

## **LEITURA E ESCRITA: O LÚDICO NO ESPAÇO ESCOLAR COMO FACILITADOR DO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM**

**Érica Cibelle de Sousa Araújo**  
Graduanda em Pedagogia pela UFCG  
[erica.cibelle@hotmail.com](mailto:erica.cibelle@hotmail.com)

**Amanda Paula Silva**  
Graduanda em Pedagogia pela UFCG  
[amandinha\\_1105@hotmail.com](mailto:amandinha_1105@hotmail.com)

**Luana Lira Carvalho**  
Graduanda em Pedagogia pela UFCG  
[luana.ufcg@hotmail.com](mailto:luana.ufcg@hotmail.com)

**Morgana Cavalcante da Silva**  
Graduanda em Pedagogia pela UFCG  
[morgana\\_cavalcantiii@hotmail.com](mailto:morgana_cavalcantiii@hotmail.com)

### **RESUMO**

Os jogos, brinquedos e as brincadeiras sempre estiveram presentes na vida do ser humano desde os tempos mais remotos até os dias de hoje, propiciando às crianças momentos prazerosos em sala de aula com ênfase significativa no processo de ensino e aprendizagem. Com o objetivo de refletir a importância do lúdico na prática pedagógica como facilitador do processo ensino-aprendizagem do aluno na alfabetização, realizou-se uma pesquisa-ação a partir de estratégias lúdicas que promovem uma aprendizagem significativa para o alunado com resultados positivos no ensino. Logo, partimos da realização destas com os alunos numa turma de 1º ano em uma escola pública, no município de Alagoa Grande-PB, no qual, procurou-se investigar o nível de aprendizagem que os alunos se encontram, observando a carência de um método de ensino que contribua para os aspectos cognitivos, bem como, para uma aprendizagem significativa e a promoção do conhecimento. Este, o Lúdico.

Palavras – chave: Lúdico - Leitura e Escrita.

## 1. Introdução

Na educação observamos diferentes metodologias de ensino que podem contribuir para o aprendizado do educando e o seu desenvolvimento. O Lúdico em toda fase da criança é um desses métodos, que sendo utilizado corretamente é essencial para o desenvolvimento do aluno em sua trajetória escolar. Percebe-se ainda que educadores da atualidade precisem utilizar-se desse facilitador para que a criança possa separar o mundo adulto do infantil diferenciando o trabalho da brincadeira, pois se observa a importância da criança que brinca para um melhor desenvolvimento escolar. Logo, por acreditar no lúdico como uma forma de trazer a criança para perto é que sentimos a necessidade em definir esse tema como forma de compreender e refletir de forma clara e concisa que a criança não é um adulto em miniatura, mas sim, uma criança pequena que encontra em cada novidade, um mundo de descobertas presentes no contexto escolar, que aprimoram o seu conhecimento e sua aprendizagem.

Para Vygotsky (1987), a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objeto e social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção. O brincar permite, ainda, aprender a lidar com as emoções. Pelo brincar, a criança equilibra as tensões provenientes de seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal e sua personalidade. Mas, é Piaget que nos esclarece que o brincar, implica em uma dimensão evolutiva com as crianças de diferentes idades, apresentando características específicas, apresentando formas diferenciadas de brincar.

Ao justificar a necessidade do “brincar” no “aprender” a presente pesquisa referencia-se em vários teóricos que contribuem para direcionar o que se percebe do lúdico como facilitador e contribuinte na aquisição da leitura e da escrita num mundo alfabetizador e letrado.

Logo, com a necessidade de refletir sobre a importância do lúdico e a relação que este tem como facilitador para o ensino e a aquisição da leitura e escrita e no sentido de mostrar o seu significado e da importância e o quanto ele é indispensável durante o aprender no seu desenvolvimento, a partir da contribuição de alguns estudiosos, é possível caracterizar que as atividades lúdicas a serem desenvolvidas com essas crianças devem e precisam ser aplicadas nesta fase porque trazem benefícios para vida escolar.

