



Esta obra está sob o direito de Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional.

---

## ATIVIDADES LÚDICAS COMO FERRAMENTA PARA AQUISIÇÃO DA LEITURA E ESCRITA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: UM RECORTE BIBLIOGRÁFICO

*Acielle Barbosa Santos de Almeida*<sup>1</sup>

*Thaiane Santos Chagas*<sup>2</sup>

### RESUMO

Este artigo objetiva compreender como se dá a produção do conhecimento sobre a contribuição do lúdico dentro do processo de alfabetização e letramento. Em relação às opções teórico-metodológicas, trata-se de um trabalho embasado na pesquisa bibliográfica. Nesse sentido, busca-se fazer um levantamento da produção do campo de pesquisa, sobretudo, a partir da produção de Ramos, Ribeiro e Santos (2011); Rodrigues (2013); Mortatti (2010 e 2013); Cagliari (2005); Zilberman (2003); Piaget (1970) e Kishimoto (1997; 2008; 2003). Por fim, pode-se concluir que ainda existe uma lacuna de referências sobre o estudo do lúdico dentro do processo de alfabetização e letramento a ser preenchida.

**Palavras-chave:** Lúdico. Leitura. Escrita. Alfabetização.

---

<sup>1</sup> aciellebarbosa@yahoo.com.br

<sup>2</sup> thaianechagas@hotmail.com

## INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como objetivo compreender como se dá a produção do conhecimento sobre a contribuição do lúdico dentro do processo de alfabetização e letramento. Os jogos, que por muito tempo fizeram parte da didática de grandes educadores do passado, hoje, surgem como necessidade absoluta e indispensável no processo educativo.

Não será abordado o brincar por brincar e sim o brincar sob uma perspectiva pedagógica. O lúdico favorece a autoestima da criança, propiciando situações de aprendizagem e desenvolvimento de suas capacidades cognitivas. É um caminho que leva as crianças para novas descobertas, revelando segredos escondidos, em um mundo desconhecido.

Dentro desse contexto, questiona-se: Quais são as principais referências nesse campo de pesquisa? Como as atividades lúdicas podem contribuir para o processo de alfabetização, de crianças entre 06 e 07 anos? Quais as habilidades das leituras e escritas podem ser desenvolvidas nas crianças com os jogos e brincadeiras na educação infantil?

Nesse sentido, o presente estudo objetiva identificar se as atividades lúdicas são essenciais para o processo de alfabetização de crianças com idade entre 06 e 07 anos do sistema regular de ensino. Buscando-se analisar a forma adequada de utilização dessas práticas, no intuito de desenvolver as habilidades de leitura e escrita, identificando que outras competências, esses jogos e brincadeiras, podem influenciar positivamente no desenvolvimento infantil.

Essa pesquisa justifica-se por ser um tema importante e fundamental no processo ensino/aprendizagem de todo e qualquer indivíduo, podendo ainda utilizar atividades que atraem e divertem esses discentes, combinadas aos estímulos da leitura e escrita é bastante eficaz. Por outro lado, será de suma importância para os profissionais da área da educação aprofundar esse e outros conhecimentos uma vez que precisam se tornar professores conscientes do nosso papel nesse processo.

Assim, podemos refletir sobre os seguintes pontos: como as crianças aprendem leitura e escrita; como a escola ensina o processo da leitura e escrita; quais as dificuldades que os professores enfrentam ao ensinar a leitura e a escrita. Então, buscando entender toda essa

problemática decidimos realizar essa pesquisa.

Esse levantamento crítico da produção da temática - sua amplitude, tendências teóricas, vertentes metodológicas ajuda na formação de professores. Segundo Soares (1994), esses estudos são necessários no processo científico: [...] a fim de que se ordene periodicamente o conjunto de informações e resultados já obtidos” (SOARES, 1994), favorecendo a organização que mostre a integração e a configuração emergentes, os estudos recorrentes, as diferentes perspectivas investigadas, as falhas e as contradições sobre o tema.

