

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS - UFAM**  
**FACULDADE DE EDUCAÇÃO**  
**CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

**RHASNA FREITAS MARINHO**

**ALFABETIZAÇÃO LÚDICA:**  
**UMA MEDIAÇÃO PARA A LEITURA E ESCRITA**

**MANAUS - AM**

**2023**

**RHASNA FREITAS MARINHO**

**ALFABETIZAÇÃO LÚDICA  
UMA MEDIAÇÃO PARA LEITURA E ESCRITA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia Universidade Federal do Amazonas (UFAM), como requisito para obtenção do título de Pedagoga.

Orientador: Prof(a). Dr(a). Clotilde Tinoco Sales

**MANAUS - AM**

**2023**

## Ficha Catalográfica

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

M338a Marinho, Rhasna Freitas  
Alfabetização lúdica : uma mediação para a leitura e a escrita /  
Rhasna Freitas Marinho . 2023  
22 f.: 31 cm.

Orientadora: Clotilde Tinoco Sales  
TCC de Graduação (Pedagogia) - Universidade Federal do  
Amazonas.

1. Lúdico. 2. Mediação. 3. Alfabetização. 4. Aprendizagem. I.  
Sales, Clotilde Tinoco. II. Universidade Federal do Amazonas III.  
Título

## **AGRADECIMENTOS**

Ao meu Deus Jeová, pelo auxílio e fortalecimento durante todo o desenvolvimento deste trabalho bem como na jornada de minha vida acadêmica;

Aos meus pais, pelo empenho e dedicação integral na minha criação e na minha vida universitária e profissional. Devo a eles tudo que sou;

Aos meus amigos e familiares que torceram, apoiaram e se importaram em vários aspectos comigo nessa longa jornada;

Aos meus professores do curso de Pedagogia que compartilharam de suas experiências e conhecimentos enriquecedores, e principalmente, a minha orientadora Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup> Clotilde Tinoco que com muita competência e profissionalismo orientou o desenvolvimento do presente trabalho;

Às minhas colegas de curso que foram parceiras e grandes ajudadoras, partilhando momentos de dificuldade, alegria e conhecimento.

À minha mãe, Noemy Marinho  
(in memoriam), com todo meu  
amor e gratidão.

## RESUMO

Este trabalho tem por objetivo discutir como os recursos pedagógicos lúdicos podem contribuir para o desenvolvimento da leitura e da escrita no ciclo de alfabetização. O ensino e a aprendizagem da leitura e da escrita na alfabetização inicial tem sido desafiador tanto para os (as) professores (as) quanto para os alfabetizandos. Essa realidade exige uma inovação metodológica que favoreça o atendimento às necessidades e dificuldades dos estudantes. Nessa perspectiva, em diálogo com os(as) autores (as), é identificada a mediação lúdica, por meio de jogos e atividades, pode-se assegurar sua significativa contribuição para a aprendizagem das letras e seus sons, a formação de sílabas e palavras, frases e pequenos textos. Vygotsky (1998) afirma que, por meio do jogo e da brincadeira, a criança instiga a sua imaginação e trabalha o seu cognitivo. Kishimoto (2017) sustenta que o lúdico, quando usado como função educativa, completa o indivíduo em seus conhecimentos e apreensão do mundo. Isso se confirma em nossa pesquisa através da análise dos jogos e atividades de alfabetização sugeridos por alguns autores (as), nos quais os estudantes interagem manipulando as peças, estabelecendo a relação entre fonemas e letras, formando sílabas e palavras, identificando sons iniciais e rimas nas palavras, compreendendo e interpretando frases e pequenos textos de forma oral e escrita.

Palavras-chave: Lúdico; Mediação; Alfabetização

## **ABSTRACT**

This work aims to discuss how ludic pedagogical resources can contribute to the development of reading and writing in the literacy cycle. The teaching and learning of reading and writing in initial literacy has been challenging for both teachers and learners. This reality requires a methodological innovation that favors meeting the needs and difficulties of students. From this perspective, in dialogue with the authors, ludic mediation is identified, through games and activities, one can ensure its significant contribution to the learning of letters and their sounds, the formation of syllables and words, phrases and short texts. Vygotsky (1998) states that, through play and play, children instigate their imagination and work on their cognitive skills. Kishimoto (2017) argues that the ludic, when used as an educational function, completes the individual in his knowledge and apprehension of the world. This is confirmed in our research, through the analysis of literacy games and activities suggested by some authors, in which students interact by manipulating the pieces, establishing the relationship between phonemes and letters, forming syllables and words, identifying initial sounds and rhymes in words, understanding and interpreting sentences and small texts in oral and written form.

Keywords: ludic; Mediation; Literacy.

