

## LUDICIDADE, ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Sabrina Plá Sandini<sup>1</sup>  
Ketlyn Dessordi Paz<sup>2</sup>

**Resumo:** O objetivo desta pesquisa é elucidar a importância da ludicidade no processo de alfabetização e letramento no Ensino Fundamental. Considerando que diferentes estudos já foram realizados a partir dessa temática, dentre os quais podemos destacar os trabalhos de Kishimoto (2011; 2014) e Dinello (1984), para complementar este trabalho, contamos com os escritos de Soares e Batista (2005), Soares (2010), Cagliari (1982) e Ferreiro (2017), que se dedicam a pensar os processos de alfabetização e letramento. Com base nos princípios epistemológicos desses autores, é possível sustentar que as práticas lúdicas, em contexto escolar, podem contribuir para o processo de alfabetização, tornando-o mais prazeroso e significativo, ao levar em consideração sua complexidade. Centrando-nos em tais teorias, o estudo faz a reflexão sobre qual é a percepção dos(as) professores(as) alfabetizadores(as) em relação às contribuições da ludicidade para o processo de alfabetização e letramento. Esta pesquisa tem um caráter exploratório e descritivo, caracterizada como uma pesquisa qualitativa, utilizando um questionário destinado aos(as) professores(as) de turmas de 1º e 2º anos do Ensino Fundamental. A partir dos resultados obtidos, foi possível observar que, por meio da inserção da ludicidade na prática cotidiana, a aprendizagem dos alunos se torna realmente significativa e prazerosa, proporcionando um desenvolvimento integral a eles. Porém, essas práticas demandam mais tempo do(a) professor(a) para planejá-las, confeccioná-las e aplicá-las, fatores que dificultam sua utilização, mas que são imprescindíveis, mesmo que usadas poucas vezes.

**Palavras-chave:** Alfabetização. Ensino Fundamental. Ludicidade.

## PLAYFULNESS, LITERACY AND LITERACY IN THE EARLY YEARS OF ELEMENTARY EDUCATION

**Abstract:** The objective of this research is to elucidate the importance of playfulness in the literacy and literacy process in elementary school. Considering that different studies have already been conducted on this theme, among which we can highlight the works of Kishimoto (2011; 2014) and Dinello (1984), to complement this work, we rely on the writings of Soares and Batista (2005), Soares (2010), Cagliari (1982) and Ferreiro (2017), who are dedicated to thinking about the literacy and literacy processes. Based on the epistemological principles of these authors, it is possible to sustain that playful practices, in a school context, can contribute to the literacy process, making it more enjoyable and meaningful, by taking into account its complexity. Focusing on these theories, the study reflects on the perception of literacy teachers regarding the contributions of playfulness to the literacy process. This research has an exploratory and descriptive character, characterized as a qualitative research, using a questionnaire aimed at teachers of 1st and 2nd grade elementary school classes. From the results obtained, it was possible to observe that, by means of the insertion of playfulness in the

<sup>1</sup> Professora do curso de Pedagogia na Universidade Estadual do Centro-Oeste – UNICENTRO/Paraná. Doutora em Ciências de La Educación (UNLP/Argentina) e Mestre em Educação (UEPG). Membro do Grupo de Pesquisa Políticas, Formação do professor e Representações Sociais (POFORS-PUCPR) e do Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação Infantil da UNICENTRO-GEPEDIN. E-mail de contato: sabrinapla@gmail.com

<sup>2</sup> Professora da educação básica na escola Rural Municipal Santa Lúcia no município de Coronel Vivida. Pedagoga formada pela Universidade Estadual do Centro-Oeste- UNICENTRO/PR. Membro do grupo de estudos e pesquisa em educação infantil - GEPEDIN. E-mail de contato: ketlyndessordipaz@gmail.com

daily practice, the students' learning becomes really meaningful and pleasurable, providing them with an integral development. However, these practices demand more time from the teacher to plan, make and apply them, factors that make their use difficult, but that are essential, even if used only a few times.

**Keywords:** Literacy. Elementary School. Playfulness.

## JUEGO, ALFABETIZACIÓN Y ALFABETIZACIÓN EN LOS PRIMEROS AÑOS DE LA ESCUELA PRIMARIA

**Resumen:** El objetivo de esta investigación es dilucidar la importancia de lo lúdico en el proceso de alfabetización y lectura en la escuela primaria. Teniendo en cuenta que ya se han realizado diferentes estudios sobre este tema, entre los que destacan los trabajos de Kishimoto (2011; 2014) y Dinello (1984), para complementar este trabajo, nos apoyamos en los escritos de Soares y Batista (2005), Soares (2010), Cagliari (1982) y Ferreiro (2017), que se dedican a pensar los procesos de alfabetización y lectura. A partir de los principios epistemológicos de estos autores, es posible sostener que las prácticas lúdicas, en el contexto escolar, pueden contribuir al proceso de alfabetización, haciéndolo más ameno y significativo, al tener en cuenta su complejidad. Centrándose en estas teorías, el estudio reflexiona sobre cuál es la percepción de los profesores de alfabetización en relación con las aportaciones de la ludificación al proceso de alfabetización y la lectura y escritura. Esta investigación tiene un carácter exploratorio y descriptivo, caracterizado como una investigación cualitativa, utilizando un cuestionario para los profesores de las clases de 1º y 2º de Primaria. A partir de los resultados obtenidos, se pudo observar que, mediante la inserción de lo lúdico en la práctica diaria, el aprendizaje de los alumnos se vuelve realmente significativo y placentero, proporcionándoles un desarrollo pleno. Sin embargo, estas prácticas exigen más tiempo del profesor para planificarlas, realizarlas y aplicarlas, factores que dificultan su uso, pero que son imprescindibles, aunque se utilicen pocas veces.

**Palabras clave:** Literatura. Enseñanza Fundamental. Alegría.

### Introdução

A alfabetização é um momento bastante aguardado tanto pelas crianças quanto pelos seus familiares, os quais, muitas vezes, podem pensar que, quando a criança começar nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, não irá mais “apenas brincar”, como ocorria na Educação Infantil; agora, a situação ficará mais séria, pois chegou o momento de aprender a ler e a escrever. Acreditamos que tal modo de se referir à brincadeira e ao lúdico como algo que não tem seriedade, principalmente quando se trata do Ensino Fundamental, é equivocado, uma vez que se trata de crianças que gostam e devem brincar, além do ato de brincar se constituir como um direito da infância e um meio de aprendizagem e de ensino.

Nesse contexto, a pesquisa procura identificar como os(as) professores(as) participantes percebem o uso do lúdico no processo de alfabetização e letramento e como

eles(as) se articulam com a ludicidade nas suas práticas pedagógicas. Algumas pesquisas têm a preocupação com a percepção da ludicidade na Educação Infantil, porém – em uma exploração inicial realizada nas plataformas *Scielo* e *Google Acadêmico* – foi possível perceber que os trabalhos que se preocupam em discutir alfabetização, Ensino Fundamental e ludicidade ainda são incipientes. Por esse motivo, justificamos a necessidade de aprofundamento e esclarecimento deste estudo.

