

DOI: 10.46943/IV.CONBRALE.2022.01.053

## **O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UM ESTUDO ACERCA DAS CONTRIBUIÇÕES DO BRINCAR NA AQUISIÇÃO DA LEITURA E ESCRITA**

**FABIOLA JERÔNIMO DUARTE<sup>1</sup>**  
**MARCELIANO GOMES DE LIRA<sup>2</sup>**

### **RESUMO**

O brincar é uma atividade comum na vida da criança e, por vezes, acaba sendo desconsiderado em seu processo de formação. Em vista disso, a presente pesquisa, por meio de um estudo bibliográfico, buscou analisar qual a importância do lúdico no processo de desenvolvimento da leitura e escrita. Para tanto, as nossas considerações pautam-se nos estudos de Luckesi (2013), no tocante à conceituação dos termos lúdico e ludicidade e em Bacelar (2009), acerca das suas observações sobre a ludicidade como uma experiência interna dos sujeitos. Concernente ao processo de desenvolvimento da criança e alfabetização, respaldando-nos em Ferreiro (2011), bem como em Rodrigues (2013) e Soares (2010) em relação a utilização do lúdico na aquisição da leitura e escrita. Como resultado de nossas análises, percebe-se que no processo de aquisição da leitura e escrita, a presença de atividades que envolvam o lúdico é de suma importância, pois além da contribuição para a formação do educando, reconhecemos que por meio do lúdico a criança consegue interagir melhor com o mundo e com os demais colegas, moldando sua personalidade, adaptando-se ao meio social e desenvolvendo-se de forma global, sendo, desse modo, um fator essencial para uma educação

1 Mestranda em Linguística e Ensino - Universidade Federal da Paraíba - PB, [fabiolla-mf@hotmail.com](mailto:fabiolla-mf@hotmail.com);

2 Especializando em Geografia do semiárido e sustentabilidade – Instituto Federal Do Rio Grande do Norte - RN, [marcelianoliracg@hotmail.com](mailto:marcelianoliracg@hotmail.com)

ampla, completa e de qualidade para o aluno. Entretanto, neste processo o professor desempenha um papel significativo, não apenas na elaboração da atividade lúdica que será mediada, mas também na observação da receptividade da criança em viver a experiência da ludicidade atrelada à ampliação do conhecimento.

**Palavras-chave:** Escrita, Leitura, Lúdico, Educação Infantil.

## INTRODUÇÃO

**O**brincar é uma ação comum na vida das crianças e, por vezes, quando a criança é inserida na escola, na busca, em muitos dos casos, de uma alfabetização rápida, a brincadeira acaba tendo a sua importância desconsiderada neste processo.

Entretanto, a escola como um espaço de socialização pode proporcionar novas experiências e transformações. É neste sentido que o uso de atividades lúdicas, como jogos, leitura, brincadeiras, danças e pinturas, podem ser um recurso potencializador para a produção do conhecimento, da aprendizagem significativa e do desenvolvimento das crianças.

Portanto, esta pesquisa propõe entender como o lúdico pode auxiliar no desenvolvimento da leitura e escrita na etapa da Educação Infantil, ao mesmo tempo em que oportuniza que a criança, ao brincar, também seja um agente na construção da sua própria aprendizagem e no desenvolvimento de suas habilidades e potencialidades.

Para isto, realizamos um estudo exploratório e bibliográfico, por meio do qual consideramos a relevância das contribuições de Luckesi (2013), no tocante à conceituação dos termos lúdico e ludicidade, tendo em vista a importância dessa distinção, tanto para a prática docente quanto para as observações da vivência lúdica na criança; Bacelar (2009), com seu estudo sobre a ludicidade como uma experiência interna dos sujeitos, mas que pode ser observada não apenas no desenvolvimento da aprendizagem, como também na interação e relação com o outro, bem como nos gestos, no prazer e na alegria que as atividades lúdicas podem proporcionar aos sujeitos envolvidos.

No tocante ao processo de desenvolvimento da criança e alfabetização, respaldando-nos em Ferreiro (2011), que ratifica a importância do meio, bem como da mediação neste processo. Além de Rodrigues (2013) e Soares (2010), no que diz respeito ao uso do lúdico na aquisição da leitura e escrita.

Além destes, concernente às fases de desenvolvimento e a relevância do brinquedo na vida da criança, notamos a importância das ponderações de Vygotsky (1991) e Piaget (1990), além de todos os demais teóricos citados ao longo desta pesquisa.

Com base nas teorias acima citadas, este estudo inicialmente apresenta a definição e distinção entre o lúdico e a ludicidade, tendo em vista que ao falarmos de atividades lúdicas, não nos limitamos a jogos e brincadeiras, mas sim, pensamos na capacidade de brincar e a ludicidade como um estado de plenitude e entrega diante da vivência lúdica.

Posteriormente, expomos o que diz a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) sobre a importância do brincar, tanto na perspectiva da prática pedagógica quanto para a formação ao longo da educação infantil.

E por fim, fizemos uma exposição sobre o uso de atividades lúdicas aplicadas em turmas de alfabetização, analisando as contribuições para o processo de aquisição da leitura e escrita.

Diante de nossas observações, evidenciou-se que mediante a aplicação de atividades lúdicas (sejam de leituras, pinturas, jogos ou brincadeiras), as crianças desenvolverão a interação e, paralelamente, a aquisição da leitura e escrita, desde que recebam estímulos através das atividades pensadas pelo docente, mas nas quais haja a consideração com o desenvolvimento da criança, sua participação e contribuição para a própria aprendizagem.

Percebemos, ainda, que o lúdico é um recurso considerável para o melhoramento das relações entre professores e alunos, formação de laços de afetividade, partilha, assim como para a verificação do interesse, do envolvimento para com a atividade que está sendo realizada, da assimilação e fixação dos conteúdos ministrados.