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2. A indissociabilidade dos termos “Alfabetização” e “Letramento”	11
3. O lúdico como mediação pedagógica na alfabetização: o aprender brincando	15
4. A aprendizagem lúdica por meio de jogos digitais: prazer e entretenimento	17
5. Sistematização dos dados, discussão e resultados	18
6. Considerações finais	20
REFERÊNCIAS	22



## 1 INTRODUÇÃO

O processo de alfabetização, entendido como ensino e aprendizagem da leitura e da escrita nos três primeiros anos do Ensino Fundamental, apresenta muitos desafios às crianças para que haja a apropriação do sistema de escrita alfabética, que se inicia com a *Consciência Fonêmica*, isto é, a compreensão da relação (fonema – grafema - som - letra), para que se possa avançar para a junção das sílabas e a formação das palavras e frases, até atingir com autonomia as práticas de leitura e escrita de pequenos textos. Embora deva ser um ensino sistematizado e intencional, é possível observar no empírico que nem sempre uma prática pedagógica tradicional tem contribuído para o pleno desenvolvimento dos alfabetizandos. Refletindo sobre essa realidade, é possível perceber a existência de variados recursos didático-pedagógicos lúdicos que podem auxiliar no processo de alfabetização inicial e enriquecer as aulas, ajudando as crianças a aprimorar as linguagens oral e escrita. Antes de tudo, uma das primeiras tarefas do (a) professor (a) alfabetizador(a) é realizar uma sondagem para conhecer em que nível de representação da escrita as crianças se encontram. Partindo de um diagnóstico preciso, o (a) professor (a) poderá planejar adequadamente o processo de ensino e aprendizagem, visando o atendimento às necessidades dos alfabetizandos.

O aporte didático-pedagógico pode contar com recursos lúdicos que abrangem jogos de alfabetização, contemplando também atividades lúdicas. Pela mediação lúdica, a criança aprende de modo prazeroso, porque tal recurso promove a imaginação, curiosidade, criatividade e descoberta. Kishimoto (2017) fala que, quando são oportunizados às crianças meios nos quais elas possam brincar e aprender sem pressão, isso faz com que se instigue nelas a vontade de buscar a resolução de situações-problema, propostas pelo jogo ou pela brincadeira. A autora ressalta ainda a “dimensão educativa” que o lúdico proporciona quando associado à aprendizagem. Portanto, o educador precisa planejar atividades com intencionalidade pedagógica mediadas pelo lúdico, a fim de potencializar a aprendizagem das crianças.

As razões que motivaram a busca de aprofundamento científico sobre as contribuições do lúdico por meio de jogos e brincadeiras no ensino e aprendizagem da leitura e da escrita germinaram a partir de uma experiência pedagógica como professora auxiliar fazendo uso de recursos lúdicos no atendimento a alfabetizandos que apresentavam dificuldades no domínio do sistema alfabético, bem como no desenvolvimento da leitura e da escrita. A experiência ocorreu no decorrer de um estágio de dois anos em uma escola privada do município de

Manaus, no Amazonas. Nesse contexto, eu auxiliava a professora titular da turma, após a exploração dos conteúdos, atuando na orientação e acompanhamento dos alunos com dificuldades no processo de alfabetização, utilizando recursos lúdicos. Esses recursos pedagógicos lúdicos tinham como foco o trabalho voltado para o reconhecimento das letras, a formação de sílabas, palavras e frases. Eram utilizados cartões com gravuras e os nomes dos objetos. Através dessa experiência, foi possível constatar que os alunos, quando dispõem de uma mediação lúdica adequada, aprendem brincando. Após esse estágio como professora auxiliar, me propus a desenvolver alguns recursos didático-pedagógicos para educadores da educação infantil, principalmente os que contribuem para a alfabetização visando a formação leitora-escritora.

Sabe-se que as experiências das crianças em contato com a escrita são muito diferenciadas, principalmente quando se trata das classes populares. Para facilitar o aprendizado e promover o desenvolvimento das competências e habilidades leitora – escritora, há a possibilidade de uso de recursos pedagógicos lúdicos envolvendo sílabas, palavras, frases, textos, o conhecimento das letras - seu som e grafia, associados a diferentes linguagens, principalmente o diálogo interdisciplinar com as linguagens artísticas (o teatro, a música, a dança, a modelagem, o desenho e a pintura, etc.). Um ensino e uma aprendizagem mediados pelo lúdico promove estímulos cognitivos, a imaginação, a criatividade, a curiosidade e a descoberta, contribuindo também para o desenvolvimento da autonomia e da convivência socioafetiva, entre outros aspectos.

Desde a primeira infância, as crianças, por meio de jogos e brincadeiras de faz-de-conta, criam suas próprias regras, mas, apesar disso, elas podem aprender também regras por meio de jogos e brincadeiras orientadas pelo professor, bem como podem estar buscando a resolução de situações-problema propostos como desafios e/ou vivenciados em situações do cotidiano. Todo e qualquer instrumento, recurso ou detalhe pode se tornar um estímulo visual, auditivo e tátil para a criança: figuras, formas, cores, cenários e as próprias peças que compõem a atividade e/ou jogo.

Diante do exposto, é apresentado o trabalho intitulado: “**Alfabetização lúdica: uma mediação para a leitura e a escrita**”, que tem como objetivo geral investigar como os recursos pedagógicos lúdicos podem promover o desenvolvimento da leitura e da escrita no ciclo de alfabetização e como objetivos específicos: a) constatar se os recursos lúdicos envolvendo jogos de alfabetização podem contribuir para o ensino e a aprendizagem da leitura

e da escrita, b) saber o que afirmam os teóricos sobre a necessidade de aprender brincando por meio de jogos e brincadeiras e c) verificar na literatura estudada que tipos de jogos e atividades de alfabetização são indicados às dificuldades dos alunos.