A motivação que colaborou com a escolha deste tema de pesquisa decorreu de um encantamento em relação às sugestões de atividades lúdicas, as quais foram propostas para turmas do ciclo de alfabetização pela professora de uma disciplina no segundo ano da graduação. Tais atividades instigaram uma reflexão sobre como ocorriam os processos de alfabetização e letramento há, aproximadamente, quinze anos. A partir de experiências, vislumbrava-se o processo de uma forma totalmente tradicional, desconectada da realidade dos alunos e sem levar em consideração o direito de brincar das crianças ali presentes, as quais poderiam ter sido alfabetizadas de uma forma mais agradável, prazerosa e realmente significativa, por meio de atividades como aquelas propostas pela professora da universidade.

Nessa direção, a pesquisa explicita a importância da ludicidade no processo de alfabetização e letramento nos anos iniciais do Ensino Fundamental e discute, em diálogo com autores que já pesquisaram sobre o tema, como a ludicidade pode impactar na formação de práticas de leitura e escrita. Com base na constatação de que a ludicidade é relevante para o processo de alfabetização, os objetivos específicos deste estudo são: analisar como diferentes autores compreendem os conceitos de alfabetização e letramento e as características que compõem esse processo; perceber como diferentes autores compreendem o conceito de ludicidade; identificar como os autores que já pesquisaram sobre o tema definem a relação entre o lúdico e o processo de alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental; compreender como os conceitos de ludicidade e os processos de alfabetização e letramento estão presentes na Base Nacional Comum Curricular (BNCC); identificar como os(as) professores(as) do ciclo de alfabetização<sup>3</sup> participantes da pesquisa percebem a utilização de práticas lúdicas no processo de alfabetização e se fazem uso delas.

---

<sup>3</sup> De acordo com a BNCC, nos dois primeiros anos do Ensino Fundamental, a ação pedagógica com as crianças deve ter como foco a alfabetização. “[...] é nos anos iniciais (1º e 2º anos) do Ensino Fundamental que espera que ela se alfabetize” (BRASIL, 2018, p. 89).

A investigação tem um caráter exploratório, o qual, de acordo com Gil (2002, p. 41), “[...] tem como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições”, e um caráter descritivo, que tem “[...] como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis” (GIL, 2002, p. 42). A análise dos dados da pesquisa foi realizada de forma qualitativa, a qual “[...] depende de muitos fatores, tais como a natureza dos dados coletados, a extensão da amostra, os instrumentos de pesquisa e os pressupostos teóricos que nortearam a investigação” (GIL, 2002, p. 133).

Para a realização do trabalho, iniciamos com uma revisão bibliográfica, a fim de compreender a discussão já produzida sobre o tema na área em questão, seguida de uma pesquisa documental, sendo analisada a BNCC com o objetivo de compreender os conceitos de alfabetização e ludicidade que circulam nesse documento norteador. Na sequência, foi realizado um levantamento de campo, com questionário *on-line* a partir do formulário de uma plataforma digital e aplicado, também, de forma *on-line*. Os dados foram analisados qualitativamente. Ao final, realizaríamos um estudo de campo, partindo de uma observação estruturada da realidade das turmas de alfabetização, porém não foi possível realizá-lo devido ao momento pandêmico, no qual as escolas seguiram a orientação de decretos municipais e permaneceram fechadas. Assim, as aulas foram ministradas de forma remota durante a maior parte do processo de elaboração da presente pesquisa, impossibilitando a observação da prática pedagógica cotidiana de sala de aula.

Em decorrência disso, toda a pesquisa foi realizada virtualmente, desde a revisão bibliográfica até o levantamento de campo com a aplicação do questionário. Para o desenvolvimento da pesquisa, foi necessário “adotar uma conduta ética, de modo a proteger a integridade dos processos e dos sujeitos das pesquisas, sejam elas em espaços físicos ou online” (NUNES, 2019, p. 93). Vale destacar que o levantamento de campo com o questionário destinado aos profissionais atuantes no ciclo de alfabetização foi realizado de maneira anônima e confidencial, prezando pelo sigilo dos dados pessoais e pela confidencialidade das respostas dos(as) participantes.

A primeira seção do artigo apresenta como diferentes autores compreendem os conceitos de alfabetização e letramento. A segunda seção destaca como diferentes autores

compreendem os conceitos de ludicidade. A terceira seção aponta como diferentes autores definem a relação entre o lúdico e o processo de alfabetização e letramento. A quarta seção se destina a analisar como a BNCC interpreta o conceito de alfabetização e o conceito de ludicidade, percebendo a articulação dos conceitos no processo de alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Na quinta seção, propomo-nos a identificar se os(as) professores(as) dos 1º e 2º anos do Ensino Fundamental compreendem a importância da utilização de práticas lúdicas no processo de alfabetização e quanto à sua utilização no contexto escolar. Desse modo, evidenciamos a ludicidade na prática cotidiana na sexta seção, seguida das considerações finais.

### **Conceitos de alfabetização: diferentes perspectivas**

A criança, desde pequena, quando inserida no meio escolar, perpassa por diversos processos que contribuem para sua formação e para seu desenvolvimento cognitivo e social. Tais processos impactam a vida delas de diferentes formas, assim como na Educação Infantil, em que há o processo de adaptação – talvez o primeiro contato e convivência com outras crianças – e o distanciamento da mãe e da família – que ocasiona, em muitos casos, uma certa insegurança e medo na criança. Existem, porém, momentos de prazer, alegria e descontração, como as brincadeiras e atividades lúdicas propostas.

Após o término do ciclo da Educação Infantil, a criança é inserida nos anos iniciais do Ensino Fundamental iniciando o processo de alfabetização, o qual também impactará a vida dela, pois o aprendizado que obterá nesse novo ciclo a acompanhará por toda sua vida, que é o aprender a ler e escrever. Todavia, esse processo é um tanto mais complexo em comparação às atividades realizadas na Educação Infantil, um fato que pode se tornar difícil para algumas crianças.

Para uma melhor compreensão em relação ao conceito de alfabetização, é necessário dialogar com autores que já discutem sobre o tema. Exemplos de estudiosos são Soares e Batista (2005, p. 24), os quais apontam que o termo alfabetização se define como a aquisição da tecnologia da escrita alfabética e ortográfica; ademais, alfabetizar consiste no primeiro contato da criança com o mundo da escrita de forma “[...] sistemática, metódica, planejada [...]” (SOARES, 2010, p. 23). A autora acrescenta que a alfabetização é:

[...] a aprendizagem de um processo de representação: codificação de sons em letras ou grafemas e decodificação de letras ou grafemas em sons; a aprendizagem do uso adequado de instrumentos e equipamentos: lápis, caneta, borracha, régua...; a aprendizagem da manipulação de suportes ou espaços de escrita: papel sob diferentes formas e tamanhos, caderno, livro, jornal...; a aprendizagem das convenções para o uso correto do suporte: a direção da escrita de cima para baixo, da esquerda para a direita (SOARES, 2010, p. 22).

Para Magda Soares (2010), o processo de alfabetização se caracteriza como o momento em que a criança aprenderá a escrever a partir da codificação e decodificação, mas também aprenderá como, onde e com quais instrumentos realizará sua escrita. Entretanto, de acordo com Emília Ferreiro (2017), não podemos acreditar que a criança é um ser ignorante que nada sabe e que irá aprender apenas quando estiver sujeita a um ensino sistemático, pois, antes mesmo de se inserir no ambiente escolar, a criança já tem algum contato com a tecnologia da escrita e seu uso na sociedade em que está inserida, a partir do contexto em que vive, no qual há a presença da escrita. Isso deve ser levado em consideração.