Portanto, por meio do lúdico a criança consegue interagir melhor com o mundo e com os demais colegas, moldando sua personalidade, adaptando-se ao meio social e desenvolvendo-se de forma global. Sendo, à vista disso, um fator essencial para uma educação ampla, completa e de qualidade.

## **2 METODOLOGIA**

A pesquisa apresentada, por se tratar de um estudo voltado para à educação, notamos na pesquisa qualitativa sua importância, tendo em vista que neste procedimento observamos que os dados decorrem do ambiente natural, sendo que sobre ele, temos como instrumento principal o investigador e sua introdução de uma forma neutra.

Tendo, ainda, uma análise dos dados de forma indutiva, sendo assim, as informações individuais recolhidas e “inter-relacionadas” com o todo. Por último, existe o interesse em buscar saber o significado do fenômeno pesquisado, ou seja, como o lúdico pode contribuir para o melhoramento da prática pedagógica do professor, bem como para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita dos educandos.

Além disso, trata-se de uma pesquisa exploratória e bibliográfica, que segundo Andrade (2010, p.112), pretende:

proporcionar maiores informações sobre determinado assunto; facilitar a delimitação de um tema de trabalho; definir os objetivos ou formular as hipóteses de uma pesquisa ou descobrir novo tipo de enfoque para o trabalho que se tem em mente.

Para compor a base bibliográfica, utilizamos periódicos, dissertações, teses e livros que versassem sobre o lúdico no processo de ensino e desenvolvimento da leitura e escrita para alunos da Educação Infantil. Iniciando, desse modo, uma análise geral, para posteriormente chegarmos aos textos que serviram de base para respaldar nossas análises e considerações.

Após este levantamento bibliográfico, constatamos a importância das observações de Luckesi (2013), no tocante à conceituação dos termos lúdico e ludicidade; Bacelar (2009), concernente à ludicidade como uma experiência interna dos sujeitos.

No tocante ao processo de desenvolvimento da criança e alfabetização, respaldando-nos em Ferreiro (2011), que ratifica a importância do meio, bem como da mediação neste processo. Assim como, Rodrigues (2013) e Soares (2010) em relação à utilização do lúdico na aquisição da leitura e escrita.

Além destes, concernente às fases de desenvolvimento e a relevância do brinquedo na vida da criança, notamos a importância das ponderações de Vygotsky (1991) e Piaget (1990), além de todos os demais teóricos citados ao longo deste estudo.

Por fim, inferimos análises e posteriores resultados com base nos objetivos propostos nesta pesquisa.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

#### 3.1 Caracterização do lúdico e do conceito de ludicidade

O conceito de lúdico inicialmente restringia-se a jogos e ao ato de brincar, tendo em vista que este termo se origina do latim *ludos*, cujo significado é brincar. Contudo, ao longo do tempo, o termo lúdico passou por diversas modificações, abrangendo significados maiores e “envolvendo outras perspectivas, como o brincar espontâneo, a liberdade, o divertimento, que fazem parte das atividades essenciais do ser humano” (LIMA *et al.*, 2011, p. 3).

Assim, ao falarmos da presença do lúdico em atividades, não nos limitamos a utilização de jogos e brincadeiras, mas sim, pensamos no

lúdico como a capacidade de brincar e “estarmos plenos, inteiros nesse momento” (LUCKESI, 2013, p. 3), uma vez que o lúdico possibilita a vivência integral da experiência, ao mesmo tempo em que desperta o interesse e a interação.

Neste sentido, Luckesi (2013) ratifica que o lúdico e a ludicidade não podem ser vistos como sinônimos, dado que o lúdico é uma capacidade que pode ser abordada pela ótica interna, bem como pela convivência com o outro (eu x nós) e se desenvolve nas quatro dimensões da experiência humana. Uma afirmação que o autor retirou de Ken Wilber, responsável por descrever que as experiências vivenciadas pelo homem ocorrem nas dimensões “1. individual/interior, 2. individual/exterior, 3. coletiva/interior, 4. coletiva/exterior” (LUCKESI, 2013, p. 3), em outros termos, é uma experiência que pode ser vivenciada e analisada de forma interna e externa nos sujeitos.

Ainda nesta lógica, Bacelar (2009, p. 29) corrobora dizendo que,

a atividade lúdica é externa ao indivíduo e pode ser observada e descrita por outra pessoa enquanto é realizada. Pode se dar em grupo ou individualmente, apresentando variações no seu formato, determinadas por gosto, preferências, cultura, regras pré-estabelecidas por uma instituição ou por quem a realiza.

Enquanto que a ludicidade é um estado de consciência e depende da vivência e percepção do sujeito, ou seja, parte de uma dimensão interna. Desse modo, a ludicidade somente existirá quando o indivíduo que vivencia uma experiência lúdica consegue perceber a ludicidade. Entende-se, assim, que,

A vivência lúdica, ou **ludicidade**, é interna ao indivíduo. É o estado interno que se processa enquanto o indivíduo realiza uma atividade lúdica. A atividade lúdica, como expressão externa, só será lúdica internamente se propiciar ao sujeito a sensação de plenitude, prazer, alegria (BACELAR, 2009, p. 30, grifos do autor).

Esta distinção entre lúdico e ludicidade é importante, tendo em vista que uma atividade considerada lúdica e aplicada a sujeitos distintos, poderá desenvolver em um destes a ludicidade, isto é, a plenitude da experiência por meio de uma observação interna. Ao passo que para o outro sujeito essa mesma atividade pode não ser observada como sendo lúdica, em função de sua história pessoal de vida e sua assimilação interna



não vivenciar a ludicidade (LUCKESI, 2013), visto que “a ludicidade, como uma experiência vivenciada internamente, vai além da simples realização de uma atividade, é na verdade a vivência dessa atividade de forma mais inteira” (BACELAR, 2009, p. 26).

