

## A LUDICIDADE COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Andréa Duarte da Silva

Faculdade Frassinetti do Recife-FAFIRE. Email: [ads\\_andreaduarte@yahoo.com.br](mailto:ads_andreaduarte@yahoo.com.br)

Magali Maria de Lima Ribeiro

Secretaria de Educação da cidade do Recife, Escola de Formação de Educadores do Recife Professor Paulo Freire, Professora pesquisadora do Plano Nacional de Formação de Professores PARFOR da Universidade de Pernambuco – Campus Mata Norte. Email: [magaliribeiro12@yahoo.com.br](mailto:magaliribeiro12@yahoo.com.br)

### Resumo

O presente artigo tem origem em um trabalho monográfico no âmbito do curso de especialização em Educação e Ludicidade, realizado na Faculdade Frassinetti do Recife (FAFIRE), e tem como objetivo: analisar práticas de leitura e escrita desenvolvidas por professores do 1º e 2º ano dos anos iniciais do Ensino Fundamental, na perspectiva da alfabetização e letramento utilizando a ludicidade como recurso pedagógico. Como metodologia, foi utilizada a abordagem qualitativa a partir da pesquisa-ação, envolvendo: observações participativas, entrevista semiestruturada guiada por questionário, e para a análise dos dados foi utilizada a análise de conteúdo. Os sujeitos participantes foram duas professoras dos anos iniciais do Ensino Fundamental e suas respectivas turmas. Como aporte teórico para analisar os dados, nos baseamos em autores renomados como: Kishimoto (2003, 2008), Maluf (2009), Rau (2011), Soares (2014, 2017), Freire (1991), dentre outros. O campo empírico deu-se no contexto de uma escola municipal da região metropolitana da cidade do Recife. A pesquisa possibilitou ampliar nosso olhar sobre as práticas docentes e percebermos que a ludicidade estava presente nas duas turmas analisadas, porém de maneira distinta. Compreendemos, porém, que ela poderia ser mais articulada com práticas de leitura e escrita.

**Palavras-chave:** Ludicidade, Alfabetização, Letramento.

### Introdução

O lúdico é inerente ao ser humano e sua busca, contribuição e utilização no contexto escolar tem favorecido para o estímulo e desenvolvimento de novos saberes através de práticas prazerosas, estimulantes, críticas e reflexivas. Desse modo, percebe-se que a ludicidade está vinculada ao desenvolvimento humano, desde antes do nascimento, e desta forma, pode contribuir significativamente para a promoção e a construção das experiências motoras, cognitivas, afetivas e sociais que são necessárias para a formação integral dos sujeitos.

Nesta perspectiva, a escola, sendo compreendida como agente de transformação social, pode proporcionar um ambiente lúdico para a formação de sujeitos e a construção de novos saberes através de situações e experiências que conciliem o prazer do brincar com o prazer de aprender.

Assim, a temática investigativa foi o processo de ensino e aprendizagem da leitura e escrita, que pode oportunizar aos sujeitos, além do conhecimento do valor social que tais

práticas exercem na sociedade, e também favorecer para que essa construção aconteça de maneira crítica e reflexiva, proporcionando à criança situações contextualizadas e prazerosas para que ela se reconheça como sujeito ativo na ação da descoberta do conhecimento.

Desse modo, o exercício de atividades lúdicas associadas aos processos de ensino e de aprendizagem da alfabetização e letramento exige que o professor faça a conexão entre os saberes de seus estudantes e os saberes científicos, levando para a sala de aula textos, jogos e brincadeiras que proporcionem situações significativas.

Bem como o resgate e inserção de seus conhecimentos prévios e sua cultura no espaço escolar, a fim de que possam se reconhecer, interpretar, refletir e até modificar o meio em que vivem com a ampliação de olhares, com o propósito de estimular e exercitar o senso crítico, proporcionando a aquisição da escrita e da leitura juntamente com a compreensão do papel social que elas representam.

Partindo desse pressuposto, as práticas de alfabetização e letramento tendem a proporcionar não apenas diferentes habilidades de leitura e escrita, mas a compreensão da importância desses processos no contexto social, assim como a ampliação desses saberes para além das paredes da escola favorecendo desta forma a construção de sujeitos ativos, autônomos, críticos, conscientes e construtores da sua própria história, Freire (1991) e Resende (2013).

E é esse contexto que nos estimulou a analisar como professores do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental têm trabalhado práticas de leitura e escrita em uma escola da Rede Municipal de ensino da cidade do Recife, tendo como recurso pedagógico a ludicidade.

