidade", bem como suas contribuições para a educação, tiveram maior expansão e desenvolvimento.

De acordo com Luckesi (2000), “a ludicidade é um fazer humano mais amplo que se relaciona não apenas à presença das brincadeiras ou jogos, mas também a um sentimento, a atitude do sujeito envolvido na ação, que se refere a um prazer de celebração em função do envolvimento genuíno com a atividade”. Logo, este conceito está intrinsecamente ligado à ideia de que o brincar é uma forma natural e poderosa de aprender. Pereira (2021) argumenta que ambientes lúdicos, como os espaços de aprendizagem projetados para facilitar o brincar, oferecem oportunidades para que as crianças se engajem de forma mais profunda com o conteúdo curricular. Segundo a autora, a integração de elementos lúdicos na prática pedagógica não apenas torna o processo de alfabetização mais atrativo, mas também facilita a internalização de conceitos complexos através da experiência direta e da interação. A ludicidade, portanto, não é apenas um complemento ao ensino tradicional, mas um componente fundamental que enriquece a experiência educativa e promove um aprendizado mais eficaz e prazeroso.

A literatura acadêmica destaca a importância da ludicidade na educação infantil como uma ferramenta para o desenvolvimento cognitivo e social das crianças. Oliveira, Debastiani e Vasques (2020) discutem como programas de alfabetização que incorporam atividades lúdicas podem melhorar significativamente a alfabetização e a numeracia. A pesquisa sugere que a utilização de jogos e atividades lúdicas permite que as crianças desenvolvam habilidades de linguagem e raciocínio matemático de forma mais integrada e contextualizada. Deste modo, a abordagem lúdica facilita a aquisição de competências básicas ao criar situações de aprendizagem que são simultaneamente desafiadoras e agradáveis, estimulando a curiosidade e a motivação das crianças.



Além do desenvolvimento cognitivo, o lúdico também desempenha um papel crucial nas relações interpessoais e emocionais. Pires, Matos e Ferreira (2020) enfatizam que o uso de práticas lúdicas na educação infantil contribui para a construção de relações positivas entre docentes e alunos. Os jogos e brincadeiras ajudam a criar um “ambiente de aprendizagem mais colaborativo e respeitoso, onde as crianças se sentem mais à vontade para expressar suas ideias e emoções” (Pires, Matos e Ferreira, 2020). A interação social promovida através do lúdico permite que as crianças desenvolvam habilidades de comunicação, empatia e cooperação, que são essenciais para o seu desenvolvimento integral e sucesso acadêmico.

Outro autor que também versa sobre a importância das brincadeiras e dos jogos no processo educativo é Vieira (2020), o qual argumenta que essas práticas são fundamentais para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. Segundo a autora, as brincadeiras oferecem um meio para que as crianças explorem e compreendam o mundo ao seu redor, promovendo a construção de conhecimentos de forma ativa e envolvente. A utilização de jogos educativos e atividades lúdicas não só facilita a aprendizagem dos conteúdos curriculares, mas também contribui para o desenvolvimento da criatividade, da resolução de problemas e da autonomia das crianças. O lúdico, portanto, contribui não apenas para o entretenimento em si, mas tem influência direta nos processos de socialização da criança. Nesse sentido, Kishimoto (2001 *apud* Bizerra, 2017) traz à luz as palavras de Froebel, o qual afirma que

O brincar é a fase mais importante do desenvolvimento humano, por ser a auto-ativa representação do interno. A brincadeira é a atividade espiritual mais pura do homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, contentamento, descanso externo e interno, paz com o mundo. A pessoa que brinca sempre, com determinação auto-ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de sacrifícios para a promoção de seu bem e de outros. (p. 68).