Para compreendermos melhor a visão de Emília Ferreiro, outra autora que pesquisa a respeito da alfabetização e que já discutiu sobre tal tema, Mello (2007, p. 5) aponta o seguinte:

[...] Ferreiro se opõe ao conceito de alfabetização entendido como a aprendizagem de duas técnicas diferentes (codificar e decodificar a língua escrita), em que o professor é o único informante autorizado. Ferreiro defende, então, o conceito de alfabetização que vai em sentido contrário, já que a considera como o processo de aprendizagem da língua escrita. Essa aprendizagem [...] dá-se por meio da interação entre o objeto de conhecimento (a língua escrita) e o sujeito cognoscente (que quer conhecer).

Assim, é possível perceber que Emília Ferreiro se opõe ao modo como Magda Soares define a alfabetização, apontando que esta é um processo de aprendizagem da escrita, e não a aprendizagem de duas técnicas diferentes, além de consistir na interação entre a língua escrita e o aluno. Para Ferreiro (2017), a alfabetização inicial é extremamente importante, na medida em que soluciona o fato de, futuramente, haver uma necessidade de se alfabetizarem jovens e adultos. Para que essa alfabetização inicial ocorra, é imprescindível relacionar os métodos a

serem utilizados para tal fim ao nível de maturidade em que a criança se encontra.

Da mesma maneira que a criança começa na escola com algum conhecimento da tecnologia da escrita, situação similar acontece com a língua oral, que, segundo Cagliari (1982, p. 7), a criança já domina quando entra para a escola. É importante destacar a relevância de se trabalhar com a leitura no processo de alfabetização, pois é por meio dela que “[...] os alunos vão adquirir o dialeto da escola” (CAGLIARI, 1982, p. 10), o qual representa a variedade padrão da língua. Porém, é necessário esclarecer aos alunos que existem diferentes variações linguísticas e, de acordo com Cagliari (1982), não existe problema em o aluno aprender na escola a variedade padrão da língua e utilizar o dialeto predominante em seu meio familiar e social para se comunicar nesses ambientes.

Luiz Carlos Cagliari (1982) aponta que, na fase inicial da alfabetização, o processo de leitura e escrita deve se relacionar ao som da fala. O autor complementa postulando que “a função da escola é ensinar como o Português [...] funciona, e habilitar os alunos a estenderem ao máximo os usos que eles podem fazer de sua língua nas mais variadas situações” (CAGLIARI, 1982, p. 6). Portanto, o modo como o referido autor se reporta à alfabetização se diferencia do modo como Soares e Ferreiro pensam sobre o tema, visto que Cagliari se direciona à língua oral mais especificamente, abrangendo a leitura para compor o processo de alfabetização, e não somente a escrita.

A partir do exposto, entendemos que a alfabetização é uma etapa muito importante no processo inicial de escolarização e, independentemente dos métodos utilizados, necessita-se alfabetizar e letrar ao mesmo tempo, dialogando com as vivências das crianças dentro e fora da escola.

Alfabetizar letrando é um desafio diário dos professores alfabetizadores e nos faz refletir sobre algumas possibilidades de práticas, de metodologias adotadas que venham a favorecer a entrada plena da criança no mundo da escrita de forma prazerosa.

### **Conceitos de ludicidade: diferentes perspectivas**

Conforme argumentam os autores Tizuko Morshida Kishimoto (2011; 2014) e Fernando Donizete Alves (2009), a ludicidade é relevante na educação da criança. Todavia, como apontam esses mesmos autores, práticas pedagógicas tradicionais nas quais o lúdico não encontra lugar ainda são muito presentes nos espaços escolares. No Brasil, de acordo com Revista Momento – diálogos em educação, E-ISSN 2316-3100, v. 32, n. 1, p. 339-363, jan./abr., 2023. 345 DOI:

Alves (2009, p. 46), a inserção de práticas lúdicas ocorreu, primeiramente, nas Instituições de Educação Infantil após se concretizar uma sensibilidade relacionada à infância e ao considerar que os jogos e brincadeiras se derivam de comportamentos espontâneos das crianças. Porém, o autor enfatiza que, a partir do momento em que a criança inicia o Ensino Fundamental, tais práticas diminuem progressivamente (ALVES, 2009).

Assim, percebemos que, na Educação Infantil, a ludicidade está sempre presente por meio dos brinquedos, das brincadeiras e dos jogos propostos, algo que, na alfabetização, torna-se escasso ou mesmo inexistente. No entanto, para uma melhor compreensão a respeito do conceito de ludicidade e suas contribuições, é necessário dialogar com autores que já pesquisaram e discutiram sobre o assunto. Tizuko Morchida Kishimoto (2014, p. 82) afirma que: “O brincar, enquanto linguagem de um povo, incorpora as diferenças e diversidades de significações e das pessoas provenientes da cultura que reflete nas ações, hábitos e práticas cotidianas”.

A autora avança que os brinquedos e as brincadeiras tradicionais que constituem a ludicidade têm uma origem. De início, não foram criados para serem utilizados pelas crianças e, menos ainda, para auxiliarem na aprendizagem dos infantes. Geralmente, surgiam de situações do cotidiano da sociedade como forma de manifestação, relacionando-se às situações que rodeavam e afligiam as pessoas (KISHIMOTO, 2014).

É importante ressaltar a diferenciação que Kishimoto (2011) apresenta entre os termos jogo, brinquedo e brincadeira, os quais compõem a ludicidade. De acordo com a autora, “o jogo pode ser visto como: 1. o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; 2. um sistema de regras; e 3. um objeto” (KISHIMOTO, 2011, p. 18). Desse modo, quando se referem aos jogos, é necessário considerar a linguagem predominante do contexto em que o lúdico está inserido, pois uma nomenclatura em determinado local pode se diferenciar do modo como outras pessoas de outros locais nomeiam o mesmo jogo. Também é preciso considerar que cada jogo tem as regras que o caracteriza e com quais materiais cada jogo é confeccionado, já que essas atividades variam entre culturas e materiais disponíveis.

Segundo Kishimoto (2011), o conceito de brinquedo se difere do conceito de jogo, pois “[...] o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização”

(KISHIMOTO, 2011, p. 20), além de promover “[...] a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade” (*idem*). Portanto, não existem determinações às crianças quanto ao uso dos brinquedos; elas são livres para brincar da maneira como acreditam ser a melhor, utilizando-se de sua criatividade e imaginação. Trata-se de uma possibilidade de a criança representar tudo aquilo que vivencia e que faz parte de sua realidade.

A brincadeira, segundo a autora, “é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação” (KISHIMOTO, 2011, p. 24). No entanto, a brincadeira é o ato de brincar, é praticar a ludicidade. Tendo em vista essa explanação em relação aos termos que integram a ludicidade, é substancial compreender as contribuições de outros autores que discutem sobre a temática.

