

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA ALFABETIZAÇÃO

THE IMPORTANCE OF PLAYFULNESS IN LITERACY

LA IMPORTANCIA DE LA LUDICIDAD EN LA ALFABETIZACIÓN

Alana Vitória Oliveira Luis¹

Resumo

Este artigo busca contribuir para a pesquisa sobre a relevância da ludicidade na alfabetização, baseando-se em autores de referência e legislação educacional. O estudo surge da necessidade de abordar de maneira clara e objetiva a inclusão da ludicidade na alfabetização e como ela impacta a aprendizagem dos alunos. Para tal fim, questiona-se o método tradicional de ensino amplamente adotado nas escolas, no qual os alunos frequentemente carecem de motivação e interesse nas aulas, resultando em atrasos no processo de alfabetização. A solução proposta consiste em incorporar o elemento lúdico na alfabetização, promovendo uma aprendizagem prazerosa, na qual as crianças se divertem enquanto aprendem. A metodologia empregada é de cunho bibliográfico, utilizando teorias como referência de estudo para a pesquisa. Diversos autores abordaram a importância tanto da alfabetização quanto da ludicidade em suas obras, discutindo como esses temas podem ser integrados em sala de aula, com um complementando o outro.

Palavras-chave: alfabetização; ludicidade; aprendizagem prazerosa.

Abstract

This article aims to contribute to research on the relevance of playfulness in literacy, drawing from authoritative authors and educational legislation. The study arises from the need to address, in a clear and objective manner, the incorporation of playfulness in literacy and how it impacts students' learning. To this end, the traditional teaching method widely adopted in schools is questioned, in which students often lack motivation and interest in classes, resulting in delays in the literacy process. The proposed solution involves integrating playful elements into literacy, promoting enjoyable learning where children have fun while learning. The employed methodology is of bibliographical nature, utilizing theories as study references for research. Several authors have addressed the significance of both literacy and playfulness in their works, discussing how these themes can be integrated in the classroom, with one complementing the other.

Keywords: literacy; playfulness; enjoyable learning.

Resumen

Este artículo tiene como objetivo contribuir a la investigación sobre la relevancia del juego en la alfabetización, basándose en autores de referencia y legislación educativa. El estudio surge de la necesidad de abordar de manera clara y objetiva la incorporación del juego en la alfabetización y cómo impacta en el aprendizaje de los estudiantes. Con este fin, se cuestiona el método de enseñanza tradicional ampliamente adoptado en las escuelas, en el cual los estudiantes a menudo carecen de motivación e interés en las clases, lo que resulta en retrasos en el proceso de alfabetización. La solución propuesta implica integrar elementos lúdicos en la alfabetización, promoviendo un aprendizaje placentero donde los niños se divierten mientras aprenden. La metodología empleada es de naturaleza bibliográfica, utilizando teorías como referencia de estudio para la investigación. Varios autores han abordado la importancia tanto de la alfabetización como del juego en sus obras, discutiendo cómo estos temas pueden ser integrados en el aula, uno complementando al otro.

Palabras-clave: alfabetización; juego; aprendizaje placentero.

¹ Licencianda em Pedagogia no Centro Universitário Internacional Uninter. E-mail: alanavitoriaoliveiraluis@gmail.com

1 Introdução

O processo de alfabetização é uma das fases mais importantes no contexto escolar, abrangendo a fase da educação infantil até os primeiros anos do ensino fundamental. Durante essa etapa, as crianças são incentivadas a incorporar suas experiências cotidianas, histórias pessoais e a cultura que as envolve. Nada é mais eficaz do que adquirir esse aprendizado por meio de abordagens lúdicas, permitindo que os alunos aprendam enquanto se divertem. Além disso, a abordagem lúdica possibilita a utilização de diversos recursos, como brinquedos, atividades impressas, que estimulam a imaginação e a criatividade dos alunos, bem como jogos tanto físicos quanto digitais. Para aumentar o interesse dos alunos pelas atividades, eles podem até mesmo participar da criação e elaboração de seus próprios jogos.

