

## A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

### Lucicleide Bezerra Soares

Licenciatura plena em pedagogia. Pós-graduada em Educação especial e inclusiva. Professora da Educação Básica.

E-mail: [luci\\_soares25@outlook.com](mailto:luci_soares25@outlook.com)

### Francisca Mayara Vitor da Silva

Licenciatura plena em pedagogia. Professora da Educação Básica.

E-mail: [mayara-kelly-@hotmail.com](mailto:mayara-kelly-@hotmail.com)

### Wellington Varela Bezerra

Graduado em História. Pós-graduado em História do Brasil. Professor da Educação Básica.

<http://lattes.cnpq.br/4729112183643533>

E-mail: [wellingtonvarela22@gmail.com](mailto:wellingtonvarela22@gmail.com)

DOI-Geral: <http://dx.doi.org/10.47538/RA-2021.EEN1>

DOI-Individual: <http://dx.doi.org/10.47538/RA-2021.EEN1-03>

**RESUMO:** A leitura e a escrita partem de uma construção gradativa, cujo sucesso está atrelado à atribuição de sentidos para a criança, tornando possível a aquisição do conhecimento da cultura letrada. Para tanto, é necessário compreender como a criança aprende, para intervir com práticas pedagógicas significativas aos conceitos transmitidos. O universo da criança é expresso pelo lúdico, sendo as brincadeiras e os jogos parte natural de seu cotidiano e desenvolvimento. Nesse sentido, o objetivo da pesquisa foi identificar os benefícios do lúdico no processo de alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental. A pesquisa é uma revisão bibliográfica narrativa, cujos dados foram interpretados por abordagem qualitativa. Foram consultados artigos científicos, livros e documentos legislativos educacionais. Os artigos foram retirados das bases de dados do Google Scholar, Capes e *Scientif Digital Library Online* – Scielo. Os resultados indicaram que o uso do lúdico permite a construção de práticas pedagógicas significativas, que despertam a curiosidade e estimulam o protagonismo infantil, tornando a alfabetização mais motivadora e facilitada. Indispensável a formação discente contemporânea, o letramento deve fazer parte da alfabetização, preparando a criança para o exercício da reflexão crítica diante das informações e do uso da criatividade ao invés da reprodução de soluções prontas diante de situações-problemas e desafios.

**PALAVRAS-CHAVE:** Aprendizagem significativa. Cultura letrada. Desenvolvimento infantil.

### THE IMPORTANCE OF PLAY IN THE LITERACY PROCESS

**ABSTRACT:** Reading and writing start from a gradual construction, the success of which is linked to the attribution of meanings to the child, making it possible to acquire knowledge of literate culture. To do so, it is necessary to understand how children learn, to intervene with pedagogical practices that are meaningful to the concepts transmitted. The child's universe is expressed through play, with games and games being a natural part of their daily life and

development. In this sense, the objective of the research was to identify the benefits of play in the literacy process in the early years of elementary school. The research is a narrative bibliographic review, whose data were interpreted using a qualitative approach. Scientific articles, books and educational legislative documents were consulted. The articles were taken from the Google Scholar, Capes and Scientific Digital Library Online – Scielo databases. The results indicated that the use of play allows the construction of significant pedagogical practices, which arouse curiosity and stimulate children's protagonism, making literacy more motivating and easier. Indispensable to contemporary student training, literacy must be part of literacy, preparing the child to exercise critical reflection in the face of information and the use of creativity instead of reproducing ready-made solutions in the face of problem situations and challenges.

**KEYWORDS:** Meaningful learning. Literate culture. Child development.

## INTRODUÇÃO

Os anos iniciais do Ensino Fundamental são reconhecidos como etapa determinante para a alfabetização. Como um processo complexo, que implica na consideração de aspectos culturais, sociais, psicológicos, linguísticos e emocionais, a alfabetização vem ocupando as pautas de discussões educacionais, dada a sua influência no decorrer da vida escolar do estudante, bem como, sua importância para a formação cidadã.

Apesar da alfabetização fazer parte de um contexto social a criança não participa de forma passiva do processo pois, ao interagir com a linguagem escrita cria suas próprias conexões de significados para solucionar a problemática de como escrever e o que escrever. Partindo da compreensão do universo infantil, observa-se que a ludicidade é o meio de expressão da criança e facilitador da aquisição de conhecimentos do mundo e de regras sociais.