De acordo com Alves (2009), o lúdico possibilita à criança se desenvolver a partir de sua natureza, conforme necessidades e interesses, bem como “é apresentado como recurso da criança para se comunicar, para se relacionar com o outro, para compreender a si mesma e as “coisas” que ocorrem à sua volta [...]” (ALVES, 2009, p. 50). Assim, a partir do lúdico, há a possibilidade de a criança expressar a sua singularidade e personalidade, ou seja, sua maneira de pensar, agir, imaginar cada situação que vivencia, além de ser um meio de comunicação, de compreensão da realidade e de relacionamento com outras pessoas.

Segundo Ferreira (2009, p. 21), é a partir de práticas lúdicas que “a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o seu crescimento físico e de desenvolvimento”. Entretanto, a ludicidade é uma excelente forma de abordar assuntos mais complexos, pois é a partir dela que os conceitos, as ideias, as relações e percepções fluirão de maneira natural e de acordo com o nível de desenvolvimento de cada criança.

Para entendermos a compreensão de Dinello (1984) sobre ludicidade, Gomes (2009) explica que, para o autor, “[...]os espaços para os brinquedos e jogos são espaços vitais para que ela (criança) possa desenvolver-se, acrescentar vocabulário e aprender a se expressar” (DINELLO, 1984 *apud* GOMES, 2009, p. 5). Tal afirmação, somada às ideias dos autores já citados, favorece um entendimento em relação à relevância de se utilizar o lúdico tanto na Educação Infantil quanto no Ensino Fundamental, uma vez que essa prática só tem a contribuir para um pleno desenvolvimento e uma formação significativa dos alunos.

## A relação entre alfabetização e ludicidade

Uma grande parte das pesquisas já existentes em relação às contribuições e à importância da ludicidade se encontra ancorada nas discussões referentes à etapa da Educação Infantil; concernente à alfabetização, encontramos, primeiramente, escritos abordando o Ensino Fundamental I como um todo.

Para Gomes (2009), o saber sistematizado ocupa o lugar do lúdico no Ensino Fundamental I, isolando-o do contexto de sala de aula. Porém, a autora afirma que é nessa etapa da educação escolar que “[...] as brincadeiras, o esporte e os jogos fazem com que as crianças cresçam conjuntamente nas relações sociais; aprendendo a considerar o ponto de vista do outro, e saindo do egocentrismo característico nas fases iniciais da infância” (GOMES, 2009, p. 19). Desse modo, percebemos que, apesar de haver um distanciamento do lúdico nas práticas pedagógicas do Ensino Fundamental, ele continua sendo um fator que auxilia no desenvolvimento, na aprendizagem e no relacionamento entre os alunos. Silva *et al.* (2015, p. 355-356) complementam expondo o seguinte:

Aprisionados a uma visão de que no ensino fundamental deve-se levar a sério, conteúdos rígidos, currículos fechados, esquece-se, que o brincar também é algo sério para essa faixa etária do ensino fundamental, e que pode estar interligado com os diversos modos de adquirir conhecimento.

Portanto, enfatiza-se que o Ensino Fundamental I é dissociado da Educação Infantil em relação à aplicação de atividades lúdicas, sem considerar que tal etapa compreende a continuidade do processo de ensino iniciado na Educação Infantil, além de que a utilização da ludicidade nessa nova etapa é valorosa, assim como na etapa anterior, e não serve apenas para ocupar o tempo livre. Ademais, nos anos iniciais do Ensino Fundamental, os indivíduos, constituindo-se os focos do processo de educação, continuam sendo crianças. Sobre tal afirmativa, Pereira e Silva (2015, p. 489) explanam:

O brincar configura-se como um direito da infância. Segundo o ECA/1990 Lei 8.069 de 1990, o brincar que aparece no cap. II – Do direito à Liberdade, ao Respeito e à Dignidade, art. 16 e determina o direito à liberdade à criança, no inciso IV deste artigo destaca o direito a brincar, praticar esporte e divertir-se. Ainda nesta Lei, considera-se criança a pessoa com até 12 anos de idade.

No entanto, é possível se utilizar de jogos e brincadeiras nos anos iniciais do Ensino Fundamental, especialmente no processo de alfabetização, de maneira que realmente contribuam para a aquisição de conhecimentos e para o desenvolvimento dos alunos de formas significativas, pois essas práticas lúdicas, além de serem um direito garantido por lei aos indivíduos de até 12 anos de idade, são capazes de despertar a “criatividade, a socialização, a expressão, a autonomia, a imaginação e a inventabilidade, e com isso associado ao prazer e a emoção, facilitando assim o processo de humanização nos educandos” (SILVA *et al.*, 2015, p. 357).

Pereira e Silva (2015, p. 497) acrescentam que a aplicação do lúdico no Ensino Fundamental contribui para a formação integral dos alunos, trabalhando os aspectos cognitivos e despertando, a partir deles, o interesse do aluno em aprender, o que é de extrema importância para o seu aprendizado. Assim, para que qualquer metodologia e diferentes métodos de ensino produzam bons resultados, é imprescindível despertar o interesse do aluno pelo conteúdo a ser aprendido, pois não são suficientes apenas grandiosas propostas se o sujeito da aprendizagem não se mostrar interessado por tal assunto, o que refletirá em seu aprendizado. Todavia, o lúdico pode contribuir positivamente para entusiasmar os alunos tanto em conteúdos fáceis quanto em conteúdos mais complexos:

Piaget afirma que, pelo fato de o jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças, em todo lugar onde se consegue transformá-lo em iniciativa de leitura ou de ortografia observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações tidas como maçantes. (ALMEIDA, 1998 *apud* GOMES, 2009, p. 18).

É importante destacar que a abordagem inicial de qualquer conteúdo, bem como todo o processo de ensino e aprendizagem, carece de ser algo que desperte a atenção e o interesse das crianças e atribua sentido àquilo que estão aprendendo, além de ser uma forma de “[...] evitar a monotonia das aulas, desinteresse e indisciplina. É preciso recuperar o sentido da escola, como um lugar de alegria, prazer intelectual e satisfação” (GOMES, 2009, p. 19). É substancial atribuímos uma nova essência à escola, a qual é vista, por muitos alunos, como um lugar de sofrimento, de regras implacáveis, de competitividade. Precisamos resgatar o

sentimento de alegria e prazer entre os envolvidos no ambiente escolar para que a escola se torne um lugar agradável a todos.

Pereira e Silva (2015, p. 491) apontam um trecho em que Kishimoto menciona o seguinte: “quando acontecimentos lúdicos são intencionalmente planejados pelos educadores com o objetivo de estimular a aprendizagem, é que surge o aspecto educativo”. Todavia, é possível perceber que o lúdico pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento e aprendizagem dos alunos; essas práticas, contudo, necessitam ser planejadas pelos educadores, já que demandam uma intencionalidade, precisam ser mediadas e devem respeitar o espaço, o tempo e o processo de construção do pensamento dos alunos.

Ao considerar a importância do processo de alfabetização para a formação do indivíduo, vale salientar que a alfabetização se encontra acompanhada pelo letramento, o qual Magda Soares (2010, p. 22) define como o ato de “[...] apropriar-se das habilidades que possibilitam ler e escrever de forma adequada e eficiente, nas diversas situações em que precisamos ou queremos ler ou escrever [...]”. A finalidade da invenção do letramento foi instituir o uso competente do saber ler e escrever, ou seja, a alfabetização, na perspectiva do letramento, apresenta-se como a aquisição da tecnologia da escrita e o desenvolvimento de habilidades para seu uso em práticas sociais que demandam a utilização desta. Destarte, é possível concluir que esses dois fatores devem ser indissociáveis e precisam ocorrer ao mesmo tempo.