Nesse sentido, buscou-se fazer um levantamento da produção do campo de pesquisa, sobretudo, a partir da produção de Ramos, Ribeiro e Santos

## MÉTODO

Para os procedimentos metodológicos realizou-se uma revisão de literatura. Esse artigo não se restringe a identificar a produção, mas analisá-la, categorizá-la e revelar os múltiplos

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

O primeiro trabalho que buscou-se destacar foi a dissertação de mestrado de Lídia da Silva Rodrigues, intitulada

(2011); Rodrigues (2013); Mortatti (2010 e 2013); Cagliari (2005); Zilberman (2003); Piaget (1970) e Kishimoto (1997; 2008; 2003). Desta forma, foi realizada uma pesquisa bibliográfica sobre a importância do lúdico na aprendizagem da leitura e escrita na Alfabetização. Através de um balanço sobre o tema, na qual a contribuição do lúdico ajudará na aprendizagem escolar, que possibilita no crescimento emocional, social, cognitivo, afetivo e humano. Ao brincar a criança tem a possibilidade de conhecer seu próprio corpo, o seu meio físico e social, a crianças tem a possibilidade de aprender normas, valores, crenças e vários procedimentos nas mais diversas formas de conhecimento.

enfoques e perspectivas. Segundo Soares (2000), num estudo dessa natureza é necessário considerar “categorias que identifiquem, em cada texto, e no conjunto deles as facetas sobre as quais o fenômeno vem sendo analisado” (SOARES, 2000, p. 4).

*Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização*, apresentada na Universidade de Brasília, em 2013. A

autora teve por objetivo: “analisar o emprego e a importância de jogos e brincadeiras como estratégias alternativas na organização do trabalho pedagógico significativo em turma de alfabetização.” (RODRIGUES, 2013, p. 2). Ela realizou um estudo de natureza qualitativa, desenvolvida no ano letivo de 2012, realizada em uma escola pública de Ensino Fundamental – séries iniciais, na cidade satélite Recanto das Emas DF. Por fim ela concluiu que:

Em suma, acreditamos que essa pesquisa abre caminho para um importante debate entre aprendizagem e ludicidade no espaço de sala de aula de alfabetização, como forma de repensar ações educativas mais significativas que levem em consideração todos os agentes de construção do processo de ensino aprendizagem numa perspectiva lúdica. [...] O professor alfabetizador que assume uma postura positiva em relação aos jogos e brincadeiras como estratégias mediadoras, tem resultados favoráveis no processo de aprendizagem dos alunos. A inserção de jogos e brincadeiras como estratégias mediadoras e a postura que o professor assume na utilização desses recursos na alfabetização promovem a aprendizagem significativa. Os alunos se desenvolvem melhor em atividades propostas pelo professor alfabetizador que se fundamentam em jogos e brincadeiras. (RODRIGUES, 2013, p. 88).

A autora acredita que a investigação abre possibilidades para dialogar sobre a aprendizagem e ludicidade no espaço de sala de aula de alfabetização, especialmente no processo de alfabetização. Ainda para ela, o papel desempenhado pelo professor alfabetizador é crucial, na medida em que ao assumir uma postura positiva em relação aos jogos e brincadeiras impulsiona o processo ativo de aprendizagem. Nessa mesma direção, destacamos o trabalho de Ramos, Ribeiro e Santos (2011):

As atividades lúdicas possibilitam fomentar a formação do autoconceito positivo.

As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança já que, através destas atividades, a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente.

O jogo é produto de cultura, e seu uso permite a inserção da criança na sociedade.

Brincar é uma necessidade básica como é a nutrição, a saúde, a habilitação e a educação.

Brincar ajuda as crianças no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, as crianças formam conceitos, relacionam ideias, estabelecem relações lógicas, desenvolvem a expressão oral e corporal, reforçam habilidades sociais, reduzem a agressividade, integram-se na

sociedade e constroem seu próprio conhecimento.

O jogo é essencial para a saúde física e mental.

O jogo permite à criança vivências do mundo adulto, e isto possibilita a mediação entre o real e o imaginário. (RAMOS; RIBEIRO; SANTOS, 2011, p. 36).