É notório que uma aula dinâmica e lúdica oportuniza o prazer pelo aprender, inspirando a criança a imaginar novas possibilidades, desenvolvendo a sua criatividade e melhor interação com os colegas. Com isso, o problema de pesquisa, norteador do estudo foi: como as práticas lúdicas podem contribuir com o processo de alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental?

A hipótese de pesquisa é as práticas lúdicas tornam o processo de aprendizagem da leitura e escrita mais dinâmico e motivador. As práticas lúdicas, como os jogos e as brincadeiras são capazes de promover ambiente mais descontraído, permitindo que as crianças expressem com maior liberdade suas dúvidas e sentimentos quanto aos conceitos aprendidos. Além, há maior motivação e engajamento, interação social e estímulo da autonomia na aprendizagem.

Há décadas a movimentação de críticas aos processos de alfabetização mecanicista, por memorização vem propondo inovações a partir dos mais variados campos de conhecimentos. O uso de recursos lúdicos com finalidade didática contextualiza a aprendizagem à realidade da criança, podendo impactar em benefícios para a aquisição de conhecimentos e desenvolvimento. O tema foi escolhido por sua relevância na emergente reflexão docente sobre as inovações pedagógicas que buscam maior comprometimento com as reais necessidades educacionais apresentadas pelas crianças.

O principal objetivo da pesquisa foi identificar os benefícios do lúdico no processo de alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental. Os objetivos específicos foram: apresentar o conceito e importância da alfabetização; descrever as inovações pedagógicas a partir da inserção do lúdico como parte do acesso ao direito da criança ao brincar, além da estratégia de contextualizar o aprendizado ao universo infantil e evidenciar os impactos do lúdico, a partir dos jogos e brincadeiras para a aprendizagem.

O estudo foi realizado pelo procedimento metodológico da revisão bibliográfica narrativa. Foram consultados autores como Ferreiro (1996), Friedmann (1996) e Soares (2021), além da Base Nacional Comum Curricular (2018) e a Lei de Diretrizes e Bases para a Educação Nacional (1996). Os artigos científicos foram retirados dos repositórios digitais Google Scholar, Capes e *Scientif Digital Library Online* – Scielo.

O trabalho foi estruturado em três seções de desenvolvimento, sendo na primeira seção feita a apresentação do conceito de alfabetização, bem como, da sua importância para a formação da criança. Na segunda seção, foram descritas as práticas lúdicas como parte do

universo infantil e sua relação com o acesso aos direitos da criança e, na terceira seção foi feita a exposição dos benefícios das práticas lúdicas ao processo de alfabetização.

## A ALFABETIZAÇÃO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

A alfabetização é o processo da aprendizagem dos códigos da leitura e escrita. Com início nos anos iniciais do ensino fundamental, a alfabetização está estar relacionada com o letramento que corresponde ao uso da leitura e da escrita para a comunicação nos diversos meios sociais.

Como ideologia, a alfabetização devia ser encarada como uma construção social que está sempre implícita na organização da visão de história do indivíduo, o presente e o futuro; além disso, a noção de alfabetização precisava alicerçar-se num projeto ético e político que dignificasse e ampliasse as possibilidades de vida e de liberdades humanas (FREIRE, 2011, p.35).

Para tanto, é necessário considerar as dificuldades e construções de conexões de aprendizado apresentadas pelas crianças. As crianças, ao aprenderem as letras do alfabeto, devem compreender que a sonoridade associada às letras é a mesma representada pela fala. Apesar de parecer tarefa simples, a compreensão dos fonemas e a compreensão de que a linguagem é a representação de pequenos sons não é fácil para quem vivencia a fase de alfabetização. Essas e outras dificuldades fazem parte do processo de alfabetização e, somente são superadas a partir da dedicação docente por busca de metodologias didáticas que despertem a motivação da criança (SANTANA; OLIVEIRA, 2019).

Soares (2021) explica que mesmo sem saber escrever, crianças bem pequenas já tiveram algum contato com a escrita e oportunidade de formular hipóteses sobre seus significados. O desenvolvimento da escrita por crianças foi estudado por diversos teóricos, dentre os quais, pode ser destacada a classificação de Luria que determinou níveis na psicogênese da escrita infantil.