A importância de se alfabetizar e letrar, utilizando-se de jogos e brincadeiras – que compõem a ludicidade –, ocorre devido à sua forte contribuição para o desenvolvimento intelectual das crianças, assim como o envolvimento de emoções, afetos, inteligência e movimentos, que são imprescindíveis. Ao brincar, a criança se torna flexível para buscar soluções para situações de seu cotidiano (GOMES, 2009). No momento da realização de práticas lúdicas na alfabetização, o professor tem a oportunidade de associar a realidade dos alunos ao conteúdo a ser aprendido, de modo a alfabetizá-los e letrá-los de forma prazerosa, significativa; simultaneamente, promove-se um desenvolvimento intelectual, social, afetivo e físico, a depender da proposta. Gomes (2009, p. 18) enfatiza:

O jogo é um universo crítico e criativo; gera valores e estimula a interação. E assim temos mais uma evidência de que o lúdico, o jogo ou a brincadeira são

de grande valia como estratégia pedagógica. O lúdico é uma das principais vias de aprendizagem e comunicação da criança com o mundo. Portanto, é imprescindível que os jogos estejam presentes no processo de evolução dessa criança, e dentro do espaço escolar; devem ser vistos como auxiliares no processo de ensino-aprendizagem.

A ludicidade, entretanto, deve estar presente no processo de alfabetização, assim como em qualquer outra etapa da educação das crianças, pois pode contribuir positivamente para o desenvolvimento das competências e habilidades previstas para tal fase, ao proporcionar uma interação entre as crianças e o mundo à sua volta. A propósito, segundo Gomes (2009), isso colabora com a aquisição e organização da linguagem.

A escola e os professores precisam refletir sobre suas práticas e enxergar o lúdico como um importante aliado no processo de alfabetização e letramento, um processo complexo que envolve crianças, as quais “[...] possuem formas peculiares de compreender e interagir neste mundo, por isso o trabalho pedagógico [...] deve levar em conta o papel e o direito de brincar [...]” (PEREIRA; SILVA, 2015, p. 489).

Após a compreensão das contribuições do uso da ludicidade no processo de alfabetização e letramento, é imprescindível perceber a importância da alfabetização no exercício da cidadania, “[...] uma vez que uma pessoa alfabetizada é capaz de interagir socialmente, tendo maior acesso à informação, capaz de formar e expor sua opinião, social e politicamente [...]” (SANDINI; AMARO, 2019, p. 116). Logo, faz-se essencial uma consciência por parte dos professores de que terão, em suas salas de aula, diversas crianças, cada uma com sua realidade social e econômica, com valores e crenças diferentes, levando-as a ter distintos modos de pensar e agir; também, que é de responsabilidade dos docentes fazer com que os alunos finalizem tal etapa com uma consciência crítica a respeito de suas realidades e da sociedade como um todo, que saibam filtrar as informações que recebem e que venham a se impor de forma reflexiva nas situações em que houver precisão.

Faz-se fulcral, ademais, que os professores alfabetizadores compreendam que as crianças chegam até a escola já tendo algum conhecimento e contato com o mundo da escrita e que considerem as experiências que os alunos já têm em relação ao uso da língua para mediar o aprendizado do aluno referente à leitura e à escrita, a fim de alfabetizar cada indivíduo presente na sala de aula (SANDINI; AMARO, 2019). Desse modo, é de

responsabilidade do professor alfabetizador garantir que todos os alunos se alfabetizem no período oportunizado para tal fim, sempre levando em consideração a realidade deles e as experiências já obtidas no que tange ao mundo da leitura e da escrita.

Em síntese, uma alfabetização acompanhada do letramento e respaldada em práticas lúdicas intencionais e significativas é extremamente importante tanto para o desenvolvimento intelectual e cognitivo dos alunos, ao contribuir para o sucesso escolar, quanto para eles viverem em sociedade e exercerem a cidadania, ao possibilitar um entendimento e reflexões acerca de situações econômicas, políticas, sociais e culturais, agindo com posicionamentos críticos a respeito de ponderações, pois, “na sociedade grafocêntrica que vivemos, ser plenamente alfabetizado é a única maneira de participar ativamente da sociedade, exercendo sua cidadania” (SANDINI; AMARO, 2019, p. 117).

### **Alfabetização e ludicidade: abordagem a partir da BNCC**

Para que a BNCC atingisse a forma como a conhecemos hodiernamente, foi levado em consideração um contexto social, educacional e político para sua elaboração. De acordo com Franco e Munford (2018, p. 159), “tratam-se de orientações sobre o que seria indispensável na educação de toda criança/adolescente brasileiro e uma forma de nortear as propostas curriculares de escolas públicas e privadas” (FRANCO; MUNFORD, 2018, p. 160). A proposta da BNCC não é recente; o documento está amparado legalmente pela Constituição Federal de 1988 e pela Lei de Diretrizes e Bases de 1996.

Do ponto de vista da origem do documento em questão, pode-se citar como referência o Programa Currículo em Movimento (BRASIL, 2009), que iniciou uma defesa por um currículo comum no ano de 2009. Porém, somente em 2014, com o Plano Nacional de Educação (PNE), que os olhares se voltaram realmente ao pensar e planejar esse novo currículo comum. Em 2015, iniciou a elaboração da primeira versão da Base por especialistas, professores e assessores, seguida de uma consulta pública disponibilizada no *site* do Ministério da Educação, com início em outubro de 2015, e se estendeu até março de 2016. Vale ressaltar a rapidez com que a Base foi produzida.

Em maio de 2016, a segunda versão já estava pronta, estando em preparação a produção da terceira versão. Sendo o processo de produção da segunda versão muito rápido,

faltaram esclarecimentos sobre quais sugestões presentes na consulta pública iriam ser utilizadas para seu aprimoramento. Em abril de 2017, a terceira versão foi enviada pelo MEC ao Conselho Nacional de Educação, independentemente das críticas em relação ao modo de produção do documento e do curto tempo para a discussão das propostas sugeridas. Em dezembro de 2017, o documento foi homologado sem abarcar as sugestões relativas ao Ensino Médio. A partir dessa data, os estados e municípios tiveram o ano letivo de 2020 como prazo máximo para a revisão de seus currículos (FRANCO; MUNFORD, 2018).

Desse modo, é possível apreender que a necessidade da BNCC, que configura um currículo comum para todos, foi pensada há muito tempo e, quando realmente os olhares se voltaram a ela, perceber-se-á que sua construção foi realizada muito rapidamente, levando em consideração sua amplitude e abrangência, fator que, talvez, fosse insuficiente em alguns pontos, como no quesito alfabetização.

A BNCC tem alguns objetivos principais que visa a atender; dentre eles, destaca-se o compromisso com a efetivação de uma educação integral, que se dispõe do acolhimento, reconhecimento e desenvolvimento pleno de todos os alunos, com respeito às diferenças e confrontando qualquer modo de discriminação e preconceito, além de apresentar um compromisso em reduzir as desigualdades educacionais no país ao promover uma equidade e qualidade das aprendizagens dos estudantes (BRASIL, 2018). O documento aponta para algumas aprendizagens essenciais que, juntas, devem garantir o desenvolvimento de dez competências gerais aos estudantes no término do período da Educação Básica (BRASIL, 2018).

