



O **lúdico** como **processo** facilitador  
da alfabetização

**Ana Clara Carvalho Chagas**  
*anaclaracarvalhoch5@gmail.com*

Pós-graduanda (Lato Senso) em Alfabetização e Letramento e em Psicopedagogia. Graduada em Pedagogia. Professora das séries iniciais do Ensino Fundamental.

**Lunara Andrade**  
*lunaraandrade1993@hotmail.com*

Graduada em Pedagogia. Pós-graduanda (Lato Senso) em Alfabetização e Letramento.

**Tayne Bastos Tobias**  
*taynetobias@gmail.com*

Pós-graduanda em Atendimento Educacional Especializado e em Educação Inclusiva, Educação Infantil, Neurociência e Aprendizagem. Professora da Educação Infantil.

**Carlos Roberto Faustino**  
*crfaustino@hotmail.com*

Doutorando no Programa de Educação e Saúde na Infância e Adolescência da Universidade Federal de São Paulo. Mestre em Educação pela Universidade Federal de Alfenas. Especialista em Gestão Educacional, Direito Desportivo e Docência no Ensino Superior. Graduado em Educação Física, Pedagogia e Direito. Advogado e professor universitário. Bolsista CAPES.



**O LÚDICO COMO PROCESSO FACILITADOR DA ALFABETIZAÇÃO**  
**THE PLAYFUL AS A FACILITATING PROCESS OF LITERACY**  
**EL LÚDICO COMO PROCESO FACILITADOR DE LA ALFABETIZACIÓN**

**Resumo**

Este artigo tem o objetivo de compreender de que maneira o uso de práticas lúdicas pode contribuir para o processo de alfabetização da criança durante seu percurso nos anos Iniciais do Ensino Fundamental. A escolha do tema se deu frente ao tradicionalismo no ensino, trazendo uma inquietação sobre a importância de se tratar novas metodologias de ensino, visto que há maneiras de ensino alternativas e satisfatórias. O presente artigo foi elaborado por meio de revisões bibliográficas e documentais coletando informações em artigos, livros, publicações e endereços eletrônicos relacionados ao tema da pesquisa. Tratou-se de uma pesquisa qualitativa, onde se obteve a confrontação de dados através de cada revisão documental e bibliográfica para sua construção. Abordar a temática do lúdico como processo facilitador de aprendizagem traz uma nova forma de refletir e despertar para novas metodologias de aprendizagem, no qual a criança pode ser o sujeito que brinca e que ao mesmo tempo produz conhecimento.

**Palavras-Chave:** Lúdico; Alfabetização; Lúdico na Alfabetização; Aprendizagem; Séries Iniciais.

## **Abstract**

The objective of this article is to understand how the use of playful practices can contribute to the literacy process of children during their journey in the Initial Years of Elementary School. The theme has been chosen knowing the traditionalism of teaching and concerning the importance of dealing with new teaching methodologies, since there are newer and more satisfactory ways of teaching. This article was prepared through bibliographic and documentary reviews, collecting information in articles, books, publications and electronic addresses related to the research topic. It was a qualitative research, where the parallel of data was obtained through each documental and bibliographic review for its construction. Addressing the theme of fun activities as a facilitating learning process brings a new way of reflecting and awakening to new learning methodologies, in which the child can be the subject who plays and at the same time produces knowledge.

**Keywords:** Ludic; Literacy; Playful in Literacy; Learning; Initial Year of Elementary School..

## **Resumen**

Este artículo tiene como objetivo comprender cómo el uso de prácticas lúdicas puede contribuir al proceso de alfabetización del niño durante su paso por los Primeros Años de la Educación Primaria. La elección del tema se dio frente al tradicionalismo en la enseñanza, generando una inquietud sobre la importancia de abordar nuevas metodologías de enseñanza, dado que existen formas alternativas y satisfactorias de enseñar. Este artículo fue elaborado mediante revisiones bibliográficas y documentales, recopilando información de artículos, libros, publicaciones y sitios web relacionados con el tema de investigación. Se trató de una investigación cualitativa, donde se obtuvo la confrontación de datos a través de cada revisión documental y bibliográfica para su construcción. Abordar el tema del juego como facilitador del proceso de aprendizaje trae una nueva forma de reflexionar y despertar hacia nuevas metodologías de aprendizaje, en las cuales el niño puede ser el sujeto que juega y al mismo tiempo produce conocimiento.