Nesse contexto, as atividades lúdicas é um caminho pedagógico que permite exercitar o processo de apropriação da leitura e escrita, uma vez que, as atividades lúdicas são potentes para o desenvolvimento da criança, especialmente na etapa da Educação Infantil (Creche e Pré-escola) já que, através destas atividades, a criança em todos os âmbitos (afetivamente, socialmente e mentalmente). Assim, o “simples” ato de brincar torna-se uma necessidade básica dentro do conjunto de outras tantas necessidades (alimentação, bem-estar, afetiva e educativa). A autora, Mortatti, (2010 p. 329) parte do conceito de alfabetização escolar, como um processo de ensino e aprendizagem da “[...] leitura e escrita da língua materna, na fase inicial de escolarização de crianças.”. Nesse texto, a autora trata:

[...] de modelos relativamente objetivos e definidos apenas no nível teórico, pois, no nível das apropriações e concretizações didático-pedagógicas e mesmo em inúmeras pesquisas acadêmicas, assim como no

âmbito de documentos que condensam políticas públicas, dificilmente se constatam ocorrências e aplicações puras de um ou outro modelo; além do construtivismo e do interacionismo linguístico, pode-se ainda observar, nas práticas alfabetizadoras, atividades didáticas baseadas nos antigos métodos de alfabetização – sintéticos, analíticos e mistos – utilizados no Brasil desde o século XIX. (MORTATTI, 2010, p. 333).

No texto “Um balanço crítico da ‘Década da Alfabetização’ no Brasil”, Mortatti (2013), considerou os recorrentes discursões sobre a política de formação do professor alfabetizador, métodos de ensino para ensinar a ler e escrever. Mortatti (2013), ao realizar um balanço crítico da “Década das Nações Unidas para a Alfabetização” (2003-2012), constatou que: “[...] da ruidosa conquista de alguns avanços e dos não menos ruidosos anúncios de resultados de políticas públicas, de outro ponto de escuta se pode ouvir o eloquente silêncio de problemas históricos da alfabetização no Brasil.” (MORTATTI, 2013, p. 23). Conforme a autora, a persistência da “velha” pergunta: “por que as nossas crianças não conseguem aprender a ler e escrever?” está diretamente relacionada com a dificuldade em compreender a história a serviço do tempo presente. Para Mortatti (2013), embora pareça:

[...] uma obviedade, é necessário recordar que a história da alfabetização (assim como a história da educação) não se iniciou em nosso país com as denúncias e declarações de organismos multilaterais, nem com as iniciativas implementadas mais sistematicamente a partir da Declaração de Jomtien (1990) e reiteradas com a Década das Nações Unidas para a Alfabetização (2003-2012). Também não foi por causa dessas iniciativas que se pôde constatar a existência e a persistência do analfabetismo e dos problemas da alfabetização escolar e que se elaboraram e se implementaram propostas para solucioná-los, buscando, para isso, desconsiderar que as soluções do passado também são constitutivas dos avanços e dos problemas do presente. (MORTATTI, 2013, p. 23-24).

A autora acima citada faz uma recuperação histórica da temática, especialmente com o investimento na alfabetização brasileira, a partir de uma perspectiva internacional, considerando as declarações de organismos multilaterais, sobretudo, com a Declaração de Jomtien (1990) e reiteradas com a Década das Nações Unidas para a Alfabetização (2003-2012). O problema do analfabetismo foi colocado em pauta no cenário mundial, mas ainda falta colocar a ludicidade como um dos recursos pedagógicos fundamentais para a alfabetização do público escolar da Educação Infantil.