Sendo assim, a pesquisa elaborada partiu do pressuposto de que o aluno, em processo de alfabetização e letramento, necessita que o professor promova sua aptidão para a leitura e a escrita. Pois, as práticas escolares não têm contribuído para a formação de leitores e letrados, isso tem comprometido o processo de escolarização e inserção social de crianças e jovens brasileiros, uma vez que estamos inseridos no mundo letrado. Logo, na condição de professora de uma turma de uma turma de 1º ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Professor Josué Gomes da Silveira, localizada na Rua Mariano Rodrigues no Município de Alagoa Grande procurou-se investigar o nível de aprendizagem dos alunos e observou-se a carência de um método de ensino, como facilitador, que possibilitasse um melhor desenvolvimento na aquisição da leitura e escrita. Diante deste diagnóstico, considerou-se de suma importância a elaboração e execução de uma proposta pedagógica fundamentada na ludicidade.

## **2. A importância do lúdico no processo de ensino e de aprendizagem**

O lúdico é considerado um dos elementos fundamentais para que o processo de ensino-aprendizagem possa superar os indesejáveis métodos da descoberta, do conteúdo pronto, acabado e repetitivo, que tornam a educação tão maçante, sem vida e sem alegria. O jogo supõe relação social. Por isso, a participação em jogos contribui para a formação de atitudes sociais, respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal. Por isso, devem ser utilizados no dia-a-dia da sala de aula, dentro de um objetivo. O importante é que seja proposto de forma que a criança possa tomar decisões, agir de maneira transformadora. Os jogos devem ser usados para fazer com que a criança reflita, ordene, desorganize, destrua e reconstrua o mundo a sua maneira.

Para Celso Antunes (1998:40):

jogo somente tem validade se usado na hora certa e essa hora é determinada pelo seu caráter desafiador, pelo interesse do aluno e pelo objetivo proposto. Jamais deve ser introduzido antes que o aluno revele maturidade para superar seu desafio e nunca quando o aluno revelar cansaço pela atividade ou tédio por seus resultados.

Mais teóricos como ROUSSEAU, FROEBEL, DEWEY e PIAGET confirmam a importância do lúdico para a educação da criança. Segundo Rousseau (1968), as

crianças têm maneira de ver, sentir e pensar que lhe são próprias e só aprendem através da conquista ativa, já para Froebel, a educação mais eficiente é aquela que proporciona atividades, autoexpressão e participação social às crianças. Sendo assim, o educador encontra-se na posição de oferecer o lúdico, fazendo-o uma arte, bem como, um instrumento para promover e facilitar a educação da criança. Já Dewey (1952) afirma que o jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da criança. Enquanto para Piaget (1973), os jogos e as atividades lúdicas tornaram-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstituir, reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa. (*apud* BITTENCOURT, 2006.)

Nessa pesquisa torna-se interessante apontar Piaget, Bruner e Vigotsky *apud* Kato (2005) como enfatizadores do papel do jogo e do faz-de-conta na aquisição da leitura e escrita:

Para o primeiro, o pensamento lógico e a fala socializada devem ser necessariamente precedidos de capacidade lúdica e imaginativa da criança, já para Bruner, a ação cooperativa entre os pais e a criança se dá principalmente em forma de jogos, que estabelecem rotinas de comportamentos a partir das quais os significados são negociados. Vigotsky, por seu lado, mostra que a criança é capaz de fazer um objeto representar outro, apenas simulando os gestos do objeto representado; por exemplo, um lápis se movimentando representa uma pessoa andando. Mostra ainda que, fora da brincadeira e já dissociado dos gestos, o lápis pode continuar a representar uma pessoa, constituindo, nesse caso, um simbologismo de segunda ordem. Como a aprendizagem da escrita envolve esse tipo de capacidade, pode-se perguntar se um dos fatores que levam à dificuldade de alfabetização não seria a falta de estimulação para o jogo e a brincadeira, anterior à fase da alfabetização. (KATO, 2005, p. 117).