Dentro do universo do jogo e do brincar como ferramenta educacional, a literatura infantil lúdica é uma área que também merece destaque no contexto da alfabetização. Barbosa et al. (2024) discutem como a literatura infantil lúdica pode ser uma ferramenta eficaz para o processo de alfabetização. Através de histórias e narrativas que envolvem elementos lúdicos, as crianças são incentivadas a desenvolver habilidades de leitura e escrita de forma mais prazerosa e significativa. A leitura de livros que combinam elementos de fantasia, humor e criatividade pode aumentar o interesse das crianças pela leitura e promover uma melhor compreensão dos textos. A literatura infantil lúdica, portanto, não apenas estimula o desenvolvimento da linguagem, mas também ajuda a cultivar o amor pela leitura desde os primeiros anos de vida.



Outra dimensão importante da ludicidade na alfabetização é a sua capacidade de promover a experimentação e a descoberta. Santos et al. (2023) investigam como intervenções lúdico-pedagógicas, como a extração de pigmentos, podem ser utilizadas para ensinar conceitos científicos e promover a alfabetização científica na educação infantil. Essas atividades permitem que as crianças aprendam sobre ciências de uma forma prática e envolvente, estimulando a curiosidade e o interesse pela exploração do mundo natural. A abordagem lúdica facilita a compreensão de conceitos abstratos ao conectar o aprendizado com experiências concretas e divertidas.

3.2. Integração das tecnologias na alfabetização lúdica

Os jogos pedagógicos são uma ferramenta poderosa no processo de alfabetização, pois permitem que as crianças explorem e experimentem o conteúdo de maneira prática e divertida. De Jesus, Costa Rodrigues e Araujo Rocha (2020) destacamos que a utilização de jogos pedagógicos na educação infantil proporciona um contexto de aprendizagem dinâmico, onde as crianças podem interagir com o conteúdo de forma mais concreta e significativa. Esses jogos facilitam a construção de conhecimento ao transformar atividades tradicionais em experiências interativas que estimulam a curiosidade e o engajamento dos alunos. Assim, a ludicidade não apenas facilita a internalização de conceitos básicos, mas também promove a aquisição de habilidades de resolução de problemas e pensamento crítico.

Além dos benefícios cognitivos, a ludicidade também desempenha um papel crucial no desenvolvimento emocional e social das crianças. Lemos, Santos e Almeida (2024) exploram como o ensino lúdico pode ser particularmente eficaz para alunos surdos, demonstrando que a abordagem lúdica é adaptável a diferentes contextos e necessidades educacionais. Os métodos lúdicos não só auxiliam na aprendizagem de novas habilidades, mas também ajudam a criar um ambiente de suporte emocional e social. A interação social promovida pelos jogos e atividades lúdicas permite que as crianças desenvolvam habilidades de colaboração, empatia e comunicação, aspectos essenciais para seu desenvolvimento integral.

A ludicidade também pode ser uma estratégia eficiente no ensino de outras disciplinas além da alfabetização. Fürstenau e Hoffmann (2024) argumentam que a ludicidade pode ser utilizada como uma estratégia didática eficaz, mostrando que a abordagem lúdica tem potencial para ser aplicada em diversas áreas do conhecimento. Essa flexibilidade na aplicação do lúdico demonstra sua relevância como uma abordagem pedagógica abrangente, que pode enriquecer



diferentes aspectos do currículo escolar e promover uma aprendizagem mais integrada e contextualizada.

Além disso, é importante considerar que a implementação efetiva da ludicidade na prática pedagógica requer planejamento e adaptação. Dutra (2020) enfatiza que a integração do lúdico na educação deve ser cuidadosamente planejada para garantir que as atividades sejam não apenas divertidas, mas também pedagogicamente relevantes. Os educadores devem considerar as necessidades e os níveis de desenvolvimento dos alunos ao selecionar e adaptar jogos e atividades lúdicas, assegurando que essas práticas contribuam de maneira significativa para os objetivos educacionais.