Consequentemente, se o lúdico deve promover o estado de plenitude nos sujeitos, fazer uso de atividades como jogos, danças e brincadeiras não significa proporcionar uma experiência lúdica para a criança, isso porque, segundo Bacelar, (2009, p. 27),

a criança pode realizar atividades sem, necessariamente, estar vivenciando a proposta de forma prazerosa, em que sua emoção, pensamento e ação estejam sendo acionados de forma integrada, o que expressaria a vivência lúdica [...]. O importante para a vida da criança é poder se expressar, poder brincar pelo brincar, no momento presente, tomando posse de si mesmo, motora e psicologicamente.

Assim, a criança que vivencia uma experiência lúdica e a ludicidade passa por uma ação externa e interna, na qual é conduzida ao que Bacelar (2009) chamou de consciência ampliada e onde há a possibilidade da resolução de problemas e o encontro com sensações de prazer, alegria e a plenitude. Isso demonstra que “o ato de brincar não só é revelador do inconsciente, ele também é catártico, ou seja, ele é liberador” (LUCKESI, 2013, p.10), pois enquanto a criança brinca há também a abertura para observações de bloqueios que fazem com a criança não consiga viver a prática que o lúdico proporciona.

É neste momento que o docente apresenta um papel ainda mais relevante, uma vez que as reações produzidas pelas crianças diante de atividades lúdicas poderão servir de norteamento para a observação de alerta de cuidados maiores, não apenas pela falta de interesse em relação à atividade proposta, como pelas expressões gestual e corporal apresentadas.

Um exemplo descrito por Bacelar (2009), diz que em uma atividade de modelagem com argila, algumas crianças apresentam interesse e outras não, devido a sentimentos produzido em experiências anteriores e que fazem com que algumas não queira manusear a argila, em decorrência de nojo ou estranheza.

Em uma situação assim, quando o professor atenta apenas para a relutância em não querer participar da atividade, acreditando que todas crianças iriam gostar de fazer uma atividade com esse material, ele deixa

de notar possíveis fatores que impossibilitam a criança de vivenciar a ludicidade.

Portanto, o educador deve atentar para às reações psicocorporais das crianças e tentar respeitar o momento e desenvolvimento de cada um de seus discentes, dado que a proposta de uma atividade lúdica tem como objetivo dar abertura para o desenvolvimento subjetivo e social, de forma livre e respeitosa. De posse da definição e distinção entre o lúdico e ludicidade, observamos, a seguir, o papel que o lúdico possui na educação infantil.

### 3.2 O lúdico e o brincar na Educação Infantil

A Educação Infantil é uma etapa essencial no processo formativo da criança, sendo uma das fases da Educação Básica na qual a criança passa a vivenciar um processo de socialização e ampliação de vínculos afetivos. É uma etapa na vida do educando, na qual há a descoberta de uma realidade além da sua própria subjetividade.

Neste processo, a prática pedagógica, conforme a BNCC, estrutura-se nos eixos da interação e do brincar, uma vez que são “as interações e a brincadeira, experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos” (BRASIL, 2018, p. 37).

Brincar é condição para a vivência da infância e é vital. Por isso, enquanto educadores, faz-se necessário identificar quais políticas públicas estão sendo promovidas para a garantia do brincar, nas diferentes esferas (federal, estadual, municipal ou local), e, indo além, faz-se necessário promovê-las ou reforçá-las em caso de inexistência ou de sua ineficiência como um dever de cidadão. (Lima, 2018, p. 34)

Ao longo deste estágio formativo, o brincar não é apenas uma necessidade da vida da criança, é algo transformador, já que o ato de brincar passa a ser considerado como um momento de aprendizagem mútua, assim como de motivação individual e conjunta. Aliás, conforme Lima,

percebemos a importância dessa atividade para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças, pois ambos estão ligados entre si, desde os primeiros anos de vida da criança; essa aprendizagem deve ser coerente com o desenvolvimento de cada uma. Quando brinca, a criança envolve a realização do movimento, que, por sua vez, exige uma representação interna do corpo e de toda



a gama de possibilidades de trocas motoras que seu corpo é capaz de estabelecer com o seu meio. A partir disso, enquanto ela explora o mundo que a rodeia, será incentivada na busca de seus recursos internos, para que possa realizá-los de maneira proveitosa em seus contatos sociais, possibilitando o rompimento dos estereótipos preestabelecidos.” (2018, p. 80)

Assim, ao brincar, a criança não está apenas aprendendo, mas também fortalecendo a sua imaginação, a sua capacidade de interação e relação com os outros, visto que o lúdico permite que a criança consiga improvisar suas brincadeiras e reconstruir ações da realidade na qual está inserida (Lima, 2018). Sendo assim, a vivências do período da educação infantil atreladas ao brincar, oportuniza não apenas o desenvolvimento e a aprendizagem, mas também “é o que garante a cidadania da criança e ações pedagógicas de maior qualidade” (KISHIMOTO, 2010, p. 1).

Por esse motivo, a BNCC destaca a relevância que as experiências vivenciadas pela criança durante a brincadeira apresentam ao longo do processo formativo, reiterando que:

a interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções.” (BRASIL, 2018, p. 37).

Notamos, assim, que a utilização de atividades lúdicas na educação pode contribuir para uma progressão psíquica, moral, intelectual e motriz, o que configura o lúdico como sendo “a maneira mais eficaz de envolver as crianças nas atividades, dentro e fora do ambiente escolar” (AZEVEDO, 2016, p.18) e “um dos métodos mais eficazes no que se refere à estimulação do desenvolvimento cognitivo e da aprendizagem da criança” (AZEVEDO, 2016, p. 20).

Isso demonstra que, embora o ato de brincar seja comum no universo da criança, na Educação Infantil, pode ter um significado também pedagógico, desde que contribua para uma aprendizagem mais significativa, ao estimular o conhecimento e o aperfeiçoamento de habilidades essenciais para o desenvolvimento da criança, ao mesmo tempo em que

permita que o professor, consiga despertar o interesse do aluno, respeitando também o seu estágio de desenvolvimento.