Nessa mesma perspectiva, de acordo com Cagliari (2005):

[...] muito pouco se conhece da fala portuguesa e têm-se noções erradas a esse respeito. A escola gira em torno da escrita e conseqüentemente a gramática normativa está voltada para a escrita, mesmo quando tenta abordar questões que só existem na fala. Numa língua existem valores sonoros diferentes para cada símbolo alfabético, e a ortografia por si só não nos dá uma orientação clara sobre a pronúncia da língua e seus dialetos. Dividir as letras do alfabeto em vogais e consoantes só faz sentido se essas letras remetem a sons que na fala podem ser classificados como vogais e consoantes, segundo a descrição fonética. Na fala vogal e consoante são tipos diferentes de modos de articulação (CAGLIARI, 2005, p. 23).

O autor acima citado nos faz refletir sobre a importância do papel da escola e a apropriação da escrita. Sua análise recai nos métodos para alfabetizar e, conseqüentemente, no método fonético. Sobre o tema da ludicidade, apresentamos Zilberman (2003). Segundo essa autora: “[...] a sala de aula é um espaço privilegiado para o desenvolvimento pela leitura (...), por isso o educador deve adotar uma postura criativa que estimule o desenvolvimento integral da criança” (ZILBERMAN, 2003, p. 16).

É preciso que o professor seja dinâmico em suas aulas, despertando o gosto e o prazer das crianças pelo hábito da leitura. O educador pode criar um espaço agradável, mesmo que seja simples, pois, para a leitura de livros e outras fontes, basta fazer com que este lugar seja especial, enfim, um cantinho afetivo e aconchegante. (ZILBERMAN, 2003, p. 16).

Para Piaget, os jogos são atividades que facilitam a trajetória interna da construção da inteligência e dos afetos, no instante em que se detiverem a seguinte indagação: “como o conhecimento é obtido, ou seja, como é construída a habilidade do conhecer?”. O mesmo ainda salienta que a atividade lúdica só poderá trazer a sensação de experiência plena para o todo do aluno quando da participação do mesmo, e como mais um recurso para a busca de um desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo.

A ludicidade pode ser utilizada como forma de sondar, introduzir ou reforçar os conteúdos, fundamentados nos interesses que podem levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. Assim, o lúdico é uma ponte para auxiliar na melhoria dos resultados que os professores querem alcançar. (BRASIL, 2007, p. 44).

O ato de brincar é uma atividade natural conhecida como principal modo de expressão durante os períodos essenciais que constituem a infância de um indivíduo, e também é uma das atividades mais importantes para que possa se construir nos aspectos culturais.

Para Kishimoto (1994), citando Vygotsky (1998), o ato de brincar tem um papel importante na composição do pensar infantil, revelando através das ações com jogos os seus atributos de desenvolvimento cognitivo e sensorial.

Segundo essa autora, no brinquedo, o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das ideias, e não das coisas: um pedaço de madeira torna-se um boneco e um cabo de vassoura torna-se um cavalo. KISHIMOTO (1994). A ação regida por normas começa a ser motivada pelas ideias, e não pelos objetos. Isso significa inversão da relação da criança com a situação concreta, real e imediata, que é difícil subestimar seu pleno significado. Compreende-se que a brincadeira auxilia no desenvolvimento das percepções e na relação criança-realidade, consistindo na passagem da elaboração do pensamento infantil para o adulto. KISHIMOTO (1994).

Ocorre que até mesmo de maneira involuntária, a brincadeira ajuda a criança no aspecto afetivo-social,

cognitivo e motor, auxiliando-o a ganhar confiança, e também a ultrapassar obstáculos da vida real, tornando-as capazes de lidar com dificuldades psicológicas no cotidiano, através da utilização e agrupamento de objetos ao redor acoplando-os e reproduzindo em seu universo imaginário uma totalidade social, como sendo sua maneira de capturar imagens do real. Para Kishimoto (2010):

Na educação infantil, o brincar estará sempre presente, pois é brincando que a criança entende o seu mundo. É brincando que ela aprende. Por meio da brincadeira a criança interage com o meio (objeto, pessoas). A brincadeira pode ou não ter regras. Ela oportuniza a imaginação e suas regras são “abertas” e sugere participação mais livre e descontraída, bem dentro do espírito da atividade lúdica. (KISHIMOTO, 2010, p. 3).