Morais (2019) afirma que o processo de alfabetização envolve diferentes apreensões

de conhecimento acerca do mundo alfabético em que está entrando em contato. Tais conhecimentos são elucidados pelas pesquisas psicogenéticas como a compreensão de que o tamanho do objeto não influencia na forma em que as letras serão escritas, as letras são símbolos alfabéticos e não podem ser inventadas, bem como, expressam valores diferentes de outros símbolos, como pontuações e números; existe uma ordem para a escrita de cada palavra e essa ordem não pode ser alterada, pois interfere diretamente no significado do que se escreve; tem palavras que são escrita com a repetição de uma mesma letra; o formato das letras pode variar sem que se tenha um novo valor sonoro e algumas letras não aparecem em todas as posições das palavras.

Essas noções iniciais norteiam a criança na introdução da compreensão da lógica do sistema de escrita. Não deve haver adulto centrismo no processo de alfabetização, pois as crianças não pensam como os adultos que já são alfabetizados, mas sim, buscam descobrir lógicas para o sistema alfabético que está começando a descobrir. Por esse motivo, Ilha, Lara e Cordoba (2017) sugerem que durante o primeiro ano do ensino fundamental, as atividades sejam focadas na oralidade para que haja a sensibilização do som da sílaba, da rima e dos sons das palavras em geral.

A etapa do Ensino Fundamental tem impacto direto sobre o caminhar da vida escolar e acadêmica do sujeito, pois se não atingir as competências de uma leitura crítica, funcional, poderá passar sua vida escolar sem compreender os predizeres básicos necessários para seu aprendizado.

Frade (2005) autora de materiais didáticos e cursos de formação continuada para professores alfabetizadores da rede pública de ensino, explica que a alfabetização por métodos clássicos pode ser realizada por métodos sintéticos ou analíticos. Entre os métodos sintéticos se tem o alfabético ou a soletração, que propõe o reconhecimento primeiramente das letras e depois o aprendizado de sua aplicação nas palavras por meio da soletração.

A técnica consiste em ensinar ao aluno o som e a representação gráfica da letra, sendo as palavras associadas na soletração. Este método é primordial para o processo de

alfabetização no que concerne ao reconhecimento das letras e o som que elas representam, porém, a simples memorização das letras pode retirar o significado do aprendizado (FRADE, 2005).

Entre os métodos sintéticos, se tem, ainda, o método fônico que parte da relação entre o fonema e o grafema, sempre iniciando das vogais para as consoantes, das sílabas para as palavras. O método fônico estabelece uma interligação entre a escrita e a fala o que é benéfico para a contextualização do aprendizado a realidade do aluno, porém, pela complexidade da representação de sons e escrita na língua portuguesa, o método fônico pode apresentar lacunas para o aprendizado se não estiver associado a outro método (FRADE, 2005).

Já para o método silábico, a sílaba como a unidade linguística fundamental, as associando em cartilhas junto a desenhos e palavras. Annunziato (2019) explica que a vantagem deste método está na associação fácil de sílabas e não letras destacadas de um contexto. Porém, os métodos sintéticos acabam descontextualizando a realidade das palavras inseridas em textos para substituir por frases que somente tem finalidade didática.

Entre os métodos analíticos se tem a palavração, sentencição e método global. A palavração propõe, em primeiro momento o reconhecimento da palavra que são reconhecidos pelas características gráficas por meio da memorização e associação a imagens:

Nesse método, apresenta-se uma palavra que, posteriormente, é decomposta em sílabas. Você pode estar se perguntando: não é o mesmo processo do método silábico? A diferença desse método em relação ao silábico é que as palavras não são decompostas obrigatoriamente no início do processo, são apreendidas globalmente e por reconhecimento. A escolha de palavras também não obedece ao princípio do mais fácil ao mais difícil. São apresentadas independentemente de suas regularidades ortográficas. O importante é que tenham significado para os alunos (FRADE, 2005, p.33).

O método tem como limitação a falta de análise das sílabas, letras e grafemas. Já no método da sentencição, o aluno deve reconhecer a frase para depois analisar as partes, tendo como vantagem a associação a leitura inteligente. Como limitação, a falta de decodificação das unidades pode limitar os alunos para a interpretação de textos fora do contexto trabalhado

em aula.