Entretanto, com o tempo e mediante a demanda por uma alfabetização rápida, as escolas (antes tidas como espaço de recreação e lazer) passaram a desconsiderar tanto o papel do brincar na Educação Infantil, quanto a importância deste na aprendizagem do educando.

Por isso, para contornar tal realidade é preciso:

uma compreensão dos processos de desenvolvimento e aprendizagem, como formas interdependentes de conhecimento, poderia recuperar esses sentidos da escola que se perderam com o tempo. A outra suposição é que, para isso, teríamos de cuidar da dimensão lúdica das tarefas escolares e possibilitar que as crianças pudessem ser protagonistas, isto é, responsáveis por suas ações, nos limites de suas possibilidades de desenvolvimento e dos recursos mobilizados pelos processos de aprendizagem. (MACEDO, PETTY, CHRISTE, 2007, p. 9).

Desse modo, a escola, na figura dos profissionais da área de educação, pode operacionalizar mudanças nesta realidade, ao compreenderem que a inserção de jogos e as brincadeiras na prática pedagógica é de fundamental importância, dado suas possíveis contribuições para uma aprendizagem efetiva.

### 3.3 A vivência lúdica e a criança

A criança, segundo Vygotsky (1991), observa o mundo de forma estruturada e cada um dos seus estágios formativos são essenciais para a continuidade do seu desenvolvimento. No tocante a isto, Piaget (1990) afirma que o desenvolvimento vai do período sensório-motor em direção ao período das operações representativas e formais.

O conhecimento, assim, passa por um período de acomodação, no qual as experiências e vivências da criança estabelece uma relação com as suas estruturas mentais. “Daí resulta que a teoria do desenvolvimento apela, necessariamente, para a noção de equilíbrio entre fatores internos e externos ou, mais em geral, entre assimilação e acomodação”. (BACELAR, 2009 p. 35). Por isso, ao manter contato com o meio, a criança assimila informações e produz modificações nessas estruturas.

Contudo, o desenvolvimento da criança, envolve uma série de estágios, que são subseqüentes e que conduzem a criança a produção

da aprendizagem, visto que “a aprendizagem escolar orienta e estimula processos internos de desenvolvimento[...]”. Esta hipótese pressupõe necessariamente que o processo de desenvolvimento não coincide com o da aprendizagem. (BACELAR, 2009 p. 116), visto que, com base no exemplo de Vygotsky (1934, p. 107), “ao dar um passo em frente no campo da aprendizagem, a criança dá dois no campo do desenvolvimento; e por isso aprendizagem e desenvolvimento não são coincidentes.”.

As crianças, assim, embora estejam inseridas em um mesmo ambiente de aprendizagem, cada uma aprenderá conforme o seu nível de desenvolvimento e o estímulo que recebe desse meio. Isto significa dizer que o docente precisa perscrutar meios que contribuam com o incentivo e, conseqüentemente, para a formação significativa, ou seja, na qual haja respostas diretas a tais incentivos.

Para isso, a ludicidade, como uma experiência plena do ser, contribui diretamente neste processo, posto que,

a ludicidade tem como pressupostos a valorização da criatividade, a afetividade, a sensibilidade, a nutrição da alma, sendo dinamizadora no processo de ensino-aprendizagem. Ela permite um trabalho pedagógico com o objetivo de construir conhecimento. É um dos caminhos que estimula o desenvolvimento do pensamento, da afetividade, da sociabilidade e da motricidade. Através de jogos e brincadeiras as crianças despertam o interesse para aprender de forma prazerosa e alegre, estimulando a criatividade, a curiosidade e ressignificando o mundo ao seu redor. (RODRIGUES, 2013, p. 46)

É no brincar que a criança experimenta a imitação, a regra e a imaginação. (VYGOTSKY, 1991). Logo, a criança ao participar de uma atividade lúdica, concentra-se na realização dessa atividade e há uma integração entre o corpo, a mente e as emoções. Sendo, desse modo, uma manifestação interna, mas que ao mesmo tempo, pode ser observada de forma externa.

portanto, numa situação educacional, poderemos manter uma comunicação mais efetiva entre educadores e crianças, mas isto se o educador estiver atento aos sinais que a criança expressa, seja com o choro, o sorriso, o brilho do olhar, a vivacidade ou não dos seus movimentos, a sua interatividade com os colegas, entre outras manifestações. E da qualidade de comunicação que estabelecermos

com as crianças dependerá o atendimento às necessidades típicas de um ser em desenvolvimento que, portanto, ainda não consegue expressar através da linguagem oral seus desejos, dores, tristezas, alegrias... (BACELAR, 2009, p. 75)

A criança começa a observar o mundo ao seu redor, e mediante estas observações passa a construir situações em sua imaginação.

Ela assimila o mundo objetivo como um mundo de objetos humanos reproduzindo ações humanas com eles. Ela guia um “carro”, aponta uma “pistola”, embora seja realmente impossível andar em seu carro ou atirar com sua arma. Mas neste ponto de seu desenvolvimento isto é irrelevante para ela, porque suas necessidades vitais são satisfeitas pelos adultos, independentemente da produtividade concreta de seus atos. (p. 59).

Diante do estabelecimento desse paralelo entre a realidade interior e exterior, quando a criança, envolvida em um mundo ilusório e imaginário no qual os desejos não realizáveis imediatamente ou que não podem ser esquecidos produzem uma tensão, modificando seu comportamento, ela recorre a outro mundo, cujo nome é brinquedo. Por esta ótica, entendemos que,

o prazer derivado do brinquedo na idade pré-escolar é controlado por motivações diferentes [...]. Isso não quer dizer que todos os desejos não satisfeitos dão origem a brinquedos. Raramente as coisas acontecem exatamente dessa maneira. Tampouco a presença de tais emoções generalizadas no brinquedo significa que a própria criança entende as motivações que dão origem ao jogo. Quanto a isso, o brinquedo difere substancialmente do trabalho e de outras formas de atividade. (VYGOTSKY, 1991, p. 62)

Em razão disso, no processo formativo da criança, o brinquedo produz prazer e contribui para seu amadurecimento, porque é brincando que a criança descobre, inventa e aprimora suas habilidades, e consolida também o desenvolvimento da linguagem gestual, da escuta de sons e da sua imaginação. (LIRA, 2019).