A relevância social deste trabalho consiste em contribuir com a formação de estudantes do Curso de Pedagogia, professores (as) alfabetizadores (as) das redes públicas e privadas de ensino e demais educadores interessados em desenvolver uma mediação lúdica na área de alfabetização por meio de jogos dialogando com outras linguagens.

Portanto, o presente trabalho visa assegurar a contribuição do uso de jogos como mediação no processo de alfabetização e letramento. Para isso, dialogamos com os (as) seguintes autores (as): Vygotsky (1998), Kishimoto (2017), Adriana Friedmann (2013), Magda Soares (2020), Emília Ferreiro (1986), dentre outros. Os dados constatados foram sistematizados e discutidos à luz dos teóricos, buscando verificar as respostas aos objetivos propostos.

O estudo é de natureza bibliográfica e baseado na experiência como professora auxiliar atendendo crianças com dificuldades na leitura e escrita na alfabetização inicial. A pesquisa bibliográfica conforme Gil (2002) permite que tenhamos acesso a um acervo de informações sobre o objeto a ser investigado, podendo contar com livros, publicações periódicas, e impressos diversos.

## **2. A indissociabilidade dos termos “Alfabetização” e “Letramento”**

Os termos alfabetização e letramento no processo inicial de ensino e aprendizagem da leitura e da escrita têm gerado dificuldades de compreensão por grande parte dos (as) alfabetizadores (as), considerando os desafios didático-pedagógicos para efetivar não somente o domínio do sistema alfabético de escrita - relação fonema – grafema (som- letra), mas também a formação de competências e habilidades para ler sílabas, palavras, frases e pequenos textos. Dialogando com Soares (2004), a autora ressalta que os termos alfabetização e letramento são processos com significados diferentes, mas que estão entrelaçados e se complementam quando se trata do desenvolvimento da leitura e da escrita.

Para Soares (2004, p.11), os termos Alfabetização e Letramento podem ser compreendidos como: “[...] aquisição do sistema convencional de escrita – a alfabetização – e pelo desenvolvimento de habilidades de uso desse sistema em atividades de leitura e escrita, nas práticas sociais que envolvem a língua escrita – o letramento [...]”.

A tecnologia da linguagem escrita envolve, além dos códigos, habilidades para ler e escrever, o uso de lápis, o espaçamento entre as palavras, o movimento da esquerda para a direita e de cima para baixo, entre outros. Logo, para a superação desses desafios da escrita torna-se necessário o planejamento de atividades diversificadas, de modo que possibilite a interação dos alfabetizados. (SOARES, 2003 *apud* MENDONÇA, O. S., & MENDONÇA, O. C. D., 2011, p.56)

Deve-se levar em conta os conhecimentos que as crianças já possuem, no que se refere ao processo inicial da alfabetização na perspectiva do letramento. Na obra *Psicogênese da Língua Escrita*, Emília Ferreiro (1986), observa que: “independente da classe social, nenhuma criança entra sem saber nada sobre a escrita e que o caminho é longo e trabalhoso.” (p.08).

Tratando sobre a formação das competências leitora-escritora, torna-se relevante enfatizar que, desde a alfabetização inicial, a leitura e escrita constituem processos interdependentes. Para o desenvolvimento satisfatório das habilidades e competências em leitura e escrita desde o primeiro ano do ciclo de alfabetização, é preciso que ocorra o domínio do sistema alfabético, denominado “*Consciência Fonêmica*”, a relação som - letra (fonema – grafema). A criança necessita entender que os pequenos sons - fonemas podem se unir para formar palavras. Esse processo de reconhecimento da relação entre grafema-fonema na leitura promove a compreensão das relações fonemas-grafemas na escrita (SOARES, 2020). Gradativamente, os alfabetizados irão avançando para a fase da “*Consciência Fonológica*”, isto é, o domínio sobre a junção das sílabas para formar as palavras, a formação das frases a partir delas e, sucessivamente, a construção de textos curtos e longos.

Piccoli e Camini (2012, p.104 – 112), em sua obra “*Práticas Pedagógicas em Alfabetização: espaço, tempo e corporeidade*”, fazem uma abordagem linguística bastante didática sobre a Consciência Fonológica, a qual se desenvolve em três níveis:

**nível 1:** *consciência silábica* – reconhecimento e manipulação da constituição das palavras por sílabas; **nível 2:** *consciência de rimas e aliterações* – habilidade de reconhecimento e produção de semelhança sonora ao final de palavras (rimas) e reconhecimento e produção de fonemas semelhantes repetidos no início das palavras ao longo de uma frase ou verso (aliterações); e **nível 3:** *consciência fonêmica* – habilidade de reconhecimento e manipulação dos fonemas – as menores unidades sonoras da língua. Trata-se da habilidade de maior complexidade e, portanto, a última a ser desenvolvida pela criança. Envolve, por exemplo, a consciência de que um fonema diferente pode alterar totalmente o sentido de uma palavra.