Outro objetivo da BNCC é proporcionar que a Educação Básica intencione a formação e o desenvolvimento humano de forma global, compreendendo sua complexidade e privilegiando tanto a dimensão intelectual quanto a afetiva (BRASIL, 2018). O documento normativo almeja a superação da fragmentação do conhecimento nas disciplinas e a aplicação desse conhecimento na realidade dos alunos, de maneira a inseri-lo no contexto dos estudantes e conferir sentido àquilo que é necessário aprender, tornando o próprio aluno o protagonista de sua aprendizagem e da construção do propósito que tem para sua vida (BRASIL, 2018). Ao observar os objetivos que a BNCC apresenta, é possível perceber que o documento normativo exige o comprometimento de garantia de uma educação uniforme para todos; mostra-se preocupada com o pleno desenvolvimento dos alunos e em garantir que

a realidade dos discentes seja considerada no processo de ensino e aprendizagem.

No decorrer do estudo sobre a BNCC, verificamos que ela aborda conceitos referentes ao termo alfabetização, apontando que

[...] alfabetizar é trabalhar com a apropriação pelo aluno da ortografia do português do Brasil escrito, compreendendo como se dá este processo (longo) de construção de um conjunto de conhecimentos sobre o funcionamento fonológico da língua pelo estudante. [...]. (BRASIL, 2018, p. 90).

No entanto, o processo de alfabetização consiste na aquisição das práticas de leitura e escrita da língua brasileira. Para tal fim, a BNCC (BRASIL, 2018) elucida que o aluno precisa conhecer o alfabeto e os diferentes modelos de letras que ele pode ser escrito, além de ter conhecimento sobre o funcionamento da escrita alfabética, isto é, ser capaz de compreender as relações entre grafemas e fonemas.

Em relação ao termo ludicidade, o documento não apresenta explicitamente conceitos que o definem e não aprofunda argumentos sobre a utilização da ludicidade na alfabetização, tendo em vista que, no subitem denominado “O processo de alfabetização” (BRASIL, 2018, p. 89), não se encontra um conteúdo relativo ao assunto. Somente no subitem designado “O Ensino Fundamental no contexto da Educação Básica” (BRASIL, 2018, p. 57) é que o documento aponta o seguinte:

A BNCC do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária **articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil**. Tal articulação precisa prever tanto a **progressiva sistematização** dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de **novas formas de relação** com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos. (BRASIL, 2018, p. 57-58, grifos do documento).

O documento reconhece que as práticas lúdicas são importantes a serem utilizadas nos anos iniciais do Ensino Fundamental, pois se articulam com as vivências que os alunos trouxeram da Educação Infantil, as quais necessitam ser sistematizadas nessa nova etapa, assim como despertar nos discentes o desenvolvimento de novas habilidades. Mas essa

afirmação não está presente na seção do documento que explica sobre a alfabetização, especificamente, e aparenta ser insuficiente, tratando-se de um tema abrangente e de grande importância para o processo de alfabetização dos alunos.

## A ludicidade como prática pedagógica

Ao se fundamentar no estudo acerca da importância da utilização de práticas lúdicas nos anos iniciais no Ensino Fundamental, que objetiva um aprendizado mais significativo e prazeroso para as crianças envolvidas no processo de alfabetização e letramento, optamos por realizar uma pesquisa de campo com um questionário destinado aos profissionais atuantes no ciclo de alfabetização, a fim de conhecer as percepções deles em relação ao uso da ludicidade em tal processo.

A presente pesquisa foi afetada por causa da pandemia da covid-19, necessitando ser realizada a partir de um formulário *on-line* para não promover contato físico entre pesquisador e participantes, no intuito de colaborar com o controle de transmissão do vírus. Por isso, houve uma dificuldade para atingir o objetivo inicial de 15 questionários respondidos, pois dependíamos da disponibilidade das professoras das escolas, as quais também se encontravam atarefadas em função do ensino remoto e ministrar aulas *on-line* ofertadas nesse período.

No Quadro 1, apresenta-se o total de respostas obtidas mediante questionário aplicado aos profissionais atuantes nos primeiros e segundos anos do Ensino Fundamental, das cinco instituições de Educação Infantil localizadas no município de Coronel Vivida/PR. Foram disponibilizados os questionários para todas as escolas do município, a fim de alcançar o maior número de respostas possível. Os(as) participantes da pesquisa serão identificados(as) por: P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8 e P9.

**Quadro 1 – percepções dos profissionais de alfabetização.**

Item/Questão	Número de respostas obtidas
1. O que você entende por alfabetização?	9
2. Em sua opinião, o que é ludicidade?	9
3. Na sua opinião, o quanto é importante o uso do lúdico no processo de alfabetização?	9
4. Você se utiliza da ludicidade em sua prática cotidiana na alfabetização?	9
5. Dê um exemplo de utilização da ludicidade em sua prática	9

<b>cotidiana.</b>	
<b>6. Se você utiliza práticas lúdicas no cotidiano da alfabetização, como percebe os resultados? Comente.</b>	<b>9</b>

Fonte: elaboração própria, a partir da pesquisa de campo.

A seguir, apresentaremos algumas reflexões sobre a análise dos dados produzidos a partir do referencial teórico. Trazemos excertos do material coletado, evidenciando que os(as) professores(as) avaliam o uso da ludicidade como algo positivo no processo de alfabetização e letramento.

### **Ludicidade e alfabetização na perspectiva dos(as) professores(as)**

Questionados(as) sobre o entendimento que tinham em relação ao conceito de alfabetização, verificamos que a maioria dos(as) professores(as) atuantes nesse ciclo respondeu que o processo de alfabetização corresponde à aprendizagem da leitura e escrita. De acordo com um(a) dos(as) participantes, a alfabetização consiste em:

Orientar nossas crianças a entender a real prática de leitura e escrita através do conhecimento da existência das letras símbolos que as levam a leitura das palavras, suas escritas e leitura de mundo através da observação e percepção do seu espaço e tempo (P1, 2021).

Percebemos a importância que esses profissionais expressam em relação ao processo de alfabetização, bem como para o processo de letramento, o qual Soares e Batista (2005, p. 50) definem como “o conjunto de conhecimentos, atitudes e capacidades envolvidos no uso da língua em práticas sociais e necessários para uma participação ativa e competente na cultura escrita”. Nesse sentido, podemos compreender que o letramento se torna imprescindível para que os indivíduos, focos do processo de aprendizagem, saibam utilizar corretamente as técnicas de leitura e escrita em suas práticas sociais.

Essa questão também fica evidente na BNCC, ao descrever que os alunos precisam ter amplas oportunidades para se apropriar do “[...] sistema de escrita alfabética de modo articulado ao desenvolvimento de outras habilidades de leitura e escrita e ao seu desenvolvimento em práticas sociais” (BRASIL, 2018, p. 59).