Sendo assim, a utilização de um brinquedo ou a proposta de qualquer atividade lúdica deve proporcionar que a criança, acima de tudo,

possa divertir-se, desenvolver a alegria, criatividade, curiosidade e estímulo para aprender.

### 3.4 O desenvolvimento da leitura e escrita pelo viés lúdico

#### 3.3.1 O olhar do professor neste processo

O processo de alfabetização, conforme Ferreiro (2003) começa cedo na vida dos indivíduos, porém nunca finda. Pensando nesta continuidade, o docente precisa fazer uso de uma metodologia na qual se tenha uma diversidade de recursos para que a criança possa apropriar-se da escrita e da leitura de forma plena e em conformidade com o seu estágio de desenvolvimento. Ademais, “estamos acostumados a considerar a aprendizagem da leitura e escrita como um processo de aprendizagem escolar que se torna difícil reconhecermos que o desenvolvimento da leitura e da escrita começa muito antes da escolarização” (FERREIRO, 2011, p. 63), já que desde o momento de seu nascimento e interação com o mundo, há o contato com as infinitas formas de linguagens.

A escola também se sente na obrigação de ter o controle do processo de aquisição da leitura e escrita da criança, querendo ser detentora do processo de aprendizagem, não aceitando, por vezes, que a criança aprende de várias formas e em outros espaços também, o que possibilita ter adquiridos conhecimentos anteriores a seu ingresso na escola e que podem servir de base para que a criança permaneça aprendendo.

Desde que nascem são construtoras de conhecimento. No esforço de compreender o mundo que as rodeia, levantam problemas muito difíceis e abstratos e tratam, por si próprias, de descobrir respostas para eles. Estão construindo objetos complexos de conhecimento e o sistema de escrita é um deles. (FERREIRO, 2011, p.64).

Em suas vivências, segundo Ferreiro apresenta, a criança já tem contato com a leitura e a escrita muito cedo. Ela já observa pessoas escrevendo cartas, letreiros, e como funcionam esses mecanismos de comunicação. Por isso, na aquisição da leitura e escrita, há a idealização de que o controle do processo de ensino é o que determina a aprendizagem, quando, na verdade, a autora sugere a consideração com aquilo que a criança já sabe, sendo, desse modo, uma aprendizagem construída entre o diálogo interno e externo.

A criança já chega à escola com conhecimentos, e como ressalta Ferreiro, na tentativa da escrita, a criança já começa com garatujas, e isso

é considerado tentativas de erros, tendo em vista não ser a escrita real e correta. Entretanto, não se pode considerar um erro, em razão de serem os primeiros ensaios para a escrita convencional e considerada “correta” (FERREIRO, 2011).

Por isso, já que “A aprendizagem escolar nunca parte do zero” (VYGOTSKY, 1991, p. 109), a criança quando entra na educação infantil vem com uma base formativa, mas também predisposta a engajar-se em atividades e vivenciar novas descobertas. Ao observar isso, o docente deve estar atento e buscar mediar atividades que estão em consonância com o conhecimento da criança, com as habilidades que ela já possui, mas também que instigue a superação e promoção de novos desafios para o educando.

Nesta perspectiva, Bacelar, ao realizar um estudo sobre a ludicidade em crianças de um centro educacional, diz que:

vejo que é preciso ampliar a nossa avaliação da importância de não somente propor atividades ditas lúdicas, mas, principalmente, permitir a vivência lúdica das crianças na Educação Infantil. Isso é uma necessidade para as crianças e se constitui em grande desafio para nós, educadores e educadoras, que lidamos, principalmente, com a faixa etária das crianças que ainda não falam. Isto porque este desafio exige, além de um conhecimento técnico especializado em relação a desenvolvimento infantil e ao processo de aprendizado, uma disponibilidade para a escuta sensível, uma observação mais cuidadosa das expressões psicocorporais, respondendo a elas também de modo cuidadoso. (2009, p. 29)

Podemos observar que a autora sugere a relevância que o olhar cuidadoso do docente sobre a criança possui ao longo da educação infantil, visto que permitir que a criança aprenda com o auxílio do lúdico, não é apenas voltar-se para propor atividades consideradas como lúdicas, mas sim, atentar para como a criança reage a tais atividades, dado que é na plenitude, no estado de inteireza e de espontaneidade que, de fato, ela estará vivendo a ludicidade, ao mesmo tempo em que aprende.

Ainda, percebe-se que o brincar é de suma importância ao longo desse processo formativo e que não deve aparecer mediante o emprego de qualquer atividade que seja considerada lúdica apenas por parte do docente, mas com base em uma metodologia elaborada e que possibilite a criança enxergar e viver a ludicidade.



Com este olhar, as pesquisas de Soares (2010) e Witt (2015) apontam que a presença do lúdico em sala passou a ser cada vez mais essencial para a aprendizagem da criança, em especial para aquisição da leitura e escrita, uma vez que o brincar promove a aproximação do aluno com a própria aprendizagem, visto que a criança vive uma experiência de troca, na sua relação com o outro, ou até mesmo na relação com o objeto com o qual brinca.

Logo, o jogo pode ser considerado uma importante ferramenta de aprendizagem na alfabetização, dado que “o jogar e o brincar podem ser usados como instrumentos para o ensinar e o aprender.” (SOUSA e VIANA, 2017, p.25). É na vivência do jogar que a criança experimenta a tomada de decisões, resolução de conflitos, superação de desafios e reinvenção de novas possibilidades, ao mesmo tempo em que aprende.

Em vista disso, no processo de aquisição da leitura e escrita, ainda, com base em Witt (2015), a atividade lúdica contribui diretamente para o desenvolvimento cognitivo e social, sendo ainda um auxílio indispensável para a avaliação da aprendizagem, uma vez que “através dos resultados obtidos com o jogo, é possível o educador avaliar o desenvolvimento educacional do aluno durante a etapa educação infantil” (WITT, 2015, p.4).