### **O lúdico como recurso pedagógico na alfabetização e letramento**

A utilização do lúdico no âmbito educacional pode segundo Marinho et. al. (2007), promover vivências prazerosas que contribuem para um ensino que perpassa do cognitivo, para uma melhor compreensão da sensibilidade e da afetividade dos sujeitos como fatores importantes no processo de formação individual e coletiva, possibilitando assim experiências sociais mais conscientes, justas, felizes e uma aprendizagem significativa,

Assim, percebemos o quão importante e construtivo é associar a ludicidade como prática pedagógica para o ensino e aprendizagem da alfabetização e letramento.

Nesse quadro de ideias, segundo Luckesi (2002) a ludicidade é vivenciar experiências plenas em que o ser humano possa estar inteiro, flexível, alegre e saudável. Posto isto, o

lúdico está presente na atividade humana possibilitando experiências que produzam momentos prazerosos, autônomos, reflexivos e de aprendizagem.

Na trilha desses argumentos, busca-se a contribuição de Rau (2011), para quem a ludicidade pode enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, ao promover a articulação entre teoria e prática, e deve ser considerada na escola como algo significativo, proporcionando vivências alegres e a possibilidade da construção de conhecimentos através do brincar.

Mediante o exposto, delimitamos nosso olhar para a perspectiva da descoberta da funcionalidade do sistema de escrita alfabética, que deve ser construtiva e criativa, para que o estudante seja conduzido a perceber a importância que a leitura e a escrita têm na sociedade e a forma como essas aprendizagens podem possibilitar a construção de novos saberes, além de formá-lo como sujeito histórico e crítico.

Mesmo compreendendo que o contato da criança com a linguagem ocorre antes de seu ingresso na escola, é nesse ambiente que se dá o processo de alfabetização, o que por vezes ocorre de maneira desconectada das práticas sociais.

Para Soares (2017, p. 17, 18), “a alfabetização é um processo de representação de fonemas em grafemas, e vice-versa, mas é também um processo de compreensão/expressão de significados por meio do código escrito”.

Em suma, podemos compreender que a interação com o uso da linguagem escrita e suas funções sociais é imprescindível para o desempenho no processo de alfabetização e letramento.

De acordo com Soares (2014, p. 18) o "letramento é, pois, o resultado da ação de ensinar ou de aprender a ler e escrever: o estado ou a condição que adquire um grupo social ou um indivíduo como consequência de ter-se apropriado da escrita".

Diante do exposto, a importância social da alfabetização e do letramento proporciona ao indivíduo não apenas o conhecimento científico que a sociedade exige, mas principalmente seu papel como sujeito nesta sociedade, possibilitando seu (re)conhecimento como cidadão, como participante ativo na construção histórica, social e política.

Assim sendo, segundo Demo (2012), a leitura proporciona algo mais amplo do que é exposto e, é papel do professor possibilitar estímulos para que seus estudantes entendam a leitura como um desafio social, que necessita de contra-leitura, pois ela proporciona a capacidade de discutir a autoridade do argumento, cultivar o saber de pensar melhor e intervir, compreendendo e atribuindo significados alternativos ao mundo.

Desta forma, sendo a educação uma ação construída historicamente, o professor possui um papel crucial como mediador e estimulador nesse processo, para que seus estudantes tornem-se capazes de identificar, questionar, aprimorar e produzir saberes de forma significativa e prazerosa.

Na trilha desses argumentos, Kishimoto (2008) afirma que, o lúdico é uma ferramenta para a ampliação da linguagem e do imaginário propiciando possibilidades educacionais, contribuindo para o desenvolvimento corporal, psíquico, cognitivo e emocional, porque produz vivências que auxiliam a criança no processo de participação e questionamento sobre os relacionamentos sociais, possibilitando que se tornem agentes autônomos na descoberta de novos saberes.

Outra contribuição significativa vem de Santos (2008, p.14) quando advoga que, “O lúdico é uma ciência nova que precisa ser estudada e vivenciada, mas a tendência dos profissionais é achar que sabem lidar com esta nova ferramenta porque um dia já brincaram.” Sendo assim, ao professor implica o dever de buscar também subsídios teóricos para reforçar, concretizar e enriquecer sua prática de maneira coerente e reflexiva.

Nesta perspectiva, cabe aos professores promoverem e ampliarem o enriquecimento do cotidiano infantil através de contação de histórias, de construção de histórias coletivas e individuais estimulando novos leitores, contadores e escritores literários, assim como o uso de jogos e brincadeiras que favoreçam a convivência e estimulem a busca e a superação de novos desafios.