**Palabras clave:** Lúdico; Alfabetización; Juego en la Alfabetización; Aprendizaje; Primeros Años.

## Introdução

A palavra lúdico tem origem na língua latina, *ludus*, que significa aquilo que serve para divertir ou dar prazer e tem por objetivo promover a interação entre os envolvidos, de forma prazerosa e gratificante durante sua realização. É através das brincadeiras que as crianças expressam seus sentimentos, aprendem a manusear objetos, exploram e criam maneiras de brincar. Sendo assim, o lúdico é característica inerente à criança e ao desenvolvimento integral do ser humano. Vygotsky (1989), em suas análises sobre o jogo, estabelece uma relação entre este e a aprendizagem, uma vez que o jogo contribui para o desenvolvimento intelectual, social e moral, isto é, para o desenvolvimento pleno da criança. Segundo o autor, é através dos jogos e brincadeiras que a criança consegue formular conceitos e criar situações que ajudam na sua formação, contribuindo assim para o seu desenvolvimento.

A alfabetização é o processo de aprendizagem desenvolvido geralmente nos primeiros anos do Ensino Fundamental, onde se aprende a ler e a escrever. Com isso, o indivíduo torna-se apto para se comunicar com os demais. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) define que a alfabetização das crianças deverá ocorrer até o segundo ano do ensino fundamental, com o objetivo de garantir o direito fundamental de aprender a ler e escrever. No entanto, ela não estabelece um método específico, mas reforça a pluralidade de ideias, pois, cada indivíduo é único, e apresenta suas especificidades. Portanto, no processo de aprendizagem não seria diferente, cada criança possui e apresenta uma maneira própria de aprender, mas todas apresentam um interesse em comum: o brincar.

O presente artigo tratou de compreender qual a contribuição das práticas lúdicas para o processo de alfabetização da criança durante seu percurso nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. A escolha desta temática surgiu da proposta de apresentar informações sobre um modelo pedagógico que evidencie o lúdico como possibilidade e entender que pode ser possível educar crianças através desse expediente. Considerando a importância do momento de brincar e jogar para as crianças e os benefícios que essas atividades podem proporcionar a esses sujeitos, temos, enquanto elemento questionador, qual a contribuição do lúdico no processo de alfabetização da criança?

## **Objetivos**

O principal objetivo deste artigo é investigar de forma abrangente e detalhada como a implementação de práticas lúdicas pode potencializar e enriquecer o processo de alfabetização da criança ao longo de sua jornada nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Pretende-se não apenas examinar o papel do lúdico como uma ferramenta pedagógica, mas também analisar os mecanismos pelos quais as atividades lúdicas podem promover a aquisição efetiva de habilidades de leitura e escrita, bem como estimular o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos alunos nessa fase crucial de seu aprendizado.

## **Método**

O presente artigo foi elaborado por meio de revisão bibliográfica e documental, coletando informações em artigos, livros, publicações e legislações relacionadas ao tema da pesquisa.

Esta pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, que permitiu uma análise aprofundada e contextualizada do tema em questão. Através dessa metodologia, os dados obtidos foram submetidos a uma análise minuciosa, visando compreender as nuances e complexidades envolvidas no uso de práticas lúdicas no processo de alfabetização. A confrontação dos dados, resultantes das revisões documentais e bibliográficas, foi essencial para a construção do presente artigo, proporcionando uma base sólida para as conclusões e discussões apresentadas.

Utilizamos como referência, especialmente, artigos e obras de Magda Soares, Piaget e Vygotsky.

## Referencial teórico

### *Lúdico*

O conceito de lúdico pode transparecer diversos significados, causando assim certas divergências na compreensão, alguns fazem ligação do lúdico aos jogos e brincadeiras e outros o abordam como uma atividade diferente que tornam as aulas mais dinâmicas, atrativas para os alunos. O lúdico segundo Elza Santos (2011) tem a seguinte definição:

[...] tem o caráter de jogo, brinquedo, brincadeira e divertimento. Brincadeira refere-se basicamente à ação de brincar, à espontaneidade de uma atividade não estruturada; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar, jogo é compreendido como brincadeira que envolve regras e, divertimento como um entretenimento ou distração. (p. 24)