Além disso, sendo o processo de alfabetização uma fase da vida do educando e que requer uma atenção especial, já que para cada indivíduo ocorrerá de maneira diferente, “O alfabetizador deve levar em conta diversas variáveis, como por exemplo; o uso e a função da escrita, as interações do indivíduo com o objeto de pesquisa e as relações sociais que o aluno vivencia e se apropria durante sua vida” (WITT, 2015, p.4).

Todas as atividades devem ser planejadas com antecipação e com objetivos claros e definidos, para que possa alcançar os objetivos pretendidos, assim como, seja viável reajustá-las e aplicá-las quando necessário.

### **3. 3.2 A experiência do processo de leitura e escrita com auxílio do lúdico**

Em um estudo realizado com crianças em processo de alfabetização Rodrigues observou a aplicação de um jogo de formação de palavras:

Os alunos começaram a manusear as peças dos jogos. A professora propôs que eles organizassem primeiro as fichas só com o alfabeto. Isso facilitaria depois para encontrar a letra que completaria as palavras. Nesse momento da atividade, observamos que os alunos pegavam as fichas e tinham a preocupação de dizer o nome da letra e o seu som. Depois localizavam a outra ficha

igual e só então agrupavam. O que chamou nossa atenção também foi a interação dos alunos. Eles perguntavam uns para os outros o nome da letra, o som que ela fazia. Quando nenhum dos quatro do grupo lembrava, um ia para outro grupo e perguntava: “Como é o nome dessa letra mesmo?”, “Qual o sonzinho dessa letra?”. Com isso, as crianças iam se interagindo, aprendendo e construindo o conhecimento juntas. Logo após organizarem as fichas do alfabeto, os alunos passaram a observar e identificar: as frutas das figuras. Tiveram facilidade em várias delas, porém quando observaram as frutas romã, jabuticaba, figo e tomate, não identificaram (2013, p. 75).

As crianças que participaram desta atividade apresentavam algumas limitações, tanto no reconhecimento de algumas letras do alfabeto quanto na associação entre a letra inicial do nome da fruta (em alguns casos), bem como na relação entre o nome da fruta com a imagem simbólica desta.

As considerações que Rodrigues fez com base na aplicação e observação dessa atividade, considerada lúdica e como propósito de desenvolver a alfabetização das crianças, demonstrou dois pontos importante neste processo:

Desenvolveu-se um momento de compartilhamento entre as crianças, que se ajudavam e somente recorreram a ajuda da professora, quando se esgotou o conhecimento que já possuíam sobre as letras do alfabeto, assim como a formação dos nomes das frutas representadas nas fichas do jogo;

A abordagem acerca da ordem das letras do alfabeto e a formação das palavras, ao ser mediada com o auxílio do jogo, não apenas oportunizou um momento de desenvolvimento da leitura e escrita, mas também a vivência da socialização perpassadas pela própria necessidade de superar o desafio que as crianças estavam experienciando, mediante aquela situação.

As crianças despertaram o espírito lúdico descrito por Macedo, Petty e Christe (2007), por meio do qual elas tanto sentiram prazer em realizar a atividade, quanto em permanecer repetindo tal atividade. Isso porque, na concepção de Bacelar (2009) a ludicidade também surge de situações desafiadoras, nas quais a criança tenta provar para si mesma que é capaz.

Ao longo do estudo de Rodrigues, a autora ainda diz que:

Os alunos continuaram com o objetivo do jogo até ao final da atividade, quando eles conseguiram colocar

corretamente, todas as fichas com as letras iniciais dos nomes das frutas, trabalhando sempre em conjunto, fazendo perguntas para os componentes do seu grupo dos demais grupos e para a professora. Observamos que os alunos não estavam com receio ou medo de questionar. (Rodrigues, 2013, p. 76)

Há a permanência da organização e interesse dos alunos, mesmo após o final da atividade. Algo que demonstra que as crianças estão engajadas e vivendo a ludicidade. Indo além da simples realização de uma atividade didática e aprendendo por meio do que estão observando como uma brincadeira.

Sendo assim, o jogo proposto pela docente da turma atendeu ao propósito educativo para o qual foi utilizado, colaborando também para o processo de organização, interação e partilha do conhecimento, contemplando ainda a finalidade de promoção da ludicidade no processo de melhoria da leitura e escrita, mediante o uso de inúmeras formas de linguagens na formação das palavras, assim como na correção espontânea da escrita.

A análise que Rodrigues fez nesta situação que acabamos de descrever, também conduz para percebermos a relevância que as escolhas e objetivos do docente também possuem na produção de situações e brincadeiras, que além de serem lúdicas, permitem a ludicidade.

À vista disto, em outra situação, Rodrigues (2013), observa que após a leitura de uma história infantil, a professora solicita que os alunos escrevam no quadro a letra e o nome dos personagens do livro lido, na ordem em que a professora cita.

Depois que elas têm a oportunidade de questionar, confrontar seus conhecimentos com os dos colegas e com o da professora, elas passam a entender e explicar o novo conhecimento que agora faz parte dela. E a professora, por sua vez, tem a oportunidade de avaliar os conhecimentos dos alunos e constatar se os recursos utilizados foram proveitosos na construção do conhecimento específico proposto. Assim, pode perceber se de fato, ocorreu a aprendizagem significativa. (2013, p. 78).

A autora percebe que esta atividade de escrita como sequência de outras experiências lúdicas favoreceu a assimilação e acomodação dos conhecimentos pretendidos pela docente da turma, tendo assim uma aprendizagem significativa. As crianças escutavam a oralização da palavra

citada pela docente, formulavam suas escritas com base em seus conhecimentos, reconheciam os sons que as letras formavam nos nomes que estavam ouvindo, e começavam a escrever no quadro. Uma escrita pautada mais uma vez também na correção espontânea do aluno, dado que alguns dos alunos conseguiam perceber quando sua escrita estava em desacordo com o nome dito pela docente.