Assim, quando usado de maneira consciente, o lúdico se torna um poderoso recurso para a aprendizagem. Registramos que, a palavra é oriunda do latim *ludus* e significa brincar. De acordo com Rau (2011, p. 31) “Ensinar por meio da ludicidade é considerar que a brincadeira faz parte da vida do ser humano e que, por isso, traz referências da própria vida do sujeito”.

Desta maneira, utilizar o lúdico na sala de aula significa promover estratégias que possam associar o prazer do brincar com o prazer da descoberta de novos conceitos que possam contribuir para que a criança se reconheça como ser no mundo de forma consciente, autônoma e crítica.

Entretanto, a escola, por vezes, pode criar situações para que essas descobertas através do brincar sejam tolhidas ou inibidas, de acordo com Demo (2000, p.11) “A escola, muitas vezes, atrapalha esta volúpia infantil, privilegiando em excesso disciplina, ordem, atenção subserviente, imitação do comportamento do adulto”. Ressaltamos assim, que práticas lúdicas

tendem a contribuir significativamente, para o despertar da curiosidade e a participação ativa do estudante no processo de aprendizagem.

Uma atividade lúdica, dentre tantas, que vem sendo tema de estudos e pesquisas, é o uso de jogos, por professores, como recurso pedagógico. Cabe então, ao professor, criar situações que promovam o estímulo e o exercício para que os estudantes utilizem a energia que já é inerente em cada um, para a construção ou reconstrução de saberes.

Segundo Demo (2000, p 11), um professor comprometido com sua prática “não perderia a ocasião de aproveitar esta motivação lúdica para impulsionar ainda mais o questionamento reconstrutivo, fazendo dele processo tanto mais produtivo, provocativo, investigador e prazeroso”.

Por conseguinte, o processo de ensino e aprendizagem deve ser algo prazeroso e significativo para que se torne conhecimento, caso contrário, terá um sério risco de ser apenas mera reprodução, imitação.

Assim, apoiando-nos nas contribuições de Maluf (2009, p. 21) ao afirmar que quando a criança participa de atividades lúdicas ela “adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural e agradável, gerando um forte interesse em aprender e garantindo o prazer”, ressaltamos que o brincar no espaço escolar pode ter duas perspectivas: o brincar livre e o brincar direcionado. Ambos possuem sua importância e necessidade, e seus usos devem ser adequadamente planejados e organizados pelo professor, pois essas vivências oportunizam experiências não apenas cognitivas, mas afetivas, motoras e sociais.

Neste sentido, a utilização do lúdico como recurso pedagógico não deve se esgotar em momentos direcionados apenas a brincadeiras, mas o brincar, planejado ou espontâneo, pode fazer parte do currículo em diferentes áreas do conhecimento [...] (RAU, 2011, p.68).

A utilização de jogos com a função lúdica e educativa, por exemplo, requer pesquisa, planejamento, reflexão e organização do ambiente para que de fato sejam vivenciadas situações que promovam a interação, a construção da personalidade da criança e a aquisição de conhecimentos.

Na ordem dessa análise, compreendemos, a partir de Kishimoto (2003, p.37), que “A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico [...]”. Entretanto, vale ressaltar que apenas o jogo em si não produzirá tais objetivos sem a mediação devida do professor sistematizando os conhecimentos e, que também deve estar preparado

para lidar e conciliar situações de frustrações e conflitos que possam ocorrer, (RAU, 2011).

Assim sendo, a prática lúdica do jogo em contexto escolar, propicia ao estudante o prazer do brincar e estímulos para que ele conheça e se reconheça como sujeito ativo, crítico e reflexivo, ciente de suas potencialidades e consciente na busca de novos conhecimentos e superações que possam promover e instigar a transformação de sua realidade e da sociedade.

De acordo com Moura (2003, p.79-80) “o jogo promove o desenvolvimento, porque está impregnado de aprendizagem. [...] permitem a compreensão do conjunto de conhecimentos veiculados socialmente, permitindo-lhes novos elementos para apreender os conhecimentos futuros”. Nesse contexto, o jogo pode ser um recurso poderoso para auxiliar no processo de alfabetização.