Os jogos e brincadeiras estão presentes em todas as épocas da humanidade e apesar de muitas vezes terem sido considerados apenas em seu aspecto de diversão, encontramos, atualmente, diversas pesquisas sobre a tratativa como ferramenta auxiliadora da aprendizagem e do desenvolvimento cognitivo e social. E é nesse sentido que Maranhão (2007, p. 31-32) destaca:

Por meio da brincadeira a criança vai se desenvolver socialmente, conhecerá as atitudes e as habilidades necessárias para viver em seu grupo social. A imaginação vai ajudá-la a expandir as suas habilidades conceituais. Na sua função imitativa, a criança aprende a conviver com as atividades culturais; usando a brincadeira ela estará estimulando o seu desenvolvimento, aprendendo as regras dos mais velhos.

É através do lúdico, dos desenhos, das pinturas, das brincadeiras, dos jogos, da música que as crianças expressam seus sentimentos, já que, muitas vezes elas não conseguem expressar oralmente, mas demonstram o que estão sentindo através desses recursos, os quais podem ser usados como ferramenta na sala de aula. Por meio deles, o professor consegue conhecer um pouco mais da cultura e do modo de vida dos alunos, possibilitando que ele trabalhe mediante os conhecimentos prévios de cada um.

Reverendo a história do jogo, certificamo-nos que sua importância foi percebida em todos os tempos, principalmente quando se apresentava como fator essencial na construção da personalidade da criança. Desde a época anterior a Cristo já havia uma preocupação em discutir o valor proeminente do jogo na vida das crianças. Nos escritos de Leis, Livro VII, Platão preconizava o valor educativo do jogo, apesar de dar à criança a liberdade do jogo somente até os seis anos de idade (Araújo, 1992).

Nessa perspectiva, segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (Brasil, 1998, p. 30):

O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. Na instituição de educação infantil o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas.

Para Vygotsky (1998, p.67), aprendizado e desenvolvimento estão interligados desde o primeiro dia de vida e imensa é a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. Desse modo, o brinquedo auxilia no desenvolvimento infantil, porque é brincando que a criança expõe e demonstra tudo que sente, principalmente seus sentimentos nos primeiros meses de vida, que não são ainda demonstrados através da fala. Neste sentido, conforme o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p. 27):

A brincadeira ajuda na autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos.

Para Lima (2011), utilizar a brincadeira como recurso pedagógico é tão complexo quanto desenvolver o trabalho pedagógico em outras áreas de estudo, como Português, Matemática, Artes, exigindo do educador fundamentação teórico-prática, clareza de princípios e de finalidades.

Portanto, podemos perceber que fazer utilização de jogos dentro de sala exige que os professores estudem e estejam fundamentados no assunto a ser aplicado na atividade, mostrando assim que fazer utilização de jogos como recurso pedagógico pode representar um grande desafio para alguns educadores.

### *Alfabetização*

Alfabetização é o processo pelo qual aprendemos a ler e a escrever, usando estas habilidades para comunicar, viver em sociedade e tornar-se cidadão crítico e participante ativo do contexto social. O papel do educador nesse processo é propiciar oportunidades para que os alunos desenvolvam as Competências Específicas de Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental, dentre elas a BNCC expressa:



Apropriar-se da linguagem escrita, reconhecendo-a como forma de interação nos diferentes campos de atuação da vida social e utilizando-a para ampliar suas possibilidades de participar da cultura letrada, de construir conhecimentos (inclusive escolares) e de se envolver com maior autonomia e protagonismo na vida social. (Brasil, 2008, p.89)

Colacionada com a passagem acima transcrita, a educação é um direito de todos os cidadãos e dever do Estado e da família, conforme determina a Constituição Federal em seu artigo 205. Deve ser promovida visando o pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho. Portanto, aprender a ler e escrever na idade certa proporciona ao indivíduo a possibilidade de se desenvolver socialmente e culturalmente, também permite que ele tenha mais oportunidades e melhores possibilidades no âmbito profissional. Nesse sentido, de acordo com o Plano Nacional de Educação (PNE), sancionado pela Lei nº 13.005/2014, até 2024, o Brasil deve erradicar o analfabetismo absoluto e reduzir em 50% a taxa de analfabetismo funcional. Com isso, apesar de a criança já estar inserida na sociedade e nas práticas letradas, nos anos iniciais do Ensino Fundamental a alfabetização deve ser concretizada. Sobre isso, Moll (1996) afirma que:

[...] a alfabetização é um processo que se inicia muito antes da entrada na escola, nas leituras que o sujeito faz do mundo que o rodeia, através das diferentes formas de interação que estabelece. Se a língua escrita constitui-se “objeto” de uso social no seu contexto, os atos de leitura e escrita com os quais interage podem levá-lo à elaboração de estruturas de pensamento que lhe permitam compreendê-la e paulatinamente apropriar-se dela. Quando chega à escola, o sujeito vai estar em algum momento desse processo de compreensão. Assim, se vier de um ambiente social alfabetizado, já terá certamente pensado sobre este objeto de conhecimento. Contudo, se vier de um ambiente analfabeto, ignora-o e precisa fazer na escola o caminho que o outro vem fazendo desde o nascimento (p. 70).

Na passagem acima transcrita evidenciamos que é preciso, portanto, reconhecer que a escola tem como atribuição orientar de forma sistemática, metódica, planejada, os processos de alfabetização, organizando o tempo escolar para que os estudantes se apropriem formalmente do sistema alfabético e das práticas letradas. Neste contexto o inciso XI do artigo 4º da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) afirma:

Alfabetização plena e capacitação gradual para a leitura ao longo da educação básica como requisitos indispensáveis para a efetivação dos direitos e objetivos de aprendizagem e para o desenvolvimento dos indivíduos. (Brasil,1996)

A alfabetização é um processo que vai além da decodificação de palavras e memorização de símbolos. Requer um conjunto de estruturas de pensamentos e habilidades psicomotoras que possibilita a compreensão de natureza conceitual e das formas de representação gráfica da linguagem. Segundo o art. 22 da LDB:

A educação básica tem por finalidades desenvolver o educando, assegurar-lhe a formação comum indispensável para o exercício da cidadania e fornecer-lhe meios para progredir no trabalho e em estudos posteriores (Brasil, 1996).

Nessa perspectiva, a alfabetização é a base para uma educação construtiva, a qual possibilita as pessoas a desenvolver a leitura, a escrita, a comunicação, as ideias e os pensamentos. O letramento utiliza a escrita para resolver problemas do dia a dia, facilitando assim suas práticas sociais podendo produzir gêneros textuais. Diante disso, as Diretrizes Curriculares Nacionais Ensino Fundamental, no inciso I do art. 30 afirma que “Os três anos iniciais do Ensino Fundamental devem assegurar: I – a alfabetização e o letramento”.

Neste diapasão, é importante pensar na pluralidade de uma sala de aula, visto que cada estudante tem uma história, vivência e cultura. Diante disso, os docentes precisam compreendê-las e conhecê-las, pois as particularidades podem influenciar no processo de alfabetização e letramento pois:

Ser alfabetizado hoje significa incorporar as práticas de leitura e da escrita, adquirir competência para usá-las, envolver-se através de livros (assim como jornais, revistas etc.), saber preencher formulários, cartas, localizar-se em catálogos telefônicos, compreender uma bula de remédio entre outros. (Soares, 2005. p. 22).

Consolidar esse processo de ensino e aprendizagem é importantíssimo para o desenvolvimento da alfabetização na perspectiva do letramento. Percebe-se que o letramento, como um processo de inclusão e participação da criança na cultura escrita, inicia-se quando ela começa a conviver com a variadas formas de manifestações da escrita no seu meio social.

### *O lúdico na Alfabetização*

Pesquisadores começaram a investigar os efeitos positivos das brincadeiras. Estes consideram que as atividades lúdicas facilitam a aquisição de conhecimento, habilidades e compreensão do mundo, além de serem de suma importância para as relações interpessoais (Rosa, 2001).

Segundo Vygotsky (1991), a aprendizagem e o desenvolvimento estão interligados desde o primeiro dia de vida, sendo imensa a influência do brinquedo no desenvolvimento da criança, pois:

O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no 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. (p. 34).

Segundo Piaget (1976), a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Não sendo apenas uma forma de alívio ou divertimento para que elas gastem energia; concebe um meio que contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual, além disso, se destaca do método tradicional.