A presença da ludicidade ao longo da história da civilização tem sido constante, acompanhando os seres humanos de maneira integral. Ela desempenha um papel crucial no desenvolvimento infantil, permitindo que as crianças se divirtam enquanto aprendem, tanto em contextos escolares quanto em seus ambientes cotidianos. Platão (427-348 a.C.), por exemplo, enfatizava que desde a mais tenra idade, meninos e meninas deveriam se envolver em atividades lúdicas, como brincadeiras e jogos, ou seja, defendia uma educação igualitária para ambos os gêneros. Ele enfatizava categoricamente que as atividades lúdicas com fins educativos eram eficazes na formação do caráter e da personalidade das crianças. Essa perspectiva revela que a abordagem lúdica não se restringe apenas a brincadeiras ou atividades físicas, mas também pode ser utilizada para promover a moralidade e construir os valores nas crianças.

Aristóteles (384-322 a.C.), por sua vez, destacava que, ao brincar, a criança entra em um processo de catarse, uma espécie de purificação da alma que ocorre devido a uma intensa descarga de sentimentos e emoções decorrentes da vivência de experiências belas. Isso evidencia que o aspecto lúdico não se limita a proporcionar diversão às crianças; na realidade, também as prepara para a vida em sociedade.

Piaget (1971), em sua abordagem sobre a ludicidade, ressalta que o desenvolvimento infantil ocorre por meio do lúdico, pois a criança necessita brincar para crescer. Nesse contexto, é perceptível que o envolvimento com esse mundo lúdico na infância permite que a criança se divirta, aprenda, realize seus desejos e explore o ambiente ao seu redor.

Para Vigotski (1999), a brincadeira exerce uma forte influência no desenvolvimento infantil uma vez que é utilizada pela criança, de um lado pela necessidade de ação e, por outra, para satisfazer suas impossibilidades de executar determinadas ações.

No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário, no brinquedo é como se ela fosse maior do que na realidade. Como foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento (Vigotski, 1999, p. 134-135).

Já a alfabetização, segundo Soares (2007), etimologicamente, significa: levar à aquisição do alfabeto, ou seja, ensinar a ler e a escrever. Assim, a especificidade da alfabetização é a aquisição do código alfabético e ortográfico, através do desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita. Conforme Ferreiro (1999), a alfabetização consiste em uma maneira de a criança se apropriar das funções sociais da escrita. De acordo com suas conclusões, as discrepâncias entre crianças de diferentes classes sociais não são a causa da desigualdade nas habilidades de alfabetização; em vez disso, a disparidade reside nos conteúdos de leitura aos quais têm acesso nos primeiros anos de vida.

O presente artigo descreve a importância da ludicidade na alfabetização dos alunos e quais métodos podem ser utilizados no ensino, de acordo com as seguintes perguntas: Qual a importância da ludicidade para a alfabetização? É relativamente correto dizer que é no brincar que se aprende?.

Tendo como referencial as pesquisas bibliográficas, o objetivo geral deste trabalho é mostrar, através das pesquisas bibliográficas feitas, a importância da ludicidade na alfabetização dos educandos, e como trabalhar a ludicidade juntamente com a alfabetização na sala de aula. Os objetivos específicos são: analisar os conceitos de alfabetização e ludicidade e como essas temáticas podem estar contribuindo para o aprendizado dos alunos; e montar um plano de aula alfabetizador envolvendo as atividades lúdicas no contexto escolar.

2 Metodologia

A metodologia representa a parte essencial de qualquer pesquisa, uma vez que desempenha o papel de orientar a elaboração do trabalho, além de estabelecer práticas de aprendizado e diretrizes para alcançar os objetivos estipulados. A abordagem da Metodologia Científica oferece um conjunto de ferramentas imprescindíveis para que os objetivos acadêmicos possam ser atingidos em todas as áreas do conhecimento (Leite, 2009).

Neste estudo, a pesquisa bibliográfica foi adotada como método, seguindo as orientações de Gil (2008), que define a pesquisa bibliográfica como aquela desenvolvida a partir de material já existente, composto principalmente por livros e artigos científicos. A entrada no ambiente universitário incute no estudante a compreensão da importância da Metodologia Científica, visto que essa disciplina "explora os caminhos deste saber". Se considerarmos que

"método" se refere a um caminho, "logia" diz respeito ao estudo, e "ciência" diz respeito ao próprio conhecimento (Prodanov, 2013), fica claro que essa abordagem é fundamental. Portanto, a aplicação da metodologia desempenhou um papel essencial na criação deste trabalho.

3 Conceito de Alfabetização

A alfabetização engloba a capacidade e habilidade de ler e escrever de maneira apropriada. Os educadores atribuem grande importância a esse processo de aprendizagem, sobretudo nos estágios iniciais da educação, ou seja, na Educação Infantil e nos primeiros anos do Ensino Fundamental.