Moreira et al. (2022) complementam essa visão ao abordar a ludicidade no contexto da alfabetização na educação infantil, destacando que a abordagem lúdica pode ser particularmente eficaz em escolas que adotam métodos inovadores e inclusivos. O estudo revela que a integração do lúdico nas práticas pedagógicas pode contribuir para um ambiente de aprendizagem mais acolhedor e estimulante, promovendo uma maior motivação e engajamento dos alunos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir da análise e discussão sobre a utilização de métodos lúdicos na alfabetização, foi possível perceber um panorama promissor e multifacetado, evidenciando como práticas que integram jogos e brincadeiras podem transformar e otimizar o processo educativo. A adoção de atividades lúdicas, como jogos e o uso do alfabeto móvel, mostra-se como uma “estratégia eficaz para facilitar a aquisição de habilidades de leitura e escrita, ao mesmo tempo que promove um ambiente de aprendizado mais envolvente e interativo” (Silva, 2023). A prática do lúdico, quando bem implementada, não só contribui para a melhoria dos resultados acadêmicos, mas também favorece o desenvolvimento cognitivo e socioemocional das crianças.

Os resultados observados em práticas pedagógicas que incorporam o lúdico à alfabetização apontam para uma maior eficácia na aprendizagem. Crianças que são alfabetizadas de maneira lúdica tendem a demonstrar um maior interesse pela leitura e escrita, além de apresentarem um desenvolvimento mais harmonioso em outras áreas do conhecimento. Ana Teberosky e Marta Gallart ressaltam que o sucesso da alfabetização depende do contexto em que ela ocorre e das experiências significativas que são proporcionadas às crianças (Teberosky; Gallart, 2004). Nesse contexto, o lúdico se apresenta como uma estratégia que



enriquece as experiências de aprendizagem, tornando-as mais relevantes e significativas para os alunos.

Outro aspecto importante a ser considerado é a forma como o lúdico pode contribuir para a inclusão de crianças com diferentes perfis de aprendizagem. O uso de jogos e atividades interativas permite que o educador adapte o processo de ensino às necessidades individuais de cada criança, promovendo uma educação mais inclusiva e equitativa. Artur Morais e Ana Teberosky discutem a importância de reconhecer e valorizar os "erros" das crianças como parte do processo de aprendizagem, visto que esses erros refletem as hipóteses que as crianças fazem sobre o sistema ortográfico (Morais; Teberosky, 1994). Nesse sentido, o lúdico oferece um ambiente seguro e encorajador, onde as crianças podem experimentar e testar suas hipóteses sem o medo de falhar, o que é fundamental para o seu desenvolvimento.

A utilização de brinquedos e materiais pedagógicos também desempenha um papel crucial na alfabetização lúdica. Tizuko Morchida Kishimoto ressalta a importância do brinquedo na educação, destacando seu valor histórico e cultural como ferramenta pedagógica (Kishimoto, 1995). Ao incorporar brinquedos e materiais pedagógicos no processo de alfabetização, o educador não apenas facilita a aprendizagem, mas também promove a socialização e a interação entre as crianças, aspectos essenciais para o desenvolvimento emocional e social. Além disso, Kishimoto argumenta que os brinquedos e materiais pedagógicos utilizados nas escolas infantis devem ser escolhidos cuidadosamente, considerando seu potencial para estimular a criatividade e a imaginação das crianças (Kishimoto, 2001). Isso reforça a ideia de que a alfabetização lúdica não é apenas sobre aprender a ler e escrever, mas também sobre desenvolver uma série de competências que serão fundamentais ao longo da vida.

Em conclusão, a discussão e os resultados apresentados indicam que a alfabetização lúdica é uma abordagem pedagógica eficaz, que contribui para o desenvolvimento integral da criança. Ao integrar o lúdico no processo de alfabetização, o educador não apenas torna o aprendizado mais agradável, mas também mais significativo e inclusivo. As pesquisas e teorias de Ferreiro, Teberosky, Morais e Kishimoto oferecem uma base sólida para a compreensão dos benefícios do lúdico na alfabetização, destacando a importância de criar um ambiente de aprendizagem rico, seguro e estimulante, onde as crianças possam explorar, experimentar e construir seu conhecimento de forma ativa e autônoma.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A integração do lúdico no processo de alfabetização reforça a importância e a eficácia de práticas pedagógicas que incorporam jogos, brincadeiras e atividades lúdicas na educação infantil. A abordagem lúdica, ao transformar o aprendizado em uma experiência divertida e envolvente, não só facilita a aquisição das habilidades básicas de leitura e escrita, mas também promove um ambiente de aprendizado mais estimulante e motivador para as crianças.