Quando o ambiente escolar é envolvido por jogos e brincadeiras, o resultado são alunos interessados no conteúdo, pois, ao mesmo tempo em que brincam e se divertem, aprendem, conhecem e descobrem novos horizontes. Se aprofundarmos de forma concreta a ludicidade nas práticas pedagógicas, estaremos proporcionando vários caminhos para a aprendizagem, valorizando o desenvolvimento das crianças.

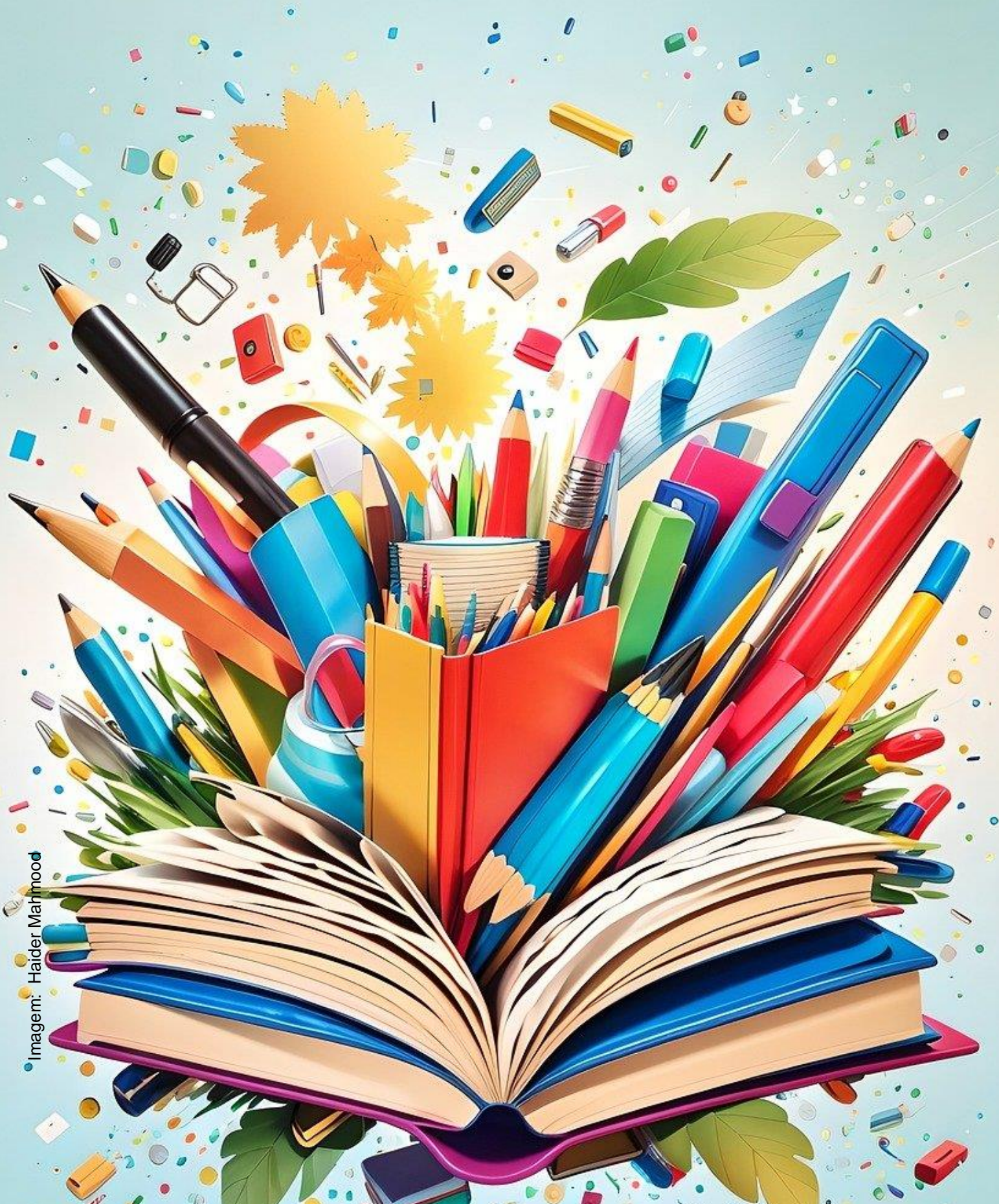
Conforme Almeida (2009), se o professor conseguir conciliar os objetivos pedagógicos com as vontades dos alunos, a sala de aula pode ser também um lugar de brincadeiras. Neste contexto, faz-se necessário a conciliação do aprendizado e da brincadeira, destacando que este momento, além de ser divertido, seja produtivo e que sejam trabalhadas a atenção, coordenação motora, imaginação ou criatividade, letras ou os números, leitura ou escrita. Importante que não pode haver a segregação destes elementos.