Por fim, o método global parte da interpretação de um texto para depois de sua memorização analisar as partes que o compõe. O método associado a concepção construtivista de ensino mantém o aluno em contato com o texto desde o início da alfabetização (ANNUNCIATO, 2019), porém, assim como os demais métodos analíticos, sofre com o empobrecimento da análise das unidades menores, o que pode inferir na leitura e interpretação de textos no cotidiano da criança.

## LÚDICO, O BRINCAR E OS JOGOS NA EDUCAÇÃO

Apesar das brincadeiras fazerem parte da história humana desde a antiguidade, nem sempre foram vistas com potencialidades educativas. Wajskop (1995) explica que houve um tempo em que o brincar era visto como algo desrespeitoso, como a negação ao trabalho, algo desatrelado do sério.

As brincadeiras são linguagens não verbais, nas quais a criança se expressa e passa mensagens, mostrando como ela interpreta e enxerga o mundo (NEGRINE, 1994). É uma linguagem natural da criança e é importante que esteja presente na escola desde a educação infantil para que o aluno possa se colocar e se expressar através de atividade lúdica. Brincar é um direito de todas as crianças do mundo, garantido no Princípio VII da Declaração Universal dos Direitos da Criança da UNICEF. Para Vygotsky (2001), na abordagem histórico-cultural, defende que o brincar é satisfazer as necessidades com a realização de desejos que não poderiam ser imediatamente satisfeitos.

Cabe ao professor planejar situações de conversas, brincadeiras e de aprendizagens orientadas que garantam a troca entre as crianças, de forma a que possam comunicar-se e expressar-se, demonstrando seus modos de agir, de pensar e de sentir, em um ambiente acolhedor e que propicie a confiança e a autoestima (BRASIL, 1998).

As aprendizagens devem ser inseridas na realidade cotidiana da criança, estimulando a sua participação ativa, aguçando sua curiosidade e despertando seu interesse. Para tanto, quando se utiliza a prática dos jogos se busca o engajamento que a criança utiliza para jogar, só que na dimensão educativa. Os jogos fazem parte da estratégia metodológica de aprendizagem ativa que utiliza a sua dinamização para o processo educacional, facilitando o trabalho docente e conferindo prazer e motivação na aprendizagem (LUBACHEWSKI; CERUTTI, 2020).

Os jogos de conhecimento caracterizam o ensino com certa diretividade, já que se sabe previamente os caminhos para se chegar aos conteúdos estudados. Já os jogos de estratégia priorizam a autonomia da criança, que deve elaborar estratégias a partir do conhecimento adquirido para a solução de problemas (LUBACHEWSKI; CERUTTI, 2020).

Segundo Horn (2004, p. 24), “o lúdico, ou seja, as brincadeiras, jogos e brinquedos na Educação Infantil são de suma importância para o desenvolvimento das crianças, pois, são atividades primárias que trazem benefícios físicos, intelectual e social”. Ainda, nessa linha:

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 2008, p.41).

As brincadeiras são muito importantes para a aprendizagem e desenvolvimento do aluno, pois, contribuem para o desenvolvimento pessoal e social do mesmo, devendo para tanto ser realizadas de maneira significativa e prazerosa. Por meio do jogo simbólico, as crianças aprendem a agir, tem a curiosidade estimulada, adquirem iniciativa e exercitam sua autonomia. Desta forma, os brinquedos são ferramentas e parceiros silenciosos que desafiam a criança, possibilitam descobertas e a compreensão de que o mundo está cheio de possibilidades e de oportunidades para a expansão da criatividade.



Neste sentido, segundo Vygotsky (2001, p. 46), as “[...] situações vivenciadas nos contos, nas cantigas, nas lendas, nas brincadeiras e nos jogos constituem o banco de dados de imagens culturais que irão ser úteis nas situações reais vividas pela criança em sua vida”.

A utilização das brincadeiras e jogos no processo pedagógico faz despertar o gosto pela vida e leva as crianças a enfrentarem os desafios que lhe são sugeridos. “Uma situação lúdica pode ser vista, assim, como um excelente meio de reconhecimento individual e grupal [...]. Por outro lado, de forma complementar, aponta dificuldades e pontos mal desenvolvidos, levando a criança a buscar melhorá-los para preservar sua imagem perante os outros” (OLIVEIRA, 2000, p. 23).