O uso de métodos lúdicos permite que as crianças interajam com o conteúdo curricular de maneira mais concreta e significativa, facilitando a internalização de conceitos complexos através da experiência direta e da experimentação. Jogos e brincadeiras tornam o processo de alfabetização mais dinâmico e adaptável às necessidades individuais dos alunos, criando oportunidades para a exploração e a descoberta, os quais são essenciais para o desenvolvimento cognitivo e emocional do educando.

Além dos benefícios cognitivos, o lúdico desempenha um papel crucial no desenvolvimento das habilidades sociais e emocionais das crianças. A interação promovida por jogos e atividades lúdicas ajuda a construir relacionamentos positivos entre alunos e professores, promovendo um ambiente de aprendizagem colaborativo, respeitoso, harmonioso e inclusivo.

No entanto, é importante que a implementação de tais práticas seja realizada de maneira planejada e adaptada às necessidades específicas dos alunos e aos objetivos pedagógicos. Os educadores devem selecionar e adaptar jogos e atividades de forma que eles sejam não apenas divertidos, mas também pedagógica e metodologicamente apropriados. A eficácia da abordagem lúdica depende da integração cuidadosa de atividades que estejam alinhadas com o currículo e que ofereçam oportunidades para a construção de habilidades essenciais.

O papel do lúdico na alfabetização é, portanto, um aspecto central da educação infantil, oferecendo uma maneira eficaz e prazerosa de promover o desenvolvimento acadêmico e pessoal das crianças. Ao criar um ambiente de aprendizagem que valoriza a diversão e a interação, os educadores têm a oportunidade de engajar as crianças de maneira mais profunda e significativa, incentivando uma atitude positiva em relação à aprendizagem e ao desenvolvimento contínuo. Em resumo, a integração do lúdico na alfabetização representa uma abordagem pedagógica inovadora e eficaz que pode transformar o processo educativo, tornando-o mais inclusivo, interativo e enriquecedor para todas as crianças.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Tamires Oliveira Sena de. **Ludicidade e educação: A importância dos Jogos e Brincadeiras na aprendizagem na Educação Infantil**. 2021. 18f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Instituição Pitágoras, Santo André, 2021.

BARBOSA, Josy Alves et al. **Literatura infantil lúdica: a importância dessa ferramenta no processo de alfabetização**. *REEDUC - Revista de Estudos em Educação*, v. 10, n. 1, 2024.

DUTRA, Luana De Sousa. **Ludicidade e Educação**. 2021. 27 fls. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Instituição Pitágoras, Governador Valadares, 2021.

FELIX, Andressa Lima; OLIVEIRA, Michelle Cristina; LUCENA, Nacyra. **Jogos e brincadeiras na Educação Infantil: aprendendo através do lúdico**. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Centro Universitário São José, Rio de Janeiro, 2020.

FERREIRO, Emília. **Alfabetização em processo**. São Paulo: Cortez, 2017.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana; LICHTENSTEIN, Diana Myriam. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986.

FREIRE, Paulo. **Carta de Paulo Freire aos professores**. *Estudos Avançados*, v. 15, 2001.

_____. **Pedagogia da libertação em Paulo Freire**. São Paulo: Paz e Terra, 2018.

FÜRSTENAU, Brenda Bianca Jesse; HOFFMANN, Marilisa Bialvo. **A ludicidade como estratégia didática docente: possibilidades no ensino de ciências nos anos finais do ensino fundamental**. *#Tear: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia*, v. 13, n. 1, 2024.