Essa sequência de etapas da Consciência Fonológica, seguindo uma linha de complexidade, apresentadas por Piccoli e Camini (2012), gera certo confronto com propostas pedagógicas que estão centradas no trabalho inicial na alfabetização a partir da consciência fonêmica, isto é, das letras e seus sons - a relação fonema-grafema, porque, de acordo com as autoras, essa seria a última habilidade a ser explorada pela criança. Mas é importante frisar que, no processo didático, esses três níveis são interdependentes e se completam para desenvolver as habilidades e competências básicas para a apropriação do sistema de escrita alfabético e, conseqüentemente, a formação leitora-escritora.

Essas autoras fornecem algumas sugestões contemplando a Consciência Fonológica e seus diferentes níveis. No nível 1, “*Consciência silábica*” - recomendam o jogo da “Trilha das sílabas I”, o qual deve ser construído em tamanho grande, para que as crianças possam caminhar sobre as casas da trilha no chão. Em cada casa da trilha será fixada uma sílaba. Quando uma criança estiver em uma casa, deverá dizer ou escrever uma palavra formada com a sílaba fixada. Ganha o jogo a criança ou a equipe que conseguir formar as palavras, chegando ao final da trilha. Enquanto o jogo está acontecendo, a professora vai registrando no quadro as palavras que vão sendo formadas. Após esse momento, fará o trabalho linguístico, lendo e analisando tais palavras, junto às crianças. Um segundo jogo seria organizar caixinhas e fixar nelas uma sílaba inicial, priorizando palavras que se deseja trabalhar. Em uma mesa, serão organizados de um lado cartões com figuras/imagens, e do outro, a escrita do nome das figuras. Em seguida, as crianças irão classificar as palavras, colocando cada figura/imagem no local correto da sílaba inicial correspondente, ou seja, elas organizarão as palavras por temáticas e/ou grupos semânticos.

No nível 2, “*Consciência de rimas e aliterações*”, as autoras citam o livro de Eva Furnari “*Não confunda*”, onde, através da leitura pela professora, as crianças perceberão a musicalidade das rimas, no final das palavras.

No nível 3, “*Consciência fonêmica*”, recomendam a dinâmica da “*Janelinha*” – consiste em colocar uma palavra dentro de um papel com uma abertura na lateral. Gradativamente, a professora vai movimentando o papel e a palavra escondida vai aos poucos ficando visível para as crianças, letra por letra. Nesse movimento, elas podem construir suas hipóteses sobre a palavra misteriosa dentro da janelinha. Pode-se também utilizar o nome das crianças ou palavras de seu repertório vocabular já conhecido - uma história, uma música.

Consultando alguns cadernos integrantes do Programa de Formação Continuada para professores (as) alfabetizadores (as) de todo o Brasil, denominado “Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa” – PNAIC, (2012), foram encontrados diferentes jogos e atividades lúdicas envolvendo a linguagem oral e escrita. No Caderno do Ano 1, Unidade 4 - “*Ludicidade na sala de aula*”, foi selecionado o jogo “Chicotinho queimado”, que consiste em esconder uma ficha com uma palavra e as crianças devem procurá-la. A professora orienta as crianças com algumas frases como “tá frio” quando a criança está longe da ficha; “tá quente” quando estava perto. Quando a criança encontrar o “chicotinho queimado” deve ler a palavra que está escrita na ficha; caso a criança não consiga, a professora pode dar pistas ou outras crianças podem ajudar. Outra possibilidade é a leitura de um texto, como, por exemplo, o livro de poemas de Eva Furnari “Você Troca?”. Desse modo, usando textos, as crianças podem brincar com as semelhanças e diferenças entre as palavras, uma vez que ocorre trocas de letras gerando situações diferentes com efeitos de humor.

No Caderno do Ano 1, Unidade 3 - “*A aprendizagem do sistema de escrita alfabética*”, foi identificado o jogo “Caça-Rimas”, o qual é formado por 4 cartelas iguais, contendo cada uma 20 imagens e 20 fichas pequenas com uma figura em cada uma. Cada jogador ou dupla recebe uma cartela. Cada jogador deve procurar, o mais rápido possível, na sua cartela, as figuras cujas palavras rimam com as figuras contidas nas fichas pequenas. As fichas pequenas devem ser colocadas em cima da figura semelhante na cartela. O jogo termina quando o primeiro jogador encontra o par de todas as fichas que recebeu; o jogador deve dizer “parou” e todos os demais contam quantas fichas foram postas corretamente para cada jogada na cartela. Durante o jogo, a professora analisa junto com os alfabetizandos as palavras que rimam, fazendo-os perceber onde estão essas rimas nas palavras.

No Caderno do Ano 2, Unidade 3, há o jogo “Bingo Letra Inicial”. Nesse jogo, cada jogador ou dupla recebe uma cartela que contém figuras e palavras sem a letra inicial. Os participantes devem ter fichas com as letras que completam as palavras. Um dos jogadores retira uma letra de um saco contendo as fichas das letras. Em seguida, os demais deverão verificar se estão precisando da letra para completar alguma palavra; se sim, o jogador ou dupla deverá gritar o nome da letra. O jogador recebe a ficha com a letra que foi sorteada e coloca na célula correspondente à palavra. O jogo continua até que um dos jogadores complete a cartela.