Brincar de amarelinha ou cirandinha, de corrida ou de pular, de cantar e dançar são atividades de grande valia para o desenvolvimento e existem desde os tempos antigos, pois foram transmitidas de geração para geração. Entretanto, essas brincadeiras e jogos devem ser trabalhados com o intuito de aproximar o universo das crianças com os conteúdos curriculares da escola, pois:

(...) 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 de 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 facilidades e naturalidade. (Kishimoto, 2006, p. 46).



**Brincar de amarelinha ou cirandinha, de corrida ou de pular, de cantar e dançar são atividades de grande valia para o desenvolvimento (...) (p.17)**





Partindo das ideias de Kishimoto (2006), podemos refletir que uma aula lúdica auxilia no processo de alfabetização das crianças, pois, por meio da brincadeira desenvolve-se o interesse e concentração do alfabetizando. O professor, como mediador do processo da aprendizagem, deve sempre inovar, inserindo as brincadeiras, os jogos e outros recursos dentro e fora da sala de aula, visando à formação de alunos pensantes, reflexivos, autônomos, críticos e aptos para enfrentar desafios.

A alfabetização acontece de forma contínua na vida da criança e quando o lúdico se encontra nas práticas educativas, desperta o interesse e a vontade de aprender dos educandos, o que resulta no desenvolvimento da linguagem, pensamento, socialização, iniciativa e autoestima, tornando-se um cidadão capaz de enfrentar desafios e participativo na construção de um mundo melhor.

É nessa perspectiva que a abordagem de Vygotsky (1991), sobre a aprendizagem da leitura e escrita destaca que observar e descobrir as habilidades e necessidades durante situações de brincadeiras é o melhor método para ser utilizado. Ele aborda também que as letras são uma necessidade das crianças, pois, onde estas estiverem, aquelas vão estar presentes. A linguagem deve ser trabalhada desde a educação infantil, visto que a alfabetização não se inicia no ensino fundamental. O estímulo à formação de questionamentos, criação de hipóteses e o desenvolvimento integral da criança são aspectos que precisam ser trabalhados durante as etapas iniciais do processo de aprendizagem.

### *A visão da Escola sobre o Aluno*

A escola, por muito tempo se manteve tradicional, utilizando-se de metodologias que colocavam os alunos apenas como ouvintes, enquanto os professores eram os agentes detentores de conhecimento, apenas repassando conteúdos, sem interesse naquilo que o aluno sabia ou se interessava.

Dessa forma, era um espaço exclusivo, no qual os alunos realizavam atividades mecânicas e repetitivas, onde não tinham a liberdade de se expressar ou indagar sobre as práticas dos professores, que muitas vezes eram descrentes de que o brincar, os jogos e o lúdico poderiam ser auxiliares da aprendizagem. Os educadores acreditavam que o importante era que os conteúdos fossem cumpridos dentro do

tempo proposto. Além disso, o espaço físico das salas sempre se manteve o mesmo desde tempos passados: mesas e cadeiras colocadas na vertical em salas, ou seja, uma atrás da outra, sendo alocadas e divididas por fileiras. Portanto, faz-se necessária a evolução e inovação das salas de aula, pois:

Se você cria um ambiente em que as crianças podem mover-se mais, explorar, procurar objetos e fazer atividades, elas automaticamente vão aprender, entender, construir. No entanto, se são colocadas naquela estrutura sem esperança, sentadinhas olhando o professor diante delas, que tipo de comportamento estaremos esperando? (Jensen, 2013, p. 18).