A alfabetização é o processo específico e indispensável de apropriação do sistema de escrita, a conquista dos princípios alfabético e ortográfico que possibilitem ao aluno ler e escrever com autonomia. Noutras palavras alfabetização diz respeito à compreensão e ao domínio do chamado “código” escrito, que se organiza em torno de relações entre a pauta sonora da fala e as letras (e outras convenções) usadas para representá-la, a pauta, na escrita. (Val, 2006, p. 19).

Alfabetização – processo de aquisição da “tecnologia da escrita”, isto é, do conjunto de técnicas – procedimentos habilidades - necessárias para a prática de leitura e da escrita: as habilidades de codificação de fonemas em grafemas e de decodificação de grafemas em fonemas, isto é, o domínio do sistema de escrita (alfabético ortográfico) (Morais; Albuquerque, 2007, p. 15).

Oliveira (2002, p. 169) aponta que: “alfabetizar significa saber identificar sons e letras, ler o que está escrito, escrever o que foi lido ou falado e compreender o sentido do que foi lido e escrito”. Por isso que, na alfabetização, o mais importante é que o aluno compreenda o que está sendo aplicado. Segundo Soares (2007, p. 25), “alfabetizar significa adquirir habilidade de decodificar a língua oral em língua escrita [...]. A alfabetização seria um processo de representação de fonemas em grafemas (escrever) e de grafemas em fonemas”. Diante disso, é necessário que o aluno compreenda e decodifique as informações que aprende. Com isso, ele irá adquirir habilidades na escrita e na leitura para participar de diversas situações sociais.

Ferreiro (1999, p. 47) reitera que “a alfabetização não é estado ao qual se chega, mas um processo cujo início é na maioria dos casos anterior a escola”, ou seja, a criança começa a ser alfabetizada no ambiente familiar e no convívio social, comunitário, e não termina ao finalizar a escola primária.

Alfabetização é um processo que, ainda que se inicie formalmente na escola, começa de fato, antes de a criança chegar à escola, através das diversas leituras que vai fazendo do mundo que a cerca, desde o momento em que nasce e, apesar de se consolidar nas

quatro primeiras séries, continua pela vida afora. Este processo continua apesar da escola, fora da escola paralelamente à escola (Perez, 1992, p. 66).

A alfabetização está inserida na vida da criança desde o seu convívio familiar e em suas rotinas diárias, não se limitando apenas aos anos iniciais da escola, mas permanecendo ao decorrer do seu crescimento e em sua vida. Como afirma Ferreiro (1996), o desenvolvimento da alfabetização ocorre, sem dúvida, em um ambiente social, mas as práticas sociais, assim como as informações sociais, não são recebidas passivamente pelas crianças. Isso ocorre devido à aplicação errada da aprendizagem na alfabetização, em que os professores definem e utilizam a técnica como alfabetizar e as crianças se cansam de uma aprendizagem repetitiva e sem nenhuma novidade para fazê-los terem mais interesse em estarem se alfabetizando.

3.1 Metodologias da Alfabetização

No ensino da alfabetização, não há um método específico, uma vez que cada aluno possui uma maneira única de aprender. Isso implica que o professor deve conhecer seus alunos individualmente e determinar a abordagem mais adequada para o ensino. De acordo com Braslavsky (1971), os métodos de leitura podem ser agrupados em dois grandes grupos: os métodos sintéticos e os métodos analíticos.

Nos métodos sintéticos, a aprendizagem é frequentemente realizada através da soletração, na qual os alunos soletram as sílabas até reconhecerem as palavras completas. Esses métodos podem ser divididos em três tipos principais: o método alfabético, que envolve a memorização das letras do alfabeto; o método fônico, que se concentra na associação entre fonemas e grafemas; e o método silábico, que envolve a leitura mecânica das palavras para decodificação.

Por outro lado, nos métodos analíticos, a leitura é a ferramenta central de aprendizagem. Esses métodos também podem ser divididos em três categorias. O método de palavração inclui a apresentação das palavras juntamente com imagens para compor e decompor as palavras. No método de sentencição, os alunos visualizam e memorizam palavras para, por meio delas, formar outras palavras. Por fim, temos os contos e historietas, nos quais as crianças percebem que, ao ler, podem descobrir a escrita.