Em continuidade abordamos sobre o lúdico como mediação pedagógica no processo de alfabetização e letramento.

### **3. O lúdico como mediação pedagógica na alfabetização: o aprender brincando**

O lúdico é uma forma de proporcionar prazer e lazer à criança e o uso do lúdico como proposta educativa pedagógica existe desde os tempos antigos. No período do Renascimento, por exemplo, era utilizado para ensinar os conteúdos de história, geografia, ética, moral, entre outros. Desse modo, o jogo foi encarado como forma de facilitar o que é aprendido, bem como algo que, ao proporcionar divertimento, produza o desenvolvimento.

Pode-se enfatizar que os jogos, brincadeiras e brinquedos, quando usados de modo educativo, motivam a criança a desenvolver suas habilidades motoras e cognitivas e, a partir das interações entre seus pares, desenvolvem sua afetividade, além do aprendizado das regras e como o jogo se desdobra, permitindo, assim, que a criança trabalhe sua linguagem e criatividade. Quando o (a) professor (a), atuando como mediador, direciona sua prática pedagógica de modo intencional, o uso do lúdico - jogos, brincadeiras e atividades lúdicas - pode se tornar significativo para a aprendizagem das crianças. Apesar de que é preciso estar claro para o (a) professor (a) que o lúdico é o campo em que a criança não deve se sentir pressionada e aprisionada, mas livre e à vontade, se expressando e usando sua imaginação. Nesse sentido, Vygotsky (1998) fala que, a partir da brincadeira, a criança vai além do que está ali à sua frente, pois ela é instigada a usar a sua imaginação, agindo com suas ideias e trabalhando sua esfera cognitiva.

Sobre o sentido e o significado do brinquedo para a criança, Vygotsky (1998) destaca:

No brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço - ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer - e, ao mesmo tempo, ela aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte, renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia à ação impulsiva constitui o caminho para o prazer no brinquedo (VYGOTSKY, 1998, p. 130).

Assim, o lúdico faz parte da infância, e as crianças apreciam coisas que atraem sua atenção e as motivam a aprender de modo fácil. Portanto, os jogos pedagógicos lúdicos envolvendo diferentes linguagens contribuem para o processo de ensino e aprendizagem dos alfabetizandos. Kishimoto (2017) assegura isso ao afirmar que o lúdico, ao assumir uma função educativa, "ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo" (p. 37). A criança usa seu imaginário e, com isso,

constrói e compreende muitos conceitos. Ao manipular um jogo, ela expressa por meio da fala o que está sendo feito ou o que irá fazer. Movida e estimulada pelo lúdico, a criança dedica sua concentração, por isso, o recurso lúdico utilizado deve ser atrativo. Faz-se necessário entrar no mundo daquela criança para se adaptar a ela. Adriana Friedmann (2013) observa que, quando um adulto se esforça em aprender algo novo, mergulha nesse mundo que deseja aprender; o mesmo deve se dar com o lúdico com a criança, "compreendendo seu vocabulário, gramática e seus significados".

Através dos jogos, brincadeiras e atividades lúdicas, também é possível observar como cada criança se comporta frente a essas experiências. Um olhar atento possibilita enxergar facilidades e habilidades que a mesma possui e, através delas, a criança pode comunicar sutilmente dificuldades e necessidades que precisam ser orientadas e supridas.

Explorar o imaginário da criança em seu universo é observar o que lhe chama a atenção, trabalhar com cores e formas, com jogos e brincadeiras que ela possa explorar. O educador precisa ter um olhar sensível para que venha unir o que a criança expressa com sua necessidade de aprendizagem.

Existem jogos e brincadeiras culturais que possuem regras convencionais criadas pela humanidade através do tempo, mas é preciso compreender que, mesmo as brincadeiras livres das crianças, principalmente no faz-de-conta, existem regras de funcionamento criadas por elas próprias, as quais são importantes para o prazer da brincadeira. Como afirma Vygotsky (1998, p. 131) “[...] uma criança tem a experiência de uma subordinação a regras ao renunciar a algo que quer, mas, aqui, a subordinação a uma regra e a renúncia de agir sob impulsos imediatos são os meios de atingir o prazer máximo”. Desse modo, as regras ajudam a criança a entender e esquematizar o que ela vai fazer, falar, entre outras ações que compõem o jogo e a brincadeira. Por isso, faz-se necessária a mediação de um adulto para direcionar o lúdico educativo de modo intencional, explicando como funcionam as regras ou demonstrando como o recurso didático funciona, mas deve fazê-lo de modo leve para que não tire a funcionalidade lúdica. O adulto deve pensar em se comunicar nessa mediação com o fim de potencializar a brincadeira e aprendizagem.