Além disso, Rodrigues ainda complementa essa observação, enfatizando que:

quando o professor se vale de jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos, propicia espaços e situações de aprendizagem que articulam os recursos e capacidades efetivas, emocionais, sociais e cognitivas das crianças aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimentos. (2013, p.76)

A atividade proporcionou não apenas assimilação do som das letras, da escrita das palavras, mas também o raciocínio. Conjuntamente, nota-se que atividades que deixam a criança mais espontânea e que ao mesmo tempo trabalham a coletividade, como muitas atividades lúdicas, faz com que aquelas crianças, cuja dificuldade é mais aparente, por não conhecer a grafia correta da letra que pretende escrever, inventa alguns sinais ou até mesmo recebe a ajuda do outro, demonstrando, assim, um engajamento em participar, mesmo diante das limitações (SOARES, 2010).

Por conseguinte, mesmo estando diante de uma atividade que pretende promover a alfabetização, a criança não observa uma rigidez, como é comum nas escolas, visto que já que as “crianças nessa fase de alfabetização querem brincar, jogar e se divertir, portanto, sentem-se felizes naquele momento de aprendizagem com jogos e brincadeiras.” (RODRIGUES, 2013 p. 81)

É nesta experiência de satisfação entre a atividade e os objetivos pedagógicos que estão por traz, que a criança irá não apenas aprender a codificar e a decodificar, mas também se desenvolve por meio de uma vivência entre o seu eu e o meio.

Outras duas experiências com a ludicidade descritas agora por Rodrigues (2013) e Bacelar (2009) respectivamente, foram realizadas mediante a leitura de contos. Em ambas as situações, embora em turmas e realidades diferentes, mas com crianças em processo de alfabetização, Bacelar (2009, p. 96) afirma que:

Apesar de ser uma narrativa um pouco longa, a temática foi bastante envolvente, talvez por ter mexido com

os medos. A curiosidade para ver o desfecho da história manteve todos concentrados e as crianças demonstraram muita atenção. O que mais chamou atenção nessa experiência foram os olhares, fixos e arregalados. Não desviavam a atenção. As crianças quase não se moviam, entretanto, nos momentos de maior suspense, pareciam se encolher buscando abrigo nos colegas ao lado. No geral, as crianças expressaram as emoções trazidas pela narrativa, principalmente através das variações da musculatura facial e dos olhares, em conjunto com a contratura e relaxamento dos ombros. Esta me pareceu uma atividade que foi lúdica para todos. As linguagens corporais e a gestual, conforme descrição acima, permitiram esta leitura.

A interação e participação que as crianças observadas por Bacelar vivenciaram, também se deu nas crianças analisadas por Rodrigues:

Ela incentivou os alunos a se sentarem para ouvirem uma história por título “A princesa e o sapo”, e enquanto ela lia, ia caminhando pela sala mostrando as gravuras do livro, fazendo as imitações das vozes dos personagens e mantendo um suspense da história para obter a concentração e o interesse dos alunos. Logo após a leitura, ela propôs aos alunos que cantassem algumas cantigas de roda ou músicas infantis do repertório da turma. Fizeram gestos, coreografias e ficaram bem à vontade para dançar as músicas. Esse relato nos remete à importância da mediação da professora com as brincadeiras propostas através das músicas cantadas. Há um trecho no DC que trata do ambiente alegre e da interação que se cria através de brincadeiras. (2013, p. 80)

A atividade de leitura para as crianças, não apenas foi executada conforme o planejado pelas docentes, como também produziram nas crianças reações ao que elas estão escutando. Algo comum diante de narrativas infantis, visto que “a literatura infantil, como uma forma essencialmente lúdica de linguagem escrita, constitui importante elemento mediador no processo de aquisição da escrita” (SMOLKA, 2017, p. 10). Não apenas pelo trabalho com a narração, expressões e interação, mas também pela linguagem atrair a atenção do leitor.

E nesta situação, trouxeram a vivência lúdica para as crianças, que podia ser observada em expressões e nos gestos, mas elas também reagiam ao que escutava compreendendo, por exemplo, que quando o

texto caminhavam para um tom de suspense, estava por fim algo surpreendente, por isso as crianças já começavam a ficarem na expectativa do que estava por vir e isso era observado tanto no gesto corporal das crianças quanto na ideia de que havia uma progressão e sequência das ações daquela narrativa, conduzindo a história a uma desfecho.

Portanto, nesta perspectiva, percebemos que não é difícil observar se uma atividade está sendo ou não lúdica para as crianças, visto que a vivência da ludicidade pode ser notada como uma reação corporal, comportamental e interacional.

Essa assertiva é confirmada pelos estudos de Melo (2010, p. 29), que assevera que:

A atividade lúdica infantil pode fornecer informações a respeito da criança, como por exemplo: seus sentimentos e emoções, a forma de como ela interage com seus colegas, seu estágio de desenvolvimento e desempenho físico e motor, seu nível linguístico através da fala e sua formação moral.

Logo, mediante a aplicação de um jogo de formação de palavras e a leitura de contos, observamos que as crianças desenvolveram a interação e paralelamente estão tendo a aquisição da leitura e escrita, visto que o desenvolvimento destes virão conforme os estímulos que recebem e pode acontecer de forma natural, não por meio de atividades rígidas e repetitivas, mas por meio da realização de atividades na qual a criança consiga participar da sua própria aprendizagem, dado que conforme afirma Ferreiro (2009), a criança também desenvolve a escrita e a leitura pela repetição daquilo que ela está observando.

Neste sentido, na interação com os demais colegas e com os professores, a criança em processo de alfabetização, por meio de atividades lúdicas, experiencia uma aprendizagem prazerosa e de forma natural. Entretanto, o professor não apenas tem a responsabilidade de propor “atividades motivacionais, que despertem a curiosidade, a criatividade, e o interesses dos educandos para que se possa fazer com que a aprendizagem seja efetiva” (PEREIRA, 2014, p.26), como também é corresponsável no processo de transformação da realidade dos sujeitos.