4 Conceito de Ludicidade

Para compreender a ludicidade, é essencial primeiro compreender o seu significado etimológico, uma vez que essa palavra não consta nos dicionários da língua portuguesa ou de

outras línguas. Ela tem suas raízes na palavra latina "ludus", que denota o conceito de jogo. A ludicidade está associada a jogos e brincadeiras, embora não se restrinja apenas a essas atividades.

De acordo com Vigotski (1999), o aprendizado e o desenvolvimento estão intrinsecamente interligados desde os primeiros dias de vida. É por meio da interação com atividades que envolvem simbolismo e brincadeiras que a criança aprende a atuar em um âmbito cognitivo. A realização de atividades lúdicas proporciona um avanço significativo para a criança, uma vez que engaja não apenas a imaginação, mas também a compreensão das regras. O processo de aprendizado da criança começa muito antes de ela frequentar um ambiente escolar, uma vez que todas as situações pelas quais ela passa contribuem para a sua aprendizagem.

O lúdico é importante para o aprendizado da criança, pois ele é necessário nas atividades educativas. Piaget (1998) afirma que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa.

Convencê-los da importância para a aprendizagem, no entanto, não é simples. Muitos educadores buscam sua identidade na oposição entre brincar e estudar: os educadores de crianças pequenas, recusando-se a admitir sua responsabilidade pedagógica, promovem o brincar; onde os educadores das demais séries de ensino promovem o estudar. Outros tantos, tentando ultrapassar essa dicotomia, acabam por reforçá-la, pois, com frequência, a relação jogo-aprendizagem invocada privilegia a influência do ensino dirigido sobre o jogo, descaracterizando-o ao sufocá-lo (Fortuna, 2000, p. 2).

Isso demonstra que, no contexto da educação tradicional, o ensino permanece constante e as atividades frequentemente se repetem, deixando pouco espaço para a incorporação de brincadeiras. Esse cenário pode levar os alunos a perderem o interesse pelo processo de aprendizagem. Portanto, é essencial adotar uma abordagem educacional que possibilite desafiar o aluno de maneira adequada. Segundo Fortuna (2000, p. 2), “brinquedo e brincadeira relacionam-se com a criança, e não podem ser confundidos com o jogo”. Pois, no jogo, as crianças teriam que seguir regras, e a brincadeira é livre. Para Fortuna (2000, p. 10), “brincar desenvolve a imaginação, o jogo desenvolve o raciocínio”. Por meio do jogo, busca-se uma aprendizagem com prazer. Este processo se torna possível através da espontaneidade, trânsito entre a realidade externa e interna, interatividade, simbolismo constantemente recriado, desafio e instigação, mistério e surpresa (Fortuna, 2000).

5 Marcos Regulatórios da Alfabetização e Ludicidade

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) destacam que “para aprender a ler e a escrever é preciso pensar sobre a escrita, pensar sobre o que a escrita representa e como ela representa graficamente a linguagem” (Brasil, 1998, p. 82). Para os PCNs, é importante que o aluno tenha a reflexão com a escrita, assim, ele compreenderá melhor o código e como usá-lo. Nas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEIs), conforme estabelecido no Artigo 4º da Resolução CNE/CEB nº 5/2009, a criança é definida como:

Sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (Brasil, 2009).

Conforme as DCNEIs, em seu Artigo 9º, os pilares que fundamentam a prática pedagógica na etapa da Educação Básica são a interação e a brincadeira. De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o Ensino Fundamental - Anos Iniciais, ao enaltecer as situações lúdicas no processo de aprendizado, é indicada a conexão essencial com as experiências prévias vivenciadas na Educação Infantil. Essa conexão deve abranger tanto a progressiva organização dessas experiências quanto a capacidade de os alunos desenvolverem novos métodos para compreender o mundo, elaborar suposições sobre fenômenos, testar essas suposições, refutá-las e formular conclusões. Isso promove uma atitude ativa no processo de construção do conhecimento.

A BNCC indica que, nos dois primeiros anos do Ensino Fundamental, a ação pedagógica deve ter como foco a alfabetização, a fim de garantir amplas oportunidades para que os alunos se apropriem do sistema de escrita alfabética de modo articulado ao desenvolvimento de outras habilidades de leitura e de escrita e ao seu envolvimento em práticas diversificadas de letramentos (Brasil, 2018). Como aponta o Parecer CNE/CEB nº 11/201029, “os conteúdos dos diversos componentes curriculares [...], ao descortinarem às crianças o conhecimento do mundo por meio de novos olhares, lhes oferecem oportunidades de exercitar a leitura e a escrita de um modo mais significativo” (Brasil, 2010).