A atividade lúdica representada no brinquedo, enquanto um objeto que deve ser utilizado na atividade da alfabetização, especialmente entre as crianças com idade entre 06 e 07 anos do sistema regular de ensino, junto à capacidade de imaginação, a criança

pode alterar qualquer objeto em brinquedo. É um objeto manipulável, um recurso voltado ao ensino de forma prazerosa, completa ensinamentos do indivíduo na sua fase infantil, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. (KISHIMOTO, 2010).

O brinquedo educativo ganha espaço gradativo na educação infantil devido seus atributos capazes de promover a interação, estimular o raciocínio, desenvolvimento sensório-motor, percepções, concentração e coordenações, além de excitar a curiosidade, a autonomia e a autoconfiança. É tudo o que for utilizado para o uso da brincadeira e, conseqüentemente, na atividade da alfabetização, algo que a criança possa se envolver emocionalmente.

Por fim, Kishimoto (1997), mostra que o lúdico é instrumento de grande importância para aprendizagem no desenvolvimento infantil, pois se a criança aprende de maneira espontânea, o brinquedo passa a ter sentido na formação e na aprendizagem, especialmente na alfabetização.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer que seja a idade e não

pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora uma



boa saúde mental, facilita os processos de socialização do conhecimento. (SANTOS, 1997, p. 12).

Por fim, conclui-se que ainda existe uma lacuna de referências sobre do lúdico dentro do processo de alfabetização e letramento. Com isso, o balanço feito neste artigo, dos trabalhos mais destacados no campo de pesquisa da Pedagogia sobre o tema, nos auxilia nas novas descobertas. Com a finalidade de identificar os autores e temas relevantes, emergentes e recorrentes, indicar os tipos de livros, artigos e textos em geral, localizar as lacunas existentes

além de organizar a produção já existente.

Por outro lado, ao buscar estabelecer relação com produções anteriores sobre a contribuição do lúdico dentro do processo de alfabetização e letramento ajudou a compreender mais sobre o tema e, conseqüentemente, utilizar em sala de aula. Assim, apontando novas perspectivas e identificando temáticas mas conhecidas no campo de pesquisa, tendo em vista a consolidação da área de conhecimento sobre a importância do lúdico dentro do processo de alfabetização e letramento.

## REFERÊNCIAS

CAGLIARI, L. C. **Alfabetização & Linguísticas**/ Luiz Carlos Cagliari. \_ São Paulo: Scipione, 2007. (Pensamento e Ação no Magistério).

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

KISHIMOTO, T. M. [org.]. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

KISHIMOTO, T. M. Tisuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.

MORTATTI, M. R. L. Um balanço crítico da “década da alfabetização” no Brasil. **Cad. Cedes**, Campinas, n. 89, p. 15-34, 2013.

\_\_\_\_\_. Maria, R. L. **Alfabetização no Brasil: conjecturas sobre as relações entre**

políticas públicas e seus sujeitos privados. **Revista Brasileira de Educação**. Rio de Janeiro, n. 44, p. 329-410. 2010.

PIAGET, J. **Psicologia e pedagogia**. 4. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1970.

RAMOS, D. C.; RIBEIRO, S. M.; SANTOS, Z. A. G. Os jogos no desenvolvimento da criança. In: ROSA, Adriana (Org.). **Lúdico & Alfabetização**. Curitiba: Juruá, 2011, p.38 -43.

RODRIGUES, L. S. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. Dissertação (mestrado) - Universidade de Brasília, Faculdade de Educação, Programa de Pós- Graduação, 2013.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. Petrópolis: Vozes, 1997.

SOARES, M. B. As pesquisas nas áreas específicas influenciando o curso de formação de professores. **Cadernos ANPED**, n. 5, set., 1993.

SOARES, M. B.; MACIEL, F. P. **Alfabetização no Brasil: o estado do**

conhecimento. Disponível em: <<http://www.mec.inep.gov.br>> . Acesso em 10 de out. de 2020.

ZILBERMAN, R. **A literatura infantil na escola**. 11. Ed. São Paulo: Global, 2003