Em relação ao conhecimento que os(as) participantes tinham a respeito do conceito de ludicidade, identificamos que 100% a percebem como uma forma de desenvolver a

aprendizagem a partir de jogos, brincadeiras e brinquedos, os quais despertam a imaginação, a criatividade e o prazer das crianças em aprender. Como afirmam Hartz *et al.* (2012, p. 5):

Com brincadeiras e jogos o espaço escolar pode-se transformar em um espaço agradável, prazeroso, de forma a permitir que o educador alcance sucesso em sala de aula. A criação de espaços e tempos para jogos e brincadeiras no processo de alfabetização é uma tarefa muito importante que deve ser proporcionada e direcionada pelo professor, induzindo seus alunos a mexer com a imaginação e criação colocando em prática seus conhecimentos.

As respostas obtidas permitiram perceber que os(as) professores(as) participantes da pesquisa entendem que a prática lúdica consiste em uma grande aliada para alfabetizar e letrar as crianças de forma agradável, prazerosa, significativa e capaz de proporcionar o desenvolvimento integral dos infantes. Um fator que podemos confirmar ao analisar a porcentagem de 66,7% dos(as) participantes – que consideram muito importante – e 33,3% – importante – o uso do lúdico no processo de alfabetização. Por conseguinte, fica explícita a importância atribuída pelos profissionais atuantes no ciclo de alfabetização ao uso da ludicidade nesse processo. Na sequência, apresentamos como a ludicidade é evidenciada nas práticas cotidianas dos(as) professores(as) participantes, a partir dos dados produzidos.

### **A ludicidade na prática cotidiana da alfabetização**

Questionados(as) sobre como os referidos profissionais percebem os resultados obtidos a partir da utilização de práticas lúdicas no cotidiano da alfabetização, recebemos devolutivas positivas de 66,7% dos(as) participantes, dentre elas, enfatiza-se a seguinte afirmação: “[...] a criança desperta o raciocínio lógico com mais facilidade e rapidez, desenvolve a criatividade e o crescimento pedagógico de maneira mais significativa” (P2, 2021). De acordo com Rau (2013, p. 110):

O lúdico como recurso pedagógico direcionado às áreas de desenvolvimento e aprendizagem pode ser muito significativo no sentido de encorajar as crianças a tomar consciência dos conhecimentos sociais que são desenvolvidos durante o jogo, os quais podem ser usados para ajudá-las no desenvolvimento de uma compreensão positiva da sociedade e na aquisição de habilidades.

Nesse sentido, a contribuição que as práticas lúdicas oferecem ao desenvolvimento do aluno, foco do processo de alfabetização e letramento, consiste em uma forma de facilitar a compreensão dos conteúdos e do conhecimento de mundo e sociedade na criança, levando a fazer uso das aprendizagens de sala de aula em sua prática social, de forma significativa e consciente, além de instigar o aperfeiçoamento das habilidades necessárias para alcançar seu desenvolvimento integral no âmbito escolar.

Outra devolutiva que recebemos, em conformidade com a resposta de 66,7% dos(as) participantes, afirma que “sempre que há interesse e prazer em realizar a atividade, a aprendizagem se dá com mais eficiência e nossa criança cada vez mais está motivada para a sua vida escolar” (P3, 2021). Assim, possibilita-nos perceber que o estudo realizado até este momento se concretiza na prática cotidiana das escolas e contribui positivamente para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças envolvidas no processo, uma vez que essas crianças “[...] aprendem quando brincam, pois a ludicidade envolve as habilidades de memória, atenção e concentração, além do prazer da criança em participar de atividades pedagógicas de maneira diferente e divertida” (RAU, 2013, p. 61).

Ao ter em vista o estudo elaborado a partir de diferentes perspectivas em relação à contribuição positiva do lúdico em ambientes que não são propriamente a Educação Infantil, mas, sim, os anos iniciais do Ensino Fundamental, especificamente no que concerne ao processo de alfabetização e letramento, e confirmando as hipóteses iniciais a partir do questionário respondido pelos profissionais atuantes nesse ciclo, identificamos que 100% dos(as) participantes acreditam ser possível utilizar práticas lúdicas no processo de alfabetização e letramento, pois estas consistem em uma forma prazerosa e muito significativa para os alunos aprenderem os conteúdos que competem à alfabetização, os quais podem se tornar cansativos, difíceis e complexos, se abordados de modo totalmente tradicional.

Porém, de acordo com o relato de um(a) participante, “o processo de ensino fica mais fácil e prazeroso, mas nesse momento de aulas remotas está bem difícil envolver a ludicidade nas práticas escolares” (P4, 2021). Nesse sentido, percebemos que a pandemia ocasionou diversos empecilhos para o âmbito educacional, tanto no que tange à necessidade de uma reorganização do tempo e do espaço escolar quanto à reformulação das metodologias

utilizadas nas aulas presenciais, das quais muitas não se encaixam no espaço das aulas remotas, como a utilização da ludicidade no processo de alfabetização e letramento. Uma alternativa para sanar essa dificuldade encontrada poderia ser a escolha de atividades lúdicas que fossem possíveis de serem realizadas em casa, de fácil entendimento, recorrendo a poucos materiais e com a mediação, mesmo a distância, do(a) professor(a), para que os alunos não percam o prazer em aprender, e as aulas não se tornem cansativas para eles.

### Considerações finais

O processo de alfabetização realizado nos anos iniciais do Ensino Fundamental é considerado um tanto complexo para as crianças envolvidas quando trabalhado de maneira totalmente tradicional, por se tratar da aquisição das formas de leitura e de escrita e seus usos na prática social, os quais se tornam o alicerce para toda a trajetória escolar da criança, além de ser o suporte fundamental para o exercício da cidadania e para a inserção no mercado de trabalho.

Com base nos formulários e nos estudos realizados, percebemos que, por meio da inserção de práticas lúdicas, com o uso de jogos, brinquedos, brincadeiras e recursos lúdicos nesse processo, a aprendizagem dos alunos se torna realmente mais significativa e prazerosa, proporcionando um desenvolvimento integral a eles. Contudo, é possível notar que a BNCC (BRASIL, 2018) não oferece um respaldo muito significativo aos profissionais quanto ao uso da ludicidade no processo de alfabetização, como oferece à Educação Infantil, mesmo considerando que se trata de crianças que têm o direito de brincar assegurado em documentos legais, em ambas as etapas da educação. A questão da pandemia também ocasionou muitas dificuldades aos profissionais em relação ao planejamento e à aplicação das atividades lúdicas na alfabetização.

Esses fatores nos levam a perceber que, apesar da relevância da utilização da ludicidade na alfabetização, essas práticas demandam mais tempo do(a) professor(a) para planejá-las, articulá-las ao conteúdo a ser trabalhado, verificar se o tempo e o espaço disponíveis naquele momento estão de acordo com sua proposta, adaptá-las conforme a disponibilidade de materiais que a escola tem, confeccionar o jogo ou elaborar a brincadeira e, finalmente, colocar em prática sua proposta lúdica.

Assim, compreendemos os profissionais que não conseguem se utilizar da ludicidade todos os dias, em todas as circunstâncias, bem como ressaltamos a importância da utilização da ludicidade no processo de alfabetização para aqueles profissionais que ainda não tiveram a experiência de oportunizar alguma atividade lúdica aos seus alunos e perceber os resultados positivos em relação ao interesse, à aprendizagem e ao desenvolvimento dos estudantes.