Sabendo que o ambiente também influencia na aprendizagem das crianças, dentro dessa concepção percebemos que a escola tradicional não oferece um meio favorável para a adaptação das crianças, as quais necessitam de um lugar aconchegante, onde se sintam seguras para se expressar e agir, também, de acordo com suas vontades e não só por ordem dos adultos. Mayumi de Souza Lima (1989; 1994; 1995) defende a importância da qualidade do espaço na educação das crianças, no sentido de proporcionar um espaço que, ao invés de confinar a infância no interior da escola, proporcione as condições mais favoráveis para o processo de desenvolvimento da criança.

Verificamos vários pensadores que defendem o ensino lúdico como processo facilitador de ensino, como: Piaget, Wallon, Dewey, Leif, Vygotsky. Isso decorre do pensamento de que as crianças são seres individuais e pensantes, que passam por diferentes formas pelo processo de aprendizagem, absorvendo os saberes de forma particular. Portanto, uma única maneira de aplicar os conteúdos não é suficiente para que a aprendizagem se efetive em uma sala de aula inteira.

Ferrero e Teberosky (1999) nos seus estudos sobre a psicogênese da língua escrita, explicam a aprendizagem da criança por meio de níveis diferentes de estruturação do pensamento, criando hipóteses para aquisição da leitura e escrita de acordo com o nível em que se encontra. Para as autoras supracitadas, a criança passa por cinco níveis até tornar-se alfabética, relatando ainda que a passagem de um nível para outro depende do incentivo externo, seja na escola, principalmente advindo do professor ou dos colegas e em casa, por parte da família.

Cada criança pode estar em uma fase de aprendizagem diferente, e para que todas consigam ser alfabetizadas, seguindo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que define que a alfabetização das crianças deve ocorrer até o segundo ano do ensino fundamental, o docente deverá usar de estratégias que facilitem nesse processo, como: utilizar jogos, brincadeiras, músicas, filmes e recursos que façam sentido com o contexto da aula. A organização da sala deve ser de modo diferente do tradicional, como carteiras em formato de roda, cadeiras em grupo ou dupla, estruturando de maneira que subsidie um espaço onde haja trocas e que as crianças possam participar de forma interativa das aulas.

Mayumi Lima (1989), propõe transformar o tempo e o espaço escolares em tempo e espaço da infância, pautada na ideia da participação efetiva das crianças na manutenção e construção dos espaços escolares. Não subestimando que as dificuldades técnicas e materiais de construção de um espaço ultrapassam as possibilidades de uma criança, esta arquiteta defende que a manifestação da criança bem como a sua participação deveriam merecer atenção dos educadores e arquitetos responsáveis pela construção de espaços para as crianças. Mas para que isso seja possível, é necessário que os adultos possibilitem à criança o exercício da participação, um direito garantido na Convenção dos Direitos das Crianças de 1989.

A ideia de Bomtempo (2006) sobre a importância do brincar, que diante da reclamação de professores sobre a falta de atenção das crianças, defende o trabalho com conteúdo escolar por meio da brincadeira. Porém, a autora não atribui somente aos professores essa responsabilidade, mas compreende que o privilégio dado pelas escolas e sistemas aos conteúdos curriculares extremamente escolarizados dificultam a adoção de metodologias lúdicas pelos professores. A afirmação da autora revela um problema recorrente na educação: os documentos oficiais devem convergir com a prática real em sala de aula. É preciso que eles transformem a realidade da escola, com as mudanças advindas da sociedade atual e organizem normas para amparar professores e equipes gestoras, bem como os cursos de formação de professores que não conseguem incluir o brincar junto aos componentes curriculares, pois a formação docente não compreende a importância do lúdico e sua potencialidade na aprendizagem, o que dificulta despertar no graduando a importância dessa forma de trabalho com as crianças

Por fim, o material didático deve ser enriquecedor e servir como norteador para as atividades em sala. Tendo esses aspectos em mente, o lúdico será efetivo na educação.

### **Considerações finais**

Abordar a temática do lúdico como um facilitador no processo de aprendizagem, especialmente na alfabetização, trouxe uma nova abordagem para refletir sobre metodologias de ensino. Neste contexto, a criança não apenas brinca, mas também constrói conhecimento. Destaca-se que a alfabetização é uma fase crucial que deve ser abordada de forma rica e criativa. Quando o educador introduz novos métodos de ensino e incorpora o aspecto lúdico, a aprendizagem se consolida de maneira mais satisfatória.