6 A Utilização do Lúdico como Metodologia Pedagógica na Alfabetização

A criança adquire suas experiências de aprendizagem assim que começa a interagir. Quando ela ingressa no ambiente escolar, traz consigo essas experiências e conhecimentos previamente adquiridos. Essas vivências são obtidas por meio de explorações visuais e auditivas, participação em jogos, brincadeiras, diálogos, passeios e interações, bem como pelo

contato com brinquedos, todos os quais desempenham um papel fundamental no processo de aprendizado.

Para Vigotski (1999, p. 137), “a essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações e situações reais”. Além disso, “a criança se comporta além de seu comportamento diário: no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade.” (Vigotski, 1999, p. 117). Na alfabetização, é importante valorizar o lúdico, pois a criança vai se permitir sonhar, fantasiar e realizar seus desejos, além de contribuir para o processo de aprendizagem.

O lúdico é uma linguagem essencial e expressiva que viabiliza a compreensão de si mesmo, dos outros, da cultura e do mundo, constituindo-se como um ambiente autêntico para aprendizados de significado profundo. O processo de alfabetização de crianças deve ser conduzido com prazer e dedicação, incorporando o uso do lúdico como um instrumento para o desenvolvimento e a aquisição formal.

O renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares (Kishimoto, 1996, p. 28).

Ao utilizar a ludicidade em sala de aula, o aluno é incentivado a iniciar o desenvolvimento de sua criatividade e imaginação, não se limitando apenas à produtividade. Através das brincadeiras, surgirão diversos estímulos e interesses nos alunos.

A sala de aula é um lugar de brincar se o professor consegue conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno. Para isto é necessário encontrar o equilíbrio sempre móvel entre o cumprimento de suas funções pedagógicas - ensinar conteúdos e habilidades, ensinar a aprender - e psicológicas - contribuir para o desenvolvimento da subjetividade, para construção do ser humano autônomo e criativo - na moldura do desempenho das funções sociais - preparar para o exercício da cidadania e da vida coletiva, incentivar a busca da justiça social e da igualdade com respeito à diferença (Fortuna, 2000, p. 9).

Agora, respondendo a pergunta: É no brincar que se aprende?

Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Por meio da brincadeira o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidade e naturalidade (Kishimoto, 1996, p. 24).

O lúdico vai enriquecer o vocabulário, vai aumentar o raciocínio lógico e vai fazer com

que a criança avance em suas hipóteses. Dessa maneira, ela irá desenvolver o processo de aprendizagem, se alfabetizar de uma forma divertida e dinâmica.

Uma aula ludicamente inspirada não é, necessariamente, aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes, influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos, no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas (Fortuna, 2000, p. 9).

7 Plano de Aula: Atividades Lúdicas na Alfabetização

Por meio da aula que envolve a ludicidade, o aluno é estimulado a desenvolver suas criatividade, suas imaginações, além de ter um processo de aprendizado dinâmico. O jogo pode contribuir muito no desenvolvimento do aluno, desde que utilizado como instrumento pedagógico. A utilização do jogo é fundamental para o trabalho, por isso, requer uma organização que dê significado às atividades propostas para os alunos (Kishimoto, 1996).

Quadro 1: Atividades lúdicas na alfabetização

ATIVIDADES LÚDICAS	
TEMA	Lata Alfabética.
PRÁTICAS DE LINGUAGENS	Análise Linguística/Semiótica
OBJETIVOS DE CONHECIMENTO	Conhecimento das letras do alfabeto e dos sons de cada uma delas.
HABILIDADES	(EF01LP11) Conhecer, diferenciar e relacionar letras em formato impressa e cursiva, maiúsculas e minúsculas. (EF01LP07) Identificar fonemas e sua representação por letras.
OBJETIVOS	Identificar as letras do alfabeto, suas formas e seus sons.
CONTEÚDO	Letras do alfabeto colocadas em uma lata.
RECURSOS DIDÁTICOS	Lata de alumínio, E.V.A, tesoura, cola, canetas e lápis.
METODOLOGIA	Os alunos terão que tirar as letras do alfabeto da lata, e repetir em voz alta o nome dela e o seu som.
AVALIAÇÃO	Participação do Aluno.

Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Imagem 1: Lata alfabética



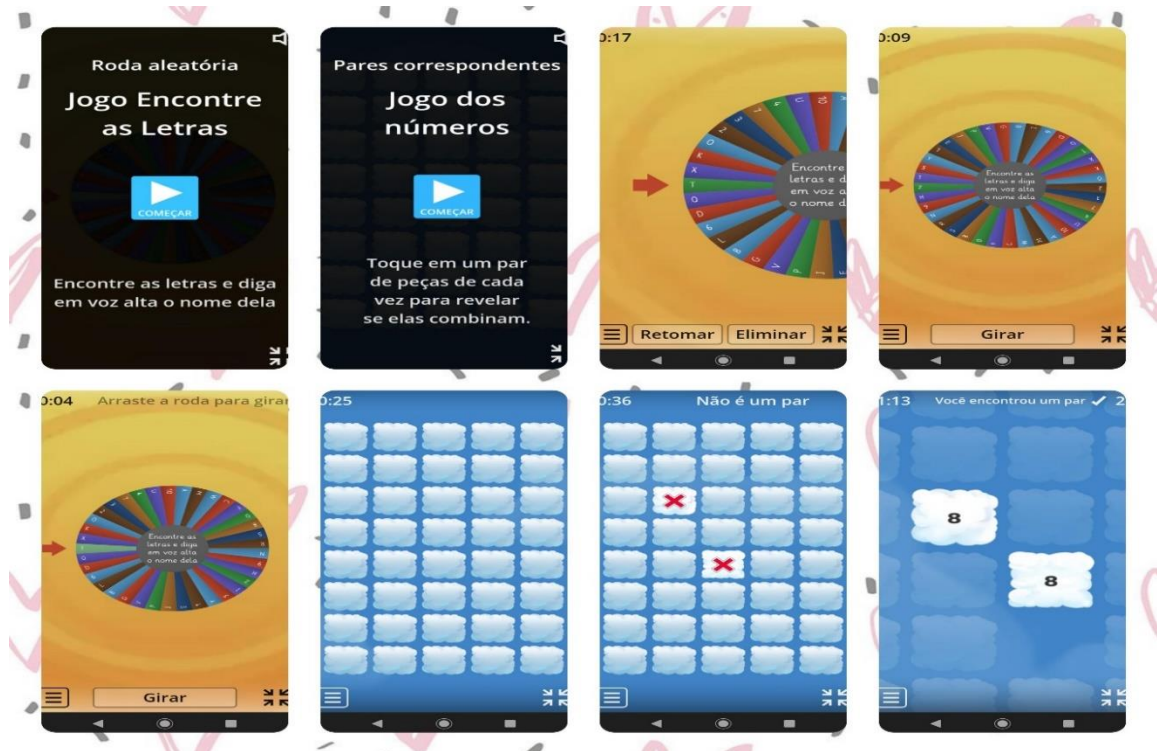
Fonte: Elaborado pelo autora (2021).

Quadro 2: Atividades lúdicas na alfabetização

ATIVIDADES LÚDICAS	
TEMA	Jogos Digitais de Alfabetização
PRÁTICAS DE LINGUAGENS	Análise Linguística/ Semiótica e Álgebra
OBJETIVOS DE CONHECIMENTO	Conhecimento das letras do alfabeto e conhecer os números e memorizá-los.
HABILIDADES	(EF01LP11) Conhecer, diferenciar e relacionar letras em formato impressa e cursiva, maiúsculas e minúsculas. (EF01MA01) Utilizar números naturais como indicador de quantidade ou de ordem em diferentes situações cotidianas e reconhecer situações em que os números não indicam contagem de ordem, mas sim código de identificação.
OBJETIVOS	Identificar as letras do alfabeto e conhecer os números e memorizá-los.
CONTEÚDO	Jogos digitais relacionados a alfabetização.
RECURSOS DIDÁTICOS	Será necessário o uso de internet; computador, celular ou tablet, ou data show caso seja feita em sala de aula para todos os alunos.
METODOLOGIA	No primeiro jogo, os alunos terão que rolar a roleta, e se cair na letra, terão que dizer o nome dela. No segundo jogo, os alunos vão ter que encontrar os pares corretos dos números. Abaixo, estão os links dos jogos criados. https://wordwall.net/pt/resource/24240373/sem-t%c3%adtulo3 https://wordwall.net/pt/resource/24240782/jogo-das-letras
AVALIAÇÃO	Participação do Aluno.

Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Imagem 2: Jogos de alfabetização



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

8 Considerações finais

A discussão acerca da importância da ludicidade na alfabetização destaca que um processo de aprendizado dinâmico se torna não apenas mais prazeroso, mas também mais envolvente para os alunos. Quando os alunos são submetidos a um ensino tradicional, sem inovações, é possível que não se sintam motivados e careçam da naturalidade necessária para executar as atividades.

Há indícios de que o ensino tradicional, amplamente adotado por escolas, não atende às necessidades fundamentais dos alunos em relação à aprendizagem, especialmente no contexto da alfabetização. Isso ocorre porque os estudantes frequentemente percebem as aulas como repetitivas e carentes de inovação. Essa abordagem gera falta de motivação e interesse nas atividades em sala de aula, resultando em lacunas no processo de alfabetização.

Por essa razão, é imperativo abordar aspectos relacionados ao lúdico no ensino, uma abordagem que fomenta o desenvolvimento cognitivo, emocional e criativo dos alunos. Isso não apenas incitará interesse pelo aprendizado, mas também proporcionará um ambiente de ensino dinâmico e agradável.

A aprendizagem prazerosa emerge quando a criança brinca, o que significa que a criança não percebe que está adquirindo conhecimento. Desse modo, a brincadeira e o

aprendizado se entrelaçam, com o lúdico desempenhando um papel crucial nesse processo, ao despertar e envolver os anseios das crianças. Esse tipo de aprendizado ocorre de forma natural, sincera, divertida e é fomentado pela ludicidade.

Conclui-se, portanto, que a ludicidade possui um papel significativo na alfabetização infantil. Ela amplia um método de aprendizado dinâmico e prazeroso, incentivando os alunos a encontrarem motivação e desafio nas atividades. Além de satisfazer as necessidades educacionais, a abordagem lúdica tem relevância profunda, uma vez que os alunos aplicarão suas próprias criatividade, imaginações e emoções nas brincadeiras, e é por meio da brincadeira que se constrói o conhecimento.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais / Secretaria de Educação Fundamental**. – Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASLAVSKY, B. P. **Problemas e métodos no ensino da leitura**. São Paulo: Melhoramentos/Ed. Da USP, 1971.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

FERREIRO, Emilia. **Alfabetização em Processo**. São Paulo: Cortez, 1996.

FERREIRO, Emilia. **Com Todas as Letras**. São Paulo: Cortez, 1999.

FORTUNA, Tânia Ramos. Sala de aula é lugar de brincar? *In*: XAVIER, M. L. M.; DALLA ZEN, M. I. H. (org.) **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, 2000.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996.

LEITE, F. H. C. Metodologia Científica. *In*: LEITE, F. H. C.; SAKAGUTI, S. T. **Metodologia Científica/ Estatística II**. Dourados-MS: UNIGRAN, 2009.

MORAIS, A. G.; ALBUQUERQUE, E. B. C. Alfabetização e letramento. **Construir Notícias**, Recife, v. 07, n. 37, p. 5-29, nov./dez. 2007.

OLIVEIRA, J. B. A. Construtivismo e alfabetização: um casamento que não deu certo. **Ensaio: aval. pol. públ. Educ**, Rio de Janeiro, v. 10, n. 35, p. 161-200, 2002.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Trad. Alvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PIAGET, J. **O juízo moral na criança** [tradução: Elzon Lenardon]. São Paulo: Summius, 1998.

PEREZ, C. L. V. O prazer de descobrir e conhecer. *In*: GARCIA, Regina Leite (org.). **Alfabetização dos alunos das classes populares, ainda um desafio**. São Paulo: Cortez, 1992.

PRODANOV, Cleber Cristiano. **Metodologia do trabalho científico [recurso eletrônico]: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico** / Cleber Cristiano Prodanov, Ernani Cesar de Freitas. – 2. Ed. – Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

SOARES, M. B. **Alfabetização e letramento**. 5. ed. São Paulo: Contexto, 2007.

VIGOTSKI, L. S. **A formação Social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

VAL, Maria da Graça Costa. O que é ser alfabetizado e letrado? 2004. *In*: CARVALHO, Maria Angélica Freire de (org.). **Práticas de Leitura e Escrita**. 1. Ed. Brasília: Ministério da Educação, 2006.