Logo, a aprendizagem é tão importante quanto o desenvolvimento social e, o jogo, neste sentido, constitui uma ferramenta pedagógica fundamental. Mais ainda, o jogo pode ser um instrumento de alegria. “Uma criança que joga antes de tudo o faz porque se diverte, mas dessa diversão emerge a aprendizagem e a maneira como o professor, após o jogo, trabalhar suas regras pode ensinar-lhe esquemas de relações interpessoais e de convívios éticos.” (ANTUNES, 2003, p.14, *apud* MOTTHES, 1993).

Assim, tanto o jogo quanto a brincadeira podem ser trabalhados em um universo maior. Podemos ver que a busca do saber torna-se importante e prazerosa quando a criança aprende brincando. É possível, através de jogos e brincadeiras, formar

indivíduos com autonomia, motivados para muitos interesses e capazes de aprender rapidamente.

## **2.1 Leitura e escrita: o lúdico no espaço escolar**

Quando falamos em processo de alfabetização, estamos nos referindo a um processo longo, delicado e que implica em fazer uma criança compreender um processo de aquisição de mais de 23 caracteres diferentes e a sua ligação com a nossa língua materna. Logo, passa-se a ser considerada uma missão difícil, já que ao alfabetizar uma criança, em princípio, seria a “grosso modo” fazer com que ela, sem saber o traçado de nenhuma letra, chegue a construção das mais diferentes e complexas palavras da nossa língua. Desse modo, o professor, com essa função de alfabetizar, na posição em que se encontra, deve estar ciente e conhecedor do perfil das crianças com as quais irá trabalhar, pois perceberá com êxito, ao longo desse processo, que aquela criança imersa em inúmeras dificuldades, avançará vagarosamente nesse caminho.

Atualmente, tem-se falado muito sobre a importância dos jogos e brinquedos para estimular o processo de aquisição do conhecimento na criança:

Os jogos e brinquedos são reconhecidos como meios de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, de forma a estimular, na criança, a curiosidade, a observação, a intuição, a atividade, favorecendo seu desenvolvimento pela experiência. Esse interesse e essa valorização do brincar na educação não são recentes; sua importância foi demonstrada já na educação greco-romana, com Aristóteles (384-322 a.C.) e Platão (427-348 a.C.). A partir de então, muitos teóricos, como Montaigne (1533-1592, Comênio (1592-1671), Jean-Jaques Rousseau (1712-1778), Pestalozzi (1746-1827) e outros, frisaram a importância do processo lúdico na educação das crianças. (FURTADO, 2008, p.56).

O papel do professor é de suma importância, pois é ele quem cria os espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras, ou seja, faz a mediação da construção do conhecimento e, para isso, precisa estar preparado. Dessa forma, o lúdico criará possibilidades de interagir com os alunos, de modo a contribuir no avanço da leitura e, mais especificamente, da escrita. O perfil do alunado confirmará a necessidade de um trabalho com atividades diferenciadas no que concerne à escrita desses alunos, pois a dificuldade só será superada quando se diminuirmos as tensões e os bloqueios com relação ao ato da escrita, o que pode ser conseguidas mediante as atividades lúdicas propostas. Já a escola, entra como o principal canal de aprendizagem desses sujeitos

para proporcionar o conhecimento mais específico das letras em questão: seu traçado, som, correspondência com a fala e em que palavras podemos encontrá-las.

Será na utilização do lúdico que as crianças promoverão a construção do conhecimento indo além de momentos para que brinquem e gostem, mas também, na construção de uma aprendizagem significativa mais prazerosa.

Os jogos e as brincadeiras propiciam às crianças um aprendizado contínuo, a interação com o lúdico proporciona um aprendizado prazeroso dando mais estímulo às crianças, com essas práticas o professor enriquece seu trabalho didático. Tais práticas vão qualificar suas aulas possibilitando um melhor rendimento escolar. Para Ramos (2003) as atividades didáticas relacionadas com jogos proporcionou aos alunos uma melhor compreensão das atividades propostas, levando-os ao interesse e desenvolvimento cognitivo e assim possibilitou a interação entre professor/ aluno e aluno/ aluno. PIAGET (1994:25) vê no jogo como “um processo de ajuda ao desenvolvimento da criança; acompanha-a, sendo, ao mesmo tempo, uma atividade consequente de seu próprio crescimento”.