Para a realização desta pesquisa, encontramos alguns limites que não nos permitiram utilizar todos os instrumentos para a coleta de dados que foram planejados desde o início da elaboração do estudo; dentre esses limites, enfatizamos a ocorrência da pandemia da covid-19, a qual afetou diretamente a investigação, principalmente no que concerne à pesquisa de campo que necessitou ser realizada de forma *on-line*, a partir de um formulário enviado aos(às) participantes, para, então, não haver contato físico entre pesquisador e participantes, a fim de colaborar com o controle da transmissão do vírus. Também iríamos realizar uma observação presencial nas turmas de 1º e 2º anos do Ensino Fundamental para perceber como ocorria a utilização da ludicidade na prática cotidiana, porém, com o fechamento das escolas, não foi possível a sua efetivação.

A potencialidade para novas investigações pode ocorrer com a volta das aulas presenciais, em que há a possibilidade de investigar como acontecerá a utilização das práticas lúdicas frente ao período pós-pandemia, no qual poderá ser encontrada uma defasagem ou dificuldade na aprendizagem dos alunos por causa do ensino remoto ofertado durante a pandemia, se há espaço e tempo destinados ao lúdico nesse novo cenário educacional e como a ludicidade pode auxiliar na recuperação da aprendizagem de forma significativa para os estudantes que podem não ter vivenciado práticas lúdicas no momento das aulas remotas.

## Referências

ALVES, Fernando Donizete. O lúdico e a educação escolarizada da criança. *In*: OLIVEIRA, Maria Lúcia(org.). **(Im)pertinências da educação**: o trabalho educativo em pesquisa. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. p. 45-72.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, [2020]. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm). Acesso em: 27 mar. 2020.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996.** Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF: Presidência da República, [2009]. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm). Acesso em: 27 mar. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518-versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf). Acesso em: 25 mar. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **Programa Currículo em Movimento.** Brasília, DF: MEC, 2009. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/programa-curriculo-em-movimento>. Acesso em: 25 mar. 2020.

CAGLIARI, Luiz Carlos. Leitura e Alfabetização. **Cadernos de Estudos Linguísticos**, Campinas, n. 3, p. 6-20, 1982. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/cel/article/view/8636645/4364>. Acesso em: 17 fev. 2020.

DINELLO, Raimundo. **A expressão lúdica na educação da infância.** 2. ed. Rio Grande do Sul: APESC, 1984.

FERREIRA, Elizete Brandão. **Ludicidade e Alfabetização.** 2009. 64 f. Monografia (Especialização em Psicopedagoga Institucional) – Universidade Candido Mendes, Sobradinho/DF, 2009. Disponível em: [https://www.avm.edu.br/docpdf/monografias\\_publicadas/posdistancia/45389.pdf](https://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/posdistancia/45389.pdf). Acesso em: 26 nov. 2019.

FERREIRO, Emilia. **Reflexões sobre alfabetização.** São Paulo: Editora Cortez, 2017. Disponível em: [https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=tXMzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=em%C3%ADlia+ferreiro&ots=EK6QKwRL\\_m&sig=xYdjA37wq7QHUE6yJ9FF\\_6m7nzs#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=tXMzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=em%C3%ADlia+ferreiro&ots=EK6QKwRL_m&sig=xYdjA37wq7QHUE6yJ9FF_6m7nzs#v=onepage&q&f=false). Acesso em: 19 fev. 2020.

FRANCO, Luiz Gustavo; MUNFORD, Danusa. Reflexões sobre a Base Nacional Comum Curricular: um olhar da área de Ciências da Natureza. **Horizontes**, São Paulo, v. 36, n. 1, p. 158-170, 2018. Disponível em: <https://revistahorizontes.usf.edu.br/horizontes/article/view/582/267>. Acesso em: 30 mar. 2020.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES, Katila Fernanda. **O lúdico na escola:** atividades lúdicas no cotidiano das escolas do ensino fundamental I no município de Araras. 2009. 36 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Rio Claro, 2009. Disponível em:

Revista Momento – diálogos em educação, E-ISSN 2316-3100, v. 32, n. 1, p. 339-363, jan./abr., 2023. 361 DOI:

[https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/119288/gomes\\_kf\\_tcc\\_rcla.pdf?sequen](https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/119288/gomes_kf_tcc_rcla.pdf?sequen).  
Acesso em: 26 nov. 2019.

HARTZ, Aline *et al.* A importância do brincar no ensino fundamental: crianças em fase de alfabetização. **Revista Conhecimento Online**, Novo Hamburgo, v.1, p. 1-8, 2012. Disponível em: <https://periodicos.feevale.br/seer/index.php/revistaconhecimentoonline/article/view/261>. Acesso em: 7 jul. 2021.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). O jogo e a educação infantil. *In: Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil. **Espacios em blanco**, [S. I.], v. 24, n. 1, p. 81-106, 2014. Disponível em: <http://www.scielo.org.ar/pdf/eb/v24n1/v24n1a07.pdf>. Acesso em: 31 mar. 2020.

MELLO, Márcia Cristina de Oliveira. O pensamento de Emilia Ferreiro sobre alfabetização. **Revista Eletrônica Acolhendo a Alfabetização nos Países de Língua Portuguesa**, [S. I.], v. 1, n. 2, p.85-92, 2007. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/879/87910208.pdf>. Acesso em: 31 mar. 2020.

NUNES, João Batista Carvalho. Pesquisas *on-line*. **Ética e pesquisa em Educação: subsídios**. Rio de Janeiro, ANPED, v. 1, p. 92-97, 2019.

PEREIRA, Denise Rocha; SILVA, Karoline Rezende Thomaz da. O jogo perfil no ensino fundamental – algumas possibilidades de aprendizagem. *In: CAPELLINI, Vera Lúcia Messias Fialho et al. (orgs.). Ensino e aprendizagem na educação básica: desafios curriculares*. Bauru: FC/UNESP, 2015. p. 489-498.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2013.

SANDINI, Sabrina Plá; AMARO, Fernanda. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa – PNAIC: alguns apontamentos sobre o programa no município de Guarapuava-PR. **Revista Educação, Cultura e Sociedade**, Cáceres, v. 9, n. 2, p. 114-129, 2019.

SILVA, Felipe Raphael Paiva da *et al.* (orgs.). **Ensino e aprendizagem na educação básica: desafios curriculares**. Bauru: FC/UNESP, 2015. p. 355-363.

SOARES, Magda Becker. A entrada da criança no mundo da escrita: o papel da escola. *In: AMARAL, Arleandra Cristina Talin do; CASAGRANDE, Roseli Correia de Barros; CHULEK, Viviane (orgs.). Ensino fundamental de nove anos: orientações pedagógicas para os anos iniciais*. Curitiba: Secretaria de Estado da Educação, 2010. p. 21-27.

SOARES, Magda Becker; BATISTA, Antônio Augusto Gomes. **Alfabetização e Letramento: caderno do professor**. Belo Horizonte: Ceale/FaE/UFMG, 2005. Disponível em:

[https://orientaeducacao.files.wordpress.com/2017/02/col-alf-let-01-alfabetizacao\\_letramento.pdf](https://orientaeducacao.files.wordpress.com/2017/02/col-alf-let-01-alfabetizacao_letramento.pdf). Acesso em: 17 fev. 2020.

Submissão em: 13/06/2022

Aceito em: 23/10/2022

Citações e referências  
conforme normas da:



ASSOCIAÇÃO  
BRASILEIRA  
DE NORMAS  
TÉCNICAS