O (a) professor (a) deve ter clareza de que o jogo escolhido ou elaborado pode agregar grande valor à fase de desenvolvimento infantil. Kishimoto (2017) ressalta sobre o olhar pedagógico ao brinquedo ou jogo, pois, ao deixar a criança fazer o que ela pretende, permite-se que trabalhe seu lado afetivo, quando ela tem oportunidade de trabalhar



representações reais desenvolve o seu cognitivo, quando ela brinca e joga em interação com outras crianças, ela vivencia o convívio social. Esses são alguns dos benefícios que a autora ressalta sobre as possibilidades existentes quando o (a) educador (a) lança mão de brincadeiras e jogos com intencionalidade pedagógica.

#### **4. A aprendizagem lúdica por meio de jogos digitais: prazer e entretenimento**

Com o avanço da tecnologia, além dos jogos lúdicos físicos, há também os jogos educativos eletrônicos, os quais, atualmente, são os mais procurados. O avanço da tecnologia trouxe contribuições positivas para o aprendizado e para a diversão das crianças, mas é preciso que haja, por parte dos pais e/ou responsáveis, certos cuidados quanto à seleção, manuseio e acompanhamento dos pequenos, visto que os jogos despertam, por meio dos *layouts* e sons, a curiosidade e a imaginação das crianças. É possível encontrar jogos que estimulam a associação de letras e sons de palavras e objetos, capazes de despertar a mente da criança, além da sua atenção e concentração.

A geração do século 21 já nasceu imersa na tecnologia: celulares, *tablets* e *notebooks* possibilitam diferentes aprendizagens, pois as telas e seus menus são um grande atrativo. Segundo Riva (2009), todas essas tecnologias tornam as crianças mais autônomas, pois elas mesmas buscam e pesquisam coisas do seu interesse. Por isso, é necessário adequar-se ao contexto atual das crianças, entender o que lhes atrai, seus gostos e rotina.

Pesquisando na internet, pode-se encontrar uma gama de jogos educativos presentes em lojas de aplicativos. Referindo-se à sala de aula, um jogo bem escolhido e orientado pelo (a) educador (a) contribui de modo significativo para trabalhar com a alfabetização. Como ressalta Gonçalves (2015, p.8), “os jogos podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades relacionadas à leitura e à escrita, desde que trabalhados de maneira sistemática e com um planejamento prévio.”

O (a) educador(a) deve ter em mente que o uso do lúdico, quer seja recurso físico ou digital, devem estar de acordo com a necessidade da aprendizagem dos estudantes. Assim, os jogos precisam agregar contribuições para o ensino e aprendizagem. Quando se fala em jogos digitais, é possível encontrar *sites* educativos que atendem demandas precisas para todos os casos e públicos, como, por exemplo, a *Escola Games* (<https://www.escolagames.com.br/>), *Smart Kids* (<https://smartkids.com.br/>), *Ludo Educativo* (<https://www.ludoeducativo.com.br/pt/>) etc.

Os jogos encontrados em plataformas digitais e/ou jogos físicos desafiam os estudantes a alcançar o objetivo seguindo regras próprias. Gonçalves (2015, p. 40) comenta

que “pelo fato de ser imprevisível, o jogo pode imprimir o caráter de diversão e motivação à medida que, pelo acerto e erro, pelas regras que devem ser seguidas, pode-se alcançar ou não uma vitória”. Logo, quando as regras são cumpridas, pode haver a resolução de situações-problema e o jogo pode assumir o papel educativo, uma vez que promove o desejo de aprender com seus pares ou de modo individual.

## **5. Sistematização dos dados, discussão e resultados**

Considerando o estudo bibliográfico sobre as contribuições do lúdico para o processo de ensino e aprendizagem na alfabetização inicial, à luz do diálogo com os (as) autores (as) e sinalizando a experiência vivenciada como professora auxiliar com alfabetizandos, apresenta-se a seguir os principais resultados os quais confirmam os objetivos da pesquisa.

Com relação aos recursos lúdicos na alfabetização e sua contribuição para o desenvolvimento da leitura e da escrita, foi possível verificar no diálogo com os dos(as) autores(as), que a criança pode ampliar seus conhecimentos e compreender muitos conceitos ao utilizar sua imaginação, sua curiosidade, sua iniciativa em busca de descobertas, seja brincando de faz-de-conta ou interagindo com recursos lúdicos planejados com intencionalidade pedagógica. Além disso, os jogos, brincadeiras e atividades lúdicas estimulam e enriquecem a linguagem oral e escrita, a convivência social, a autonomia e tomada de atitudes diante de situações-problema do cotidiano.

Vale ressaltar de acordo com os autores (as) que, durante uma atividade lúdica, a criança é capaz de compreender as regras do jogo ou da brincadeira e, algumas vezes, ela mesma cria suas próprias regras, o que estimula sua capacidade cognitiva e lhe proporciona o prazer de brincar. Além disso, o lúdico faz parte da natureza da criança, se insere na cultura e nas relações sociais com os adultos e com seus pares. Sob esse olhar, considerando os desafios do processo de alfabetização, somos favoráveis pela presença dos jogos, brincadeiras e atividades lúdicas na sala de aula, pois despertam a atenção e a concentração das crianças na interação com os conteúdos escolares.