Um dos principais pontos para o conhecimento do caminho da alfabetização é a passagem pelos níveis de construção de escrita, descobertos pela estudiosa Emília Ferrero, após, com Ana Teberosky e Ester Grossi que foram acrescentando seus conhecimentos em relação a essa teoria.

A alfabetização tem sido, através dos tempos, motivo de estudos e pesquisas. Nas últimas três décadas maior atenção foi dedicada à construção do processo da escrita, a psicogênese da escrita e da leitura, baseado nos estudos de Emília Ferrero e Ana Teberosky (1979).

Sendo assim, as atividades lúdicas proporcionam às crianças o desenvolvimento motor, o da linguagem, da percepção, da representação, da memória, do equilíbrio afetivo, da apropriação de signos sociais e das transformações significativas da consciência infantil.

Portanto, a presença do lúdico no desenvolvimento da criança é de suma importância para o seu aprendizado. De forma significativa, torna as aulas mais dinâmicas e atrativas, possibilitando à criança o desenvolvimento no processo de ensino e de aprendizado preparando-a para a alfabetização.

### **3. Resultados e métodos utilizados para o desenvolvimento de atividades lúdicas na aquisição da leitura e escrita**

Levando-se em conta que o objetivo desse trabalho é mostrar o lúdico como um método facilitador para a aquisição da leitura e escrita, com base nesta consideração propusemos o trabalho com o lúdico como uma das alternativas pedagógicas para motivar esses alunos a comunicar-se por escrito, de forma espontânea, a partir da leitura inserindo-se assim num mundo letrado.

Nesse embasamento, sabemos que toda criança não inicia sua alfabetização do zero, pois carrega uma bagagem de conhecimento que vai adquirindo desde os primeiros minutos de vida, sendo assim, o trabalho da alfabetização mistura o desafio de conhecer o novo e também trazer elementos que ela já domina ou conhece para fazer parte do seu processo. Logo, a intenção dessa pesquisa é enfatizar o lúdico como facilitador no processo de alfabetização da criança na aquisição da leitura e escrita, pois a criança dessa faixa etária precisa desse método de ensino como suporte para suas associações, portanto, o trabalho desenvolvido deve estar ligado aos anseios da criança para que a mesma obtenha bons resultados em sua aprendizagem, a partir de elementos diversos, chamativos, que despertem a curiosidade e que ao mesmo tempo sejam prazerosos.

Por se tratar de uma turma heterogênea, com diversas dificuldades, tanto sociais, quanto psicológicas, impedindo muitas vezes e até dificultando o processo de aprendizagem, pelo fato de muitos passarem por situações difíceis em casa com a família, que não investiram em sentimentos de infância, questões de higiene pessoal, entre outros. Logo, o lúdico passou a se tornar neste caso uma forma diferenciada que facilitou as crianças aprender de modo prazeroso obtendo uma aprendizagem significativa.

Os sujeitos participantes são alunos de uma turma de 1º ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Professor Josué Gomes da Silveira, localizada na Rua Mariano Rodrigues no Município de Alagoa Grande, direcionada à alfabetização, dando enfoque a leitura e escrita. Esta partirá de uma fonte direta de dados, no qual, o pesquisador terá esta como seu principal instrumento de coleta. A referida turma era composta no início do ano letivo por 30 alunos sendo dois especiais. No entanto, a turma foi diminuindo de acordo com transferências realizadas de alunos para outra cidade. Já no segundo semestre, contava-se com 24 alunos, sendo 7 (sete) meninas e 17 (dezesete) meninos,

com faixa etária entre 06 e 13 anos, todos pertencentes a famílias de baixa renda em situações de vulnerabilidade social.

Para o desenvolvimento das atividades foi realizada uma triagem para que, na posição de mediadoras, pudéssemos perceber quais as dificuldades que essas crianças apresentavam na aquisição da leitura e da escrita. Logo foram propostas sugestões de atividades para trabalhar com alfabetização, que trabalham leitura e escrita de forma lúdica, desenvolvendo no aluno a capacidade de ler e escrever, a partir de atividades lúdicas para avançar nas diferentes hipóteses sobre esse processo.