A escola desempenha um papel fundamental no desenvolvimento do aluno, mas por muito tempo permaneceu presa a métodos tradicionais. Portanto, este artigo desvelou as mudanças necessárias na metodologia dos educadores, na estrutura física das escolas e nos materiais utilizados, de modo a promover o desenvolvimento e formação das crianças, reconhecendo-as como indivíduos pensantes com direitos e responsabilidades.

Na fase inicial da escolarização, observa-se que as crianças estão ávidas por aprender a língua falada, escrita e observada ao seu redor. No entanto, é uma fase repleta de novidades, onde se deparam com um mundo desconhecido. Portanto, é essencial que os alunos se adaptem antes de serem introduzidos aos conteúdos. Nesse sentido, atividades lúdicas e criativas devem ser estimuladas para proporcionar momentos de construção, fazendo com que se sintam mais seguros e integrados, visto que o brincar é intrínseco à natureza infantil.

O papel do educador é estimular a aprendizagem, levando em conta os conhecimentos prévios e contextos individuais, integrando o aprendizado com o brincar. Além disso, é crucial perceber as necessidades individuais de cada aluno e trabalhar para alinhar a turma, respeitando o ritmo e o tempo de cada criança.



Conclui-se, através da análise, que há uma forte defesa do uso do lúdico na alfabetização, pois isso pode resultar em um melhor desenvolvimento das crianças, tornando o processo de aprendizagem mais atrativo e prazeroso. O ambiente escolar torna-se mais harmonioso e isso impacta positivamente tanto no ensino quanto na aprendizagem. É essencial que a metodologia aplicada esteja alinhada aos interesses das crianças, incentivando assim a vontade de aprender de forma natural e espontânea.

## Referências

- Jensen, C. (2013). Lições e descobertas ao ar livre. *Revista Pátio*. 34, 16-19.
- Brasil (1996). Lei 9.394 de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF.
- Lima, J. M. (2011). O jogar e o aprender no contexto educacional: uma falsa dicotomia. *Nuances: Estudos sobre Educação*, 9 (9/10), <https://doi.org/10.14572/nuances.v9i9/10.409>
- Lima, M. S. (1989). *A criança e a cidade*. Nobel.
- Mezzono, L. M. S. (2003). *Aprender brincando: o jogo de conhecimento* (Dissertação de Mestrado). Faculdade de Educação, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS.
- Brasil (2018). (2018). *Base Nacional Comum Curricular*. Educação é a base (3ª ed.). Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica.
- Moll, J. (1996). *Alfabetização possível: reinventando o ensinar e o aprender*. Porto Alegre, RS: Mediação.
- Pedroza, R. L. S. (2003). *A Psicologia na formação do professor: uma pesquisa sobre o desenvolvimento pessoal de professores do ensino fundamental* (Tese de Doutorado), Instituto de Psicologia da Universidade de Brasília, Brasília, DF.
- Piaget, J. (1998). *A psicologia da criança*. Bertrand Brasil.
- Brasil (1998) *Referencial curricular nacional para Educação Infantil* (Vol. II). Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental.
- Santos, E. C. (2011). *Dimensão lúdica e arquitetura: o exemplo de uma escola de educação infantil na cidade de Uberlândia* (Tese de Doutorado). Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, São Paulo, SP.
- Santos Junior, M. F. dos. (2013). *A festa do lúdico no ensino fundamental: concepções de duas categorias* (Dissertação de Mestrado). Faculdade de Educação Física da Universidade Metodista, São Paulo, SP.
- Soares M. (1998). *Letramento: Um tema em três gêneros*. Autêntica.
- Vygotsky, L. S. (1991). *A formação Social da Mente*. (6. ed.) Martins Fontes.
- Werlang, C. (2002). *Jogos dramáticos e brincadeiras cantadas:mediando a formação lúdica do educador dos anos iniciais do ensino fundamental* (Dissertação de Mestrado). Centro de Educação da Universidade Federal de Santa Maria, RS.

## Como citar este texto

Chagas, A. C. C.; Andrade, L.; Tobias, T. B.; Faustino, C. R. (2024). O lúdico como processo facilitador da alfabetização. *Pathos: Revista Brasileira de Práticas Públicas e Psicopatologia*, v. 10, n.1, 07-23. <https://dx.doi.org/10.59068/24476137oludico>

RECEBIDO EM:29/04/2024  
APROVADO EM: 01/06/2024