Sobre a necessidade de aprender brincando por meio de jogos e brincadeiras”, se confirma em Kishimoto (2017) quando esta autora afirma que a criança, ao utilizar o lúdico associado aos seus saberes e conhecimentos, traz um resultado positivo, pois complementa o que já sabe e favorece sua apreensão do mundo. A autora comenta ainda que o olhar

pedagógico ao lúdico permite que a criança desenvolva seu lado afetivo, cognitivo e social, trazendo benefícios fundamentais para o processo de aprendizagem.

Já Vygotsky (1998) enfatiza que os jogos e brincadeiras estimulam a imaginação e ajudam no desenvolvimento cognitivo das crianças, pois, vivenciando tal experiência, a criança realiza algo considerado pelo autor como “caminho do menor esforço”, já que ela está diante daquilo que mais gosta de fazer. O autor comenta ainda a respeito das regras no jogo e na brincadeira, o fato de que “a subordinação a uma regra e a renúncia de agir sob impulsos imediatos são meios de atingir o prazer máximo”. Quando a criança está submetida a seguir essas regras, ela é capaz de esquematizar todas as suas ações mediante a atividade lúdica proposta.

Gonçalvez (2015) ressalta a contribuição dos jogos no desenvolvimento da leitura e da escrita, mas sinaliza que o êxito desse trabalho exige um planejamento prévio. Portanto, é fundamental que o professor saiba motivar e mediar as atividades lúdicas para que a criança não se sinta pressionada, mas que, com liberdade e autonomia, possa utilizar sua criatividade, respeitando suas limitações e saberes que já possui; assim, a criança irá desenvolver sua afetividade, bem como as habilidades cognitivas e motoras das quais precisa.

Convém enfatizar que alguns jogos e atividades lúdicas podem tornar as aulas de alfabetização mais dinâmicas, prazerosas e significativas. Por outro lado, é preciso ter consciência de que os jogos, brincadeiras e atividades lúdicas são um meio e não um fim em si mesmo, ou seja, são recursos motivadores e mediadores, que por si só não formarão crianças leitoras e produtoras de texto; que, após o lúdico, há a necessidade do trabalho da análise linguística com o texto, a frase, a palavra e a relação fonêmica: som - letra - som - grafia.

No que diz respeito aos tipos de jogos e atividades de alfabetização que podem auxiliar os alfabetizandos em suas dificuldades, identificou-se algumas contribuições de Piccoli e Camini (2012) que abordam a prática pedagógica na alfabetização inicial. Para estas autoras, em cada nível de desenvolvimento da Consciência Fonológica, os alfabetizandos precisam de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas adequados às suas dificuldades linguísticas quanto ao domínio do sistema alfabético de escrita. Com esse propósito, elas sugerem jogos e atividades que exploram sílabas, palavras, frases, letras e sons iniciais (aliterações) e sílabas finais como as rimas, construção de hipóteses sobre qual palavra está escrita, conhecimento dos sons e do nome das letras do alfabeto. Da mesma forma, os jogos

propostos pelos Cadernos do PNAIC (2012), contemplam atividades lúdicas envolvendo letras, sílabas, formação de palavras e frases, além do trabalho com textos.

## 6. Considerações finais

A pesquisa de cunho bibliográfico e embasada na experiência pedagógica como professora auxiliar, intitulada: “**Alfabetização lúdica: uma mediação para a leitura e a escrita**”, teve como objetivo geral investigar como os recursos pedagógicos lúdicos podem promover o desenvolvimento da leitura e da escrita no ciclo de alfabetização; e objetivos específicos a) constatar se os recursos lúdicos envolvendo jogos de alfabetização podem contribuir para o ensino e a aprendizagem da leitura e da escrita; b) saber o que afirmam os teóricos sobre a necessidade de aprender brincando por meio de jogos e brincadeiras; c) verificar na literatura estudada que tipos de jogos e atividades de alfabetização são indicados às dificuldades dos alunos.

Considerando o estudo realizado, com foco na contribuição dos recursos pedagógicos lúdicos para promover o desenvolvimento da leitura e da escrita no ciclo de alfabetização, entende-se que os profissionais da educação que se dedicam ao estudo, à pesquisa, à produção científica na área de alfabetização e letramento e àqueles que atuam diretamente na sala de aula sabem o quanto ainda é necessário investir para melhorar a qualidade do ensino e aprendizagem de crianças nos três primeiros anos do ensino fundamental, vislumbrando para além do domínio do sistema alfabético de escrita, o desenvolvimento das habilidades e competências em leitura e produção de textos para atender a diferentes eventos sociocomunicativos.

Sabe-se que o processo de aprender a ler e a escrever se dá de maneira gradativa e acontece de modos diferentes na vida de cada criança, abrangendo diferentes competências comunicativas, a partir, principalmente, das habilidades e competências metalinguísticas que abrangem na *Consciência fonológica* – (silábica, de rimas e aliterações) e a *Consciência fonêmica*, como destacam Soares (2003), Piccoli e Camini (2012), neste trabalho.