JESUS, Ana Caroline Cunha; RODRIGUES, Brena Mikaela Mendes da Costa; ROCHA, Ana Paula de Araújo. **Jogos Pedagógicos: ferramentas didáticas no processo de alfabetização da Educação Infantil**. Anais do 2º Simpósio de TCC, das faculdades FINOM e Tecsoma. 2020; 269-289

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

_____. **O brinquedo na educação: considerações históricas**. *Série Ideias*, v. 7, n. 1, 1995.

LEMOS, Lidiane Moraes Buechen; SANTOS, Mônica Pereira; ALMEIDA, Maicon Salvino Nunes. **O ensino lúdico do português como segunda língua para alunos surdos: contribuições omniléticas**. *Educação Por Escrito*, v. 15, n. 1, 2024.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludopedagogia: partilhando uma experiência e uma proposta**. In: _____. *Ludopedagogia*. Salvador: FACCED; UFBA, 2000.

MORAIS, Artur Gomes de; TEBEROSKY, Ana. **Erros e transgressões infantis na ortografia do português**. *Discursos: Estudos de Língua e Cultura Portuguesa*, n. 8 (15-51), Lisboa, 1984.

MOREIRA, Ozana Maria da Silva; REIS, Viviane de Cássia Pimenta. **Ludicidade no processo de alfabetização na educação infantil na escola Terezinha de Lima Queiroga de Souza.** 2022. 39f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia - EAD) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá (IFAP), Laranjal do Jarí- AP, 2022.

OLIVEIRA, Caroline Fátima de; DEBASTIANI, Maria Eduarda; VASQUES, Rosane Fátima. **O PIBID no curso de pedagogia: alfabetização, literacia e numeracia.** Anais do IX ENALIC. Campina Grande: Realize Editora, 2023. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/103126>>. Acesso em: 15/10/2024.

PEREIRA, Tatiane Rodrigues. **Memorial acadêmico alfabetização: um espaço lúdico para a aprendizagem.** 2021. 22 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Federal de Uberlândia, Patos de Minas, 2021.

PIRES, Lucenir Moraes Costa; MATOS, Milena Gomes Cardoso; FERREIRA, Regina Luciene dos Santos. **O lúdico e a relação docente x aprendente na educação infantil: Jardim II.** 2022. Monografia (Graduação em Pedagogia) – Faculdade Itapuranga, Itapuranga, 2022.

RAMOS, Neuza Campos. **A contribuição do lúdico na Educação Infantil.** 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Centro Universitário Anhanguera de São Paulo Unidade Taboão da Serra, São Paulo, 2022.

SANTOS, Luciana Aparecida Correia dos. **Alfabetização científica na educação infantil: uma intervenção lúdico-pedagógica a partir da extração de pigmentos.** 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Licenciatura em Química) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás - IFG, Itumbiara, 39 p. 2023.

SILVA, Izabel Christina Funicelli da. **O uso do alfabeto móvel através de jogos e brincadeiras como facilitador do processo de alfabetização.** *Gestão & Educação*, v. 6, n. 1, 2023.

SILVA, Leia Regina Thome da et al. **O lúdico no processo de alfabetização: possibilidades para o desenvolvimento global da criança.** *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, v. 7, n. 7, 2021.

SOARES, Magda. **A reinvenção da alfabetização.** *Presença Pedagógica*, v. 9, n. 52, 2003.

_____. **Letramento e alfabetização: as muitas facetas.** *Revista Brasileira de Educação*, 2004.

_____. **Letramento: um tema em três gêneros.** Belo Horizonte: Autêntica, 2018.

TEBEROSKY, Ana; GALLART, Marta S. **Contextos de alfabetização inicial.** Porto Alegre: Artmed, 2004.

VIEIRA, Thifany Alves. **A importância das brincadeiras e dos jogos na Educação Infantil.** 2021. 28f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Instituição Pitágoras, Governador Valadares, 2021.