O lúdico e a ludicidade, assim, são essenciais e devem fazer parte da rotina da criança na escola, porque é na vivência de brincadeiras, danças, músicas, artes, leitura, jogos que a crianças passa a envolver-se nas atividades da escola, percebendo um sentido em sua aprendizagem, nas tarefas que realizam, bem como na necessidade de adquirir a leitura e a



escrita. Cabendo ao professor proporcionar um ambiente de alfabetização que desenvolva a compreensão da língua e da escrita de forma lúdica, significativa e próxima a realidade social do educando.

## 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mediante as reflexões que apresentamos, percebe-se que a compreensão que se tinha até então acerca do lúdico e da ludicidade ultrapassou o simples ato de brincar, sendo uma vivência interna do sujeito e por meio da qual a criança pode desenvolver-se, bem como adquirir novas habilidades.

No entanto, na mediação da aprendizagem com o auxílio de recursos lúdicos, precisamente no processo de aquisição da leitura e escrita, o professor desempenha um papel significativo, não apenas na elaboração da atividade lúdica que será mediada, mas também na observação da disposição da criança em viver a experiência da ludicidade em consonância com a ampliação do conhecimento.

Ademais, diante das reflexões que aqui tecemos, que observamos que com o tempo a escola passou cada vez mais a buscar melhorias para uma alfabetização dentro ainda do período da Educação Infantil, mas deixando de priorizar as próprias considerações da BNCC acerca do eixo do brincar como um norteador da prática pedagógica.

Assim, é imperativo que a escola incentive que os docentes atrelem o uso do lúdico às suas metodologias, não apenas pensando no melhoramento da qualidade do ensino, mas também possibilitando que a criança possa aprender e desenvolver-se, respeitando uma característica comum da vida da criança: O Brincar.

Sendo assim, reconhecemos, ainda, que mediante a aplicação de atividade lúdicas (sejam de leituras, pinturas, jogos ou brincadeiras), as crianças desenvolverão a interação e, paralelamente, a aquisição da leitura e escrita, desde que recebam estímulos através das atividades pensadas pelo docente, mas nas quais haja a consideração com o desenvolvimento da criança, sua participação e contribuição para a própria aprendizagem.

Percebemos, ainda, que o lúdico é um recurso considerável para o melhoramento das relações entre professores e alunos, formação de laços de afetividade, partilha, assim como, para a verificação do interesse, do envolvimento para com a atividade que está sendo realizada, da assimilação e fixação dos conteúdos ministrados.

Portanto, evidenciamos que por meio do lúdico a criança consegue interagir melhor com o mundo e com os demais colegas, moldando

sua personalidade, adaptando-se ao meio social e desenvolvendo-se de forma global. Sendo, à vista disso, um fator essencial para uma educação ampla, completa e de qualidade.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, M. M. **Introdução à metodologia do trabalho científico:** elaboração de trabalhos na graduação, 10ª edição. Grupo GEN, 2012. 9788522478392. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522478392/>. Acesso em: 30 jan. 2022.

AZEVEDO, E. P. **O lúdico como ferramenta de apoio na sala de aula.** João Pessoa: UFPB, 2016.

BACELAR, V. L. **Ludicidade e educação infantil.** Salvador: EDUFBA, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC/SEB, 2018.

KISHIMOTO, T. M. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil.** FE-USP - ANAIS DO I SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO – Perspectivas Atuais. Belo Horizonte, novembro de 2010.

LIMA *et al.* **A importância da ludicidade na educação infantil: utilizando jogos e brincadeiras.** Porto Alegre: SAGAH, 2011. Disponível em: [https://facunicamps.edu.br/cms/upload/repositorio\\_documentos/263\\_A%20IMPORT%C3%A2NCIA%20DA%20LUDICIDADE%20NA%20EDUCA%C3%87%C3%83O%20INFANTIL%20UTILIZANDO%20JOGOS%20E%20BRINCADEIRAS.pdf](https://facunicamps.edu.br/cms/upload/repositorio_documentos/263_A%20IMPORT%C3%A2NCIA%20DA%20LUDICIDADE%20NA%20EDUCA%C3%87%C3%83O%20INFANTIL%20UTILIZANDO%20JOGOS%20E%20BRINCADEIRAS.pdf). Acesso: 20 dez. 2021

LIRA, J. P. **O lúdico no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil.** Arraias – TO. 2019.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e experiências lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. In: PORTO, Bernadete de Souza (Org.). **Educação e Ludicidade – Ensaios 02**, GEPEL/FACED/ UFBA, 2013, p. 22-60. Disponível em: [www.luckesi.com.br](http://www.luckesi.com.br).

LIMA, C. C. N. **A ludicidade e a pedagogia do brincar.** Porto Alegre: SAGAH, 2018.

MACEDO, A. L. PETTY, S.; CHRISTE, N. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.** Porto Alegre: Artmed, 2007.

PEREIRA, M. **A importância do lúdico no desenvolvimento da leitura nas séries iniciais do Ensino Fundamental I: Estudo de caso na escola municipal Odilon Edízio Lima – Cacimba de Dentro -PB.** 2014.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imitação e representação.** Rio de Janeiro: LTC, 1990.

RODRIGUES, L. S. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização.** Brasília – DF 2013

SOARES, C. **A importância do lúdico nas práticas de letramento e alfabetização na educação infantil.** Porto Alegre, 2010.

SMOLKA, A. L. **Acriança na fase inicial da escrita: a alfabetização como processo discurso.** São Paulo, Cortez, 2017.

VYGOTSKY, L. S. et al. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** 4. Ed. São Paulo: Ícone, 1988.

WITT, Josiane Zarth. **A contribuição do lúdico no processo de alfabetização na educação infantil.** 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2015