No empírico, observa-se que a grande maioria dos educadores buscam dar o seu melhor para o bom desenvolvimento e empenho dos estudantes, mas que existem fatores políticos, sociais e culturais que interferem direta ou indiretamente no processo de ensino e aprendizagem na alfabetização. Portanto, não se trata apenas de uma questão de métodos ou de recursos didático-pedagógicos, ou ainda de mediações lúdicas para o sucesso na formação de leitores e produtores de textos em potencial.

Apesar disso, é inegável que a presença do lúdico na sala de aula potencializa as motivações e interesses dos alfabetizandos, porque o lúdico faz parte de suas histórias de vida desde a pequena infância, pois diverte, mexe com a imaginação, a curiosidade, a iniciativa, a criatividade e a descoberta de informações, saberes e conhecimentos. É nesse sentido que este estudo se propôs a aprofundar um pouco mais sobre as contribuições do lúdico para motivar o processo de ensino e aprendizagem das letras e seus sons, das sílabas, das palavras, frases e pequenos textos. Dado o fato de que as crianças se sentem atraídas pelos jogos cooperativos ou livres, as brincadeiras dirigidas pelos adultos e, principalmente, as brincadeiras criativas de faz-de-conta, pois, como Vygotsky (1998) enfatiza, essas experiências estimulam sua imaginação e seu desenvolvimento cognitivo.

Sendo assim, os jogos, brincadeiras e atividades lúdicas voltados para a linguagem oral e escrita na alfabetização, podem ser um apoio às aulas, despertando o interesse dos estudantes, contribuindo para a assimilação dos conteúdos de ensino. Para isso, o (a) professor (a) precisa planejar, pesquisar e selecionar jogos, brincadeiras e atividades lúdicas adequadas ao conteúdo que vai abordar, de maneira que seja algo dinâmico e significativo e não uma obrigação ou atividade enfadonha. Podemos admitir ainda que as regras e procedimentos de atividades lúdicas também exigem a concentração dos estudantes e estão sempre dirigidas a objetivos educativos definidos.

Na atualidade, as crianças apreciam com muita frequência os jogos digitais, em muitos casos, até mais que os jogos físicos ou tradicionalmente conhecidos no contexto cultural. Os jogos digitais na área educacional são projetados para um público e uma faixa etária específica, visto que muitos jogos de animação exploram atividades contendo letras, sílabas, sons, rimas, palavras, frases, textos, histórias clássicas ou não. São, na verdade, hipertextos, pois trazem sons, imagens, cores, formas, movimento, texto oral e escrito. Por isso, Kishimoto (2017) ressalta a importância do uso de jogos e brincadeiras direcionadas pelo (a) professor (a), para que as crianças desenvolvam seu potencial cognitivo e social.

Em suma, reafirma-se que os recursos lúdicos podem potencializar o processo de alfabetização e letramento, uma vez que é uma fase desafiadora para o educando no início da escolaridade.

## REFERÊNCIAS

Brasil. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: a aprendizagem do sistema de escrita alfabética**: ano 1 : unidade 3 / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. -- Brasília : MEC, SEB, 2012. 48 p.

Brasil. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa : ludicidade na sala de aula : ano 01, unidade 04** / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. -- Brasília : MEC, SEB, 2012. 47 p.

Brasil. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa : a apropriação do sistema de escrita alfabética e a consolidação do processo de alfabetização : ano 2 : unidade 3** / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. -- Brasília : MEC, SEB, 2012. 48 p

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana; LICHTENSTEIN, Diana Myriam. **Psicogênese da língua escrita**. Artes Médicas, 1986.

FRIEDMANN, Adriana. **Linguagens e culturas infantis**. Cortez Editora, 2013.

GIL, Antônio Carlos et al. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

GONÇALVES, Ghisene Santos Alecrim. **Alfabetização em tempos tecnológicos: a influência dos jogos digitais e não digitais e das atividades digitais na rotina da sala de aula**. 2015. 125 f.dissertação (mestrado em estudos linguísticos) - Faculdade de letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora, 2017.

MENDONÇA, Onaide Schwartz; MENDONÇA, Olympio Correa de. **Psicogênese da língua escrita: contribuições, equívocos e consequências para a alfabetização. Caderno de formação: formação de professores**, v. 2, n. 1, p. 36-57, 2011.

PICOLLI, Luciana. **Práticas pedagógicas em alfabetização: espaço, tempo e corporeidade** / Luciana Picolli e Patricia Camini; ilustrações de Eloar Guazzelli. - Erechim: Edelbra, 2012

RIVA, Carmen. **Novos tempos, novas crianças**. 2009. Disponível em <http://www.dihoje.com.br/dihoje2009/?pg=noticia&id=1360>. Acesso em 15 nov. 2022

SOARES, Magda. Letramento e alfabetização: as muitas facetas. **Revista brasileira de educação**, p. 5-17, 2004.

\_\_\_\_\_. **Alfaletrar: toda criança pode aprender a ler e a escrever**. São Paulo: Contexto, 2020.

VYGOTSKY. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores** / L. S. Vygotsky; organizadores Michael Cole ... [et a l.]; tradução José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. – 6ª ed. - São Paulo: Martins Fontes, 1998.