Conforme Oliveira (1999, p. 137), “o desenvolvimento correspondente de regras conduz a ações, com base nas quais se torna possível a divisão entre trabalho e brincar, divisão esta encontrada na idade escolar como um fato fundamental”. Concepção semelhante é manifestada por Vygotsky:

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brincar é que a criança opera com um significado alienado em uma situação real. O segundo é que, no brincar, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brincar está unido ao prazer – e, ao mesmo tempo, ela aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se às regras e, por conseguinte, renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia à ação impulsiva constitui o caminho para o prazer no brincar (VYGOTSKY, 2001, p.113).

Neste contexto, o lúdico pode ser um instrumento indispensável na aprendizagem, quando o professor tem conhecimento de alguns conceitos de como o lúdico e o jogo auxiliam na aprendizagem das crianças, tornando possível reunir dentro de uma mesma situação o brincar e o educar. Portanto, é de fundamental importância apresentar às crianças propostas de trabalho que enriqueçam seu conhecimento de forma concreta. Chamam-se estas propostas de atividades de percepção, jogos, simulações, vivências, cantigas, danças.

Desenvolvendo desta forma a musicalidade e vários outros recursos que estimulem o pensar, facilitando e desenvolvendo assim a aprendizagem (SANTA CATARINA, 1998).

Contribuindo, Almeida (2000, p. 65) ensina que “a brincadeira é um fator de grande importância no desenvolvimento, pois proporciona novas descobertas a cada momento. O brincar é característica inerente do ser humano”. Devido às suas inúmeras possibilidades,

Com as atividades lúdicas, espera-se que a criança desenvolva a coordenação motora, a atenção, o movimento ritmado, conhecimento quanto à posição do corpo, direção a seguir e outros; participando do desenvolvimento em seus aspectos biopsicológicos e sociais; desenvolva livremente a expressão corporal que favorece a criatividade, adquira hábitos de práticas recreativas para serem empregados adequadamente nas horas de lazer; adquira hábitos de boa atividade corporal, seja estimulada em suas funções orgânicas, visando ao equilíbrio da saúde dinâmica e desenvolva o espírito de iniciativa, tornando-se capaz de resolver eficazmente situações imprevistas (BITTENCOURT; FERREIRA, 2002, p. 12).

Neste contexto, a brincadeira é uma situação privilegiada de aprendizagem infantil, é onde o desenvolvimento pode alcançar níveis mais complexos pela possibilidade de interação entre situações, pela negociação de regras de convivência e exploração de conteúdos temáticos. Deste modo, brincando a criança ordena o mundo a sua volta, assimilando experiências, informações e, sobretudo incorporando valores.

## **AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS LÚDICAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**

Ludicidade, jogos, brincadeiras...Tema que tem conquistado espaço no panorama nacional, por ser o brincar, a essência da infância e seu uso potencial para a inovação no trabalho pedagógico, da aprendizagem e do desenvolvimento. Independentemente de época, cultura e classe social, os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, pois ela vive em um mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde a realidade e o faz-de-conta se confundem (SILVA, 2017).

A partir da Base Nacional Comum Curricular (2018) se tem que as brincadeiras e jogos não possuem um conjunto de regras e formas de jogar imutáveis, mas são recriados e adaptados a depender da época, cultura e país onde elas são praticadas, mas reconhece que algumas brincadeiras são altamente difundidas em redes de sociabilização informais, e podem ser denominadas de populares.

A ludicidade expressa no jogo e nas brincadeiras é necessária para que haja o pleno desenvolvimento infantil e deve compor a prática docente e inteirar-se a todo o ambiente escolar desde a Educação Infantil (SANTOS, 2019). Apesar do conceito do lúdico mostrar-se complexo, pode-se compreender que está ligado às atividades que proporcionam alegria, prazer e diversão para o ambiente educativo. Silva (2017) as brincadeiras e jogos proporcionam condições de desenvolvimento afetivo, emocional, físico e social para as crianças, de forma a facilitar o aprendizado e garantir seus direitos fundamentais.

Utilizando da metodologia da pesquisa-ação Silva (2019) objetivou propor estratégias de alfabetização a partir dos jogos e conferir os impactos nas crianças dos anos iniciais do ensino fundamental. Em primeiro momento foram identificadas dificuldades relacionadas a aprendizagem das crianças, a passividade com a qual estavam inseridas no processo educativo, falta de motivação e resiliência fazendo com que facilmente desistissem das atividades, a falta de organização que gerava dificuldade na organização da turma para o trabalho em duplas ou equipes e falta de rotina para a construção do tempo pedagógico.