As atividades assim realizadas seguiram uma sequência didática que pudesse enfatizar todo o processo da aprendizagem. São elas: **Leitura visual, jogo da forca, Leitura e interpretação, Ditado vivo e Bingo de palavras.**

A primeira atividade – **Leitura visual** foi escolhida para dar início às outras atividades com o objetivo de perceber, inicialmente, a percepção das crianças com relação à leitura, pois como muitos ainda não sabem ler fluentemente partiram da leitura visual das imagens como forma de saber o que se tratava na história do livro. Ao chegarmos com a atividade, os alunos por gostarem da “hora da novidade”, como chamamos, ficaram curiosos. Acostumados a ouvir histórias contadas em sala, dessa vez, seriam eles quem apresentariam para os outros colegas. Foi bastante interessante, como dividimos a sala em duplas (aquele inibido com um desinibido) um ajudou o outro e, naquele momento, se sentiram os professores do momento (ANEXO 1).

A segunda atividade – **Jogo da forca e Leitura com interpretação** foi fantástica, pois como na maioria das vezes fazemos leitura de textos e livros a partir do quadro e cartazes com determinadas explicações, juntamente com as interpretações, dessa vez foi diferente. Logo de início sentamos de frente e passamos a investigar os conhecimentos prévios de cada um deles com relação ao livro (apólogo) trabalhado - “A agulha e a linha” de Machado de Assis, referenciando com aspectos materiais de que o mesmo trabalhava. Iniciamos então, a partir de perguntas feitas essas: quem aqui costura ou conhece algum (a) costureiro (a)?, quais os materiais que o mesmo utiliza para auxiliar no seu trabalho?, eles são perigosos?, crianças podem mexer?, entre outras, no qual as respostas vieram de imediato, cada um que expusesse o seu questionamento, bem como, seu conhecimento com relação ao que seria abordado. Logo, fui ao quadro pedindo a atenção de cada um deles para a realização do jogo da forca na descoberta do título da história, pois como sempre fazemos essa brincadeira, eles já obtinham o conhecimento e sabiam o objetivo do jogo (descobrir palavras a partir de temas propostos, no qual, cada

erro de letra seria desenhado uma parte do corpo do boneco até que o mesmo fosse enforcado). O jogo assim seguiu, cada um que quisesse falar um letra, até que ao final formou o título do apólogo e foi aí que passamos a explorar o mesmo. Na verdade não tivemos a chance de conseguir esse livreto, mesmo assim, conseguimos a história escrita, bem como a imagem do mesmo e passamos em cadeira por cadeira mostrando. Após a apresentação do apólogo fomos explicando o que na verdade se tratava de um, comparemos então com a fábula, no qual, tinha sempre uma moral final que serviria de conscientização para todos, enfim, uma roda de conversa para o entendimento de todos (ANEXO 2).

Seguindo ainda nessa atividade, como cada um já havia tomado o conhecimento da capa, passamos a perguntar quais os objetos que havia ali, explorando cada peça que aparecia, co-relacionando com a conversa que tivemos anteriormente. Logo, começamos a contar a história, todos prestando atenção, onde ao final trabalhamos a moral da mesma, bem como habilidades e atitudes, trazendo como exemplos para sala de aula. Ao término, realizamos uma atividade escrita, no qual, cada um teria de fazer um desenho referente com a história de acordo com sua imaginação, juntamente com uma pequena produção de texto construída coletivamente (ANEXO 3).

Logo, na fala de WINNICOTT (1975:63), estudioso do crescimento e desenvolvimento infantil, considera que:

(...) o ato de brincar é mais que a simples satisfação de desejos. O brincar é o fazer em si, um fazer que requer tempo e espaço próprio, um fazer que se constitui de experiências culturais, que é universal e próprio da saúde, porque facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos grupais, podendo ser uma forma de comunicação consigo mesmo (a criança) e com os outros (...).

Desse modo, a questão do lúdico é como despertar o interesse desses alunos para aprender mais, de forma prazerosa e significativamente. E a escola precisa encontrar estratégias pra que o aluno queira fazer parte desse mundo letrado e não ver a aprendizagem apenas como uma forma de cobranças, só para ser aprovado no final do ano.

O desenhar e brincar deveriam ser estágios preparatórios ao desenvolvimento da linguagem oral e escrita das crianças. Os educadores devem organizar todas essas ações e todo o complexo processo de transição de um tipo de linguagem escrita para outro. Devem acompanhar esse processo através de seus momentos críticos até o ponto da descoberta de que se pode desenhar não somente objetos, mas também a fala. Se quiséssemos resumir todas essas demandas práticas e expressá-las de uma forma unificada, poderíamos dizer o que se deve

fazer é, ensinar às crianças a linguagem escrita e não apenas a escrita de letras. (Vygotsky *apud* BITTENCOURT; FERREIRA, 2002)

A quarta atividade – **Ditado vivo** tratou-se de uma produção de palavras a partir de objetos referentes ao texto do livro da aula anterior, bem como, de outras palavras trabalhadas no cotidiano. Logo, pedimos para que formassem grupos em sala, no qual cada um teria de fazer o seu sem olhar para o do colega, à medida em que eu mostrasse tal objeto. Sendo assim, cada qual que quizesse escrever mais rápido que o outro, escondendo o seu. Ao final, fomos para o quadro fazer a correção coletiva, no qual o resultado foi bastante positivo. Essa atividade foi uma maneira encontrada de perceber em qual nível de escrita a criança se encontrava, segundo a teoria de Emília Ferrero: nível *pré-silábico* (escrita não correspondem às partes do nome sem uma preocupação com as propriedades sonoras da escrita); *nível silábico* (a criança faz corresponder uma grafia a cada sílaba aceitando palavras com uma ou duas letras); *nível silábico* – alfabético (escreve parte da palavra aplicando a hipótese silábica, de que para se escrever uma sílaba é necessário apenas uma letra); e *nível alfabético* (caracteriza-se pela correspondência entre fonemas e grafias).

Para que o processo de aquisição de leitura e escrita seja trabalhado de forma adequada, faz-se necessário que o professor tenha o domínio da forma com que este processo ocorre. Desse modo, não se tem como prever o tempo que a criança leva para concretizar o processo de alfabetização, porém, sabemos que ela passa por estágios bem definidos que estão ligados à sua forma de pensamento e ação.

A identificação dos níveis de escrita tem apenas uma função: mostrar para o alfabetizador qual a hipótese dos seus alfabetizandos sobre o funcionamento da escrita para, a partir do conhecimento relevado em cada fase, propor atividades que auxiliem no avanço de hipóteses (COSTA, 2006, p.4)

Enfim, a quinta e última atividade – **Bingo de palavras**, como uma forma de associarem a palavra ao desenho. Inicialmente, tivemos que definir um tema para a realização do nosso bingo, definindo uma das coisas que mais gostam que foram as frutas. Em seguida, construímos uma lista de frutas com eles, a partir das que mais gostavam até das que não conheciam, mas que tinham a vontade de provar, para a realização do bingo no dia posterior. Desse modo, confeccionamos as cartelas com nove nomes de frutas (diferentes para cada cartela) que eles disseram e, através do desenho de cada uma delas fui chamando, no qual, sequencialmente iam marcando conforme a

fruta que tinham na cartela. E assim foi bem legal, se divertiram bastante, ao mesmo tempo em que aprenderam e, ao final, obtivemos 5 (cinco) ganhadores, tendo a premiação de balas conforme proposto no início da atividade (ANEXO 4).

Portanto, o que se pode perceber é que a alfabetização não deve ser encarada de forma tradicional, cópia, repetição, decodificação pura. Desse modo, se as crianças forem estimuladas de forma prazerosa na aquisição da leitura e da escrita, estarão felizes em estar na escola, utilizando o lúdico.