A partir de tais constatações, Silva (2019) elaborou suas estratégias considerando os jogos digitais de estratégias para estimular o raciocínio lógico das crianças. O projeto de intervenção intitulado “Desafio do Dia” pode conferir maior autonomia aos estudantes a partir do reconhecimento do erro como uma etapa da aprendizagem e das tentativas ativas de resoluções de problemas. A organização para o trabalho em equipe ocorreu com a apresentação de dificuldades comportamentais que eram solucionadas por meio da roda de conversa que auxiliou também para a organização e compreensão do tempo pedagógico.

Diferentes são as possibilidades do uso do lúdico para a alfabetização. Um dos exemplos é o jogo “bingo das sílabas” (Figura 1), o qual, Magalhães *et al* (2022) definem como potencializador da alfabetização:

Figura 1 – Bingo das Sílabas



Fonte: Acervo pessoal (2023).

A figura 1 apresenta o jogo “Bingo das Sílabas”, sendo estimulador da consciência fonológica dos estudantes, por meio da identificação dos sons das sílabas. Magalhães *et al* (2022) defendem que jogos que envolvem sílabas auxiliam a criança, em sua observação da construção das palavras e os sons das sílabas correspondentes. Entretanto, ressalta-se que os jogos devem ser usados em aula a partir de objetivos bem definidos:

É fundamental enxergar o lúdico como um espaço de aprendizagem com objetivos definidos, com propósito educacional e não como uma mera atividade de passatempo aplicada ao aluno, embora saibamos que, para isso, o educador precisará avaliar suas práticas de ensino para a utilização do lúdico na sala de aula (MAGALHÃES *et al*, 2022, p.4).

Dentre os jogos que permitem explorar as diferentes dimensões do processo de alfabetização, aqueles que envolvem roletas (Figura 2), também despertam bastante a atenção da criança e permitem a exploração dinâmica de diferentes habilidades e conceitos.

Figura 2 – Jogos de Roletas para a alfabetização



Fonte: Acervo pessoal (2023).

Os jogos de roleta, também são ferramentas que motivam os estudantes e inovam as práticas pedagógicas. Diversas experiências pedagógicas na alfabetização, usando os jogos com roletas demonstraram a efetividade do recurso. Como evidencia Tassi (2016) afirmando que as atividades de leitura, muitas vezes, realizadas exclusivamente com aporte no livro didático, se mostram descontextualizadas da realidade do aluno. A partir dos jogos de roleta, pode-se inserir temáticas cotidianas para a discussão e aprendizagem de conceitos, estimulando o desenvolvimento das habilidades escrita e competência leitora de forma prazerosa.

Desse modo, os recursos lúdicos promovem interações mais próximas entre docentes e discentes, tornando a aprendizagem mais prazerosa a partir da descontração proposta ao ambiente e as atividades realizadas. Com tais recursos estimula-se o desenvolvimento afetivo, cognitivo, social e psíquico dos estudantes, gerando a formação almejada para a etapa inicial da educação básica.

## CONCLUSÃO

O objetivo da pesquisa foi identificar os benefícios das práticas lúdicas para o processo de alfabetização. Foi feita a revisão do conceito de alfabetização, compreendendo que se refere a aquisição de conhecimentos sobre o sistema alfabético e sua estrutura para decodificação dos códigos de comunicação. A leitura perpassa a decodificação de códigos para se tornar uma ponte entre autor e leitor na transmissão de conhecimentos e significados que provocam a emancipação do sujeito, beneficiando o seu desenvolvimento integral para a atuação cidadã.

O lúdico, os jogos e as brincadeiras são potenciais ferramentas pedagógicas que promovem motivação, significado e ampliam as possibilidades de aprendizagem no processo de alfabetização. Diferentes são as práticas lúdicas que podem promover maior engajamento e motivação dos estudantes, dentre as quais, destacam-se os jogos, pois, por meio das regras e práticas, ensina-se os conceitos que são praticados de forma dinâmica e descontraída.