Desta forma, a escola deve facilitar a aprendizagem utilizando-se de atividades lúdicas que criem um ambiente alfabetizador para favorecer o processo de aquisição de autonomia de aprendizagem. Para tanto, o saber escolar deve ser valorizado socialmente e a alfabetização deve ser um processo dinâmico e criativo através de jogos, brinquedos, brincadeiras e musicalidade. (BITTENCOURT; FERREIRA, 2002, p. 11)

Assim, foi a proposta realizada a partir dos resultados obtidos. Logo, por acreditar no lúdico como uma forma de trazer a criança para perto é que a criança não é um adulto em miniatura, mas sim, uma criança pequena que encontra em cada novidade, um mundo de descobertas presentes no contexto escolar, que aprimoram o seu conhecimento e sua aprendizagem.

#### **4. Considerações Finais**

No decorrer deste artigo, procuramos nos remeter a reflexões sobre a importância das atividades lúdicas durante a alfabetização, tendo sido possível perceber que a ludicidade é de fundamental importância para desenvolvimento global da criança, pois para ela, brincar é aprender.

É sempre muito bom que se autoavaliem perguntando: Quais os objetivos de tais brincadeiras? Como elas estão sendo apresentadas às crianças? O que queremos?, para que o lúdico não seja tratado só como uma forma de brincar, mas também de aprender a partir dos objetivos propostos pelo professor de acordo com a atividade a ser realizada.

Assim, o estudo nos permitiu compreender que o lúdico é significativo para a criança poder conhecer, compreender e construir seus conhecimentos, ser capaz de exercer sua cidadania com autonomia e competência, obtendo assim, uma aprendizagem significativa.

## 5. Referências

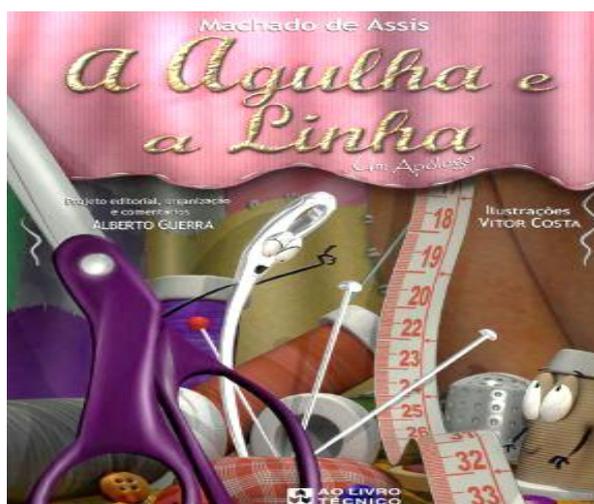
- ANTUNES, Celso. **O Jogo e a Educação Infantil**: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir, fascículo 15. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003, 4ª edição.
- ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.
- BITTENCOURT, Glaucimar Rodrigues; FERREIRA, Mariana Denise Moura. **A importância do lúdico na alfabetização**. Belém: Universidade de Unama, 2002. 36f. Trabalho de Conclusão de Curso de Pedagogia, Universidade da Amazônia, Pará, 2002.
- COSTA, Patrícia Claudia da; **Níveis de construção da escrita**: Como identificar e intervir. Paraná.
- FARACO, Carlos Alberto. **Escrita e Alfabetização**. São Paulo: Contexto, 1992.
- FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.
- FURTADO, Valéria Queiroz. **Dificuldades na Aprendizagem da Escrita**: Uma Intervenção Pedagógica via Jogos de Regras. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.
- KATO, Mary A. **No Mundo da Escrita**: Uma Perspectiva Psicolinguística. São Paulo: editora Ática, 2005, 7ª edição.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza. Ciência, técnica e arte: o desafio da pesquisa social. In: **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994. p. 9-29.
- RAMOS, José Ricardo da Silva. **Dinâmicas, Brincadeiras e Jogos Educativos**, Rio de Janeiro. editora DP&A, 2003.
- WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

# ANEXO

## ANEXO 1: Primeira atividade



## ANEXO 2: Segunda atividade



ANEXO 3: Terceira atividade



ANEXO 4: Quinta atividade