Dessa forma, conclui-se que por meio das práticas lúdicas, o docente pode promover aulas dinâmicas, divertidas que despertam a curiosidade do estudante, o envolvendo para a participação ativa que favorecerá seu aprendizado. O processo de alfabetização torna-se facilitado, contribuindo para o sucesso escolar do estudante nas etapas seguintes da educação básica.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Ana Cristina Pimentel Carneiro de. Atividade lúdica infantil e suas possibilidades. **Revista da Educação Física/UEM**, Maringá, v. 11, n. 1, p. 69-76, 2000.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2008.
- ANNUNCIATO, Pedro. **O bê-á-bá dos métodos de Alfabetização**. [Internet] Nova Escola, 2019. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/17568/o-be-a-badosmetodosdealfabetizacao?gclid=CjwKCAjwrPCGBhALEiwAUI9X08jGooOvPBZWB>

GHkWUobMdNSy5AxPmGgd--mQ4v18ULKv4m2J0OKIBoCRBIQAvD\_BwE. Acesso em: 15 out. 2023.

BITTENCOURT, Glaucimar Rodrigues; FERREIRA, Mariana Denise de Moura. **A importância do lúdico na alfabetização**. Belém, 2002.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília, MEC/SEF/DPE, 1998.

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

FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva. **Métodos e didáticas de alfabetização**: história, características e modos de fazer de professores. Belo Horizonte: Caele, 2005.

FREIRE, Paulo. **Alfabetização**: leitura do mundo, leitura da palavra. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.

FRIEDMANN, Adriana. **O direito de brincar**. São Paulo: Scritta Editorial, 1996.

HORN, Maria da Graça de Souza. **Sabores, cores, sons, aromas**: a organização dos espaços na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2004.

LUBACHEWSKI, Gesseca Camara; CERUTTI, Elisabete. Metodologias ativas no ensino de matemática nos anos iniciais: aprendizagem por meio de jogos. Rev. Iberoam. Patrim. Histórico-Educativo, v.6, p. 1-11, 2020.

MAGALHÃES, Marcelo Moura et al. Contribuições do jogo “bingo dos sons iniciais” para a alfabetização de crianças dos anos iniciais do ensino fundamental. In: Anais do **VI Seminário de Estágio Supervisionado e Práticas de Ensino**, Itapipoca, 2022.

MORAIS, Artur Gomes de. **Consciência fonológica na educação infantil e no ciclo de alfabetização**. Belo Horizonte: Autêntica, 2019.

NEGRINE, Airton. **Recreação**: O pensar e o lúdico. Caxias do Sul: Edusc, 1994

OLIVEIRA, Marta Kohl. **Vygotsky**: aprendizado e desenvolvimento – um processo sócio-histórico. 4. ed. São Paulo: Scipione, 2019.

OLIVEIRA, Vera B. de. (Org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis/RJ: Vozes, 2000.

SANTA CATARINA. Secretaria de Estado da Educação e do Desporto. **Proposta Curricular de Santa Catarina: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio: Disciplinas Curriculares**. Florianópolis: COGEN, 1998.

SANTANA, Sivaldo Joaquim de; OLIVEIRA, Wilk. Jogos Educacionais como Ferramenta de Auxílio ao Processo de Alfabetização. In: Anais do **VIII Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2019) / XXV Workshop de Informática na Escola (WIE 2019)**, 2019.

SANTOS, Michelle Catherine Rocha Gomes Barros dos; SILVA, Givanildo da. O uso do jogo digital no processo de alfabetização: um relato de experiência. **Educação: Teoria e Prática**, Rio Claro, SP, v. 32, n.65, 2022.

SILVA, Alexandre Ribeiro da. **Jogos digitais no ciclo de alfabetização: um caminho no processo de alfabetizar letrando**. Dissertação. 203f. (Mestre em Inovações Tecnológicas Educacionais). Rio Grande do Norte: Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2019.

SOARES, Magda Becker. **Alfalettrar: toda criança pode aprender a ler e a escrever**. 2ª reimp. São Paulo: Editora Contexto, 2021.

TASSO, Roseli de Fátima. A importância dos jogos na construção da leitura e escrita do aluno da Sala de Recursos Multifuncional. **Cadernos PDE**, Paraná, v.2, 2016.

VYGOTSKY, Lev. **A construção do pensamento e da linguagem**. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

WAJSKOP, Gisela. O brincar na educação infantil. **Caderno de Pesquisa**, n.92, p. 64-9, 1995.

Submissão: dezembro de 2020. Aceite: dezembro de 2020. Publicação: janeiro de 2021.