### **Metodologia**

A pesquisa em tela foi desenvolvida dentro de uma abordagem qualitativa a partir da pesquisa-ação, com a intenção de compreender o contexto escolar “[...] defendendo uma visão holística dos fenômenos, isto é, que leve em conta todos os componentes de uma situação em suas interações e influências recíprocas”. (ANDRÉ, 1995, p. 17). Desse modo, a experiência investigativa teve como lócus uma escola da Rede municipal da região metropolitana da cidade do Recife, em conjuntura de vulnerabilidade social.

Tendo em vista os objetivos do estudo, que versavam sobre: analisar práticas de leitura e escrita desenvolvidas pelos professores, na perspectiva da alfabetização e letramento utilizando a ludicidade como recurso pedagógico; Identificar as concepções de professores sobre a ludicidade, a alfabetização e letramento; Verificar as atividades lúdicas utilizadas na perspectiva do ensino e aprendizagem da alfabetização e letramento; Elaborar uma oficina lúdica com jogos de alfabetização. Foi realizada uma pesquisa bibliográfica e documental, associada com cinco observações participantes, em cada turma, seguidas de entrevistas semiestruturadas envolvendo duas professoras, uma do 1º ano e outra do 2º ano dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

De maneira objetiva, Oliveira (2003) aborda a importância da observação como a base da investigação científica; a entrevista, por indicar relação direta entre pesquisador e entrevistado, e o questionário “por fornecer subsídios reais do universo ou amostra pesquisada.” (p. 50).

Desta forma, os instrumentos utilizados para a concretização desta pesquisa foram: observações participantes; questionário que serviu de roteiro para as entrevistas com os

professores; a análise dos dados obtidos com base na interpretação dos resultados observados com apoio das contribuições teóricas de aporte documental.

Os dados levantados foram compreendidos a partir da análise de conteúdo, a fim de identificar através da inferência as condições de produção dos textos e o sentido que ressalta o conteúdo das comunicações, sendo assim, a análise de conteúdo pertence ao domínio de técnicas complementares que consistem na explicação e sistematização deste conteúdo (BARDIN, 2000).

### **Resultados e Discussão**

Os dados analisados tiveram como critério o cruzamento das informações expostas pelas docentes através da entrevista, de nossos acompanhamentos e observações nas salas de aulas, a análise dos documentos referentes á temática e o diálogo com os autores que serviram como base para nossa pesquisa.

De modo a resguardar o sigilo e a ética da investigação, as respondentes foram codificadas, sendo então: D1, para a professora do 1º ano, e D2, para a professora do 2º ano.

Iniciamos as entrevistas com o seguinte questionamento: Quais práticas de leitura e escrita você utiliza com os estudantes?

**D1:** “... as práticas de leitura... histórias infantis, é...texto, bilhete, receitas, é... parlendas, que mais pra te dizer?... é isso mesmo. Histórias infantis, parlendas, receitas.

**D2:** “Eu gosto muito de fazer reconto, é, a é, o conto e o reconto. Interpretação, eu sempre gosto de fazer ou com eles através de desenho, o que eles entenderam, né?!”

Apesar do registro feito pela respondente, durante nossas observações não presenciamos nenhuma das atividades citadas por D1. O que observamos foi a leitura de um trava-línguas realizada apenas pela professora, mas de maneira bem “tímida”. Também presenciamos atividades de pintura em cópias de desenhos que compunham algumas atividades, uma delas, era para que a criança colorisse as respostas de adivinhas lidas pela docente.

De acordo com Santos (2008) e Rau (2011), cabe aos professores promoverem e ampliarem o enriquecimento do cotidiano infantil através de contação de histórias, de construção de histórias coletivas e individuais estimulando novos leitores, contadores e escritores literários, assim como o uso de jogos e brincadeiras que favoreçam a convivência e estimulem a busca e a superação de novos desafios.

Nesse sentido, práticas de leitura e escrita são fundamentais e necessárias para que os estudantes possam se apropriar e ampliar seus conhecimentos em função do papel social da alfabetização e do letramento, e quando elas ocorrem de forma crítica, contextualizada e prazerosa, oferecem estímulos significativos para a descoberta dos saberes.

Nesse contexto, nas aulas de D2, ficou claro que o uso da leitura literária feita pela docente é uma prática apreciada por boa parte dos estudantes e observamos na sala de aula livros expostos em um varal, que podem ser lidos e folheados, mediante autorização da docente, geralmente próximo ao fim da aula, depois que eles concluem a transcrição da atividade de casa.

Um ambiente estimulante para a leitura e sua prática realizada pela docente, impulsiona os estudantes para certa “reprodução”, mesmo aqueles que ainda não se apropriaram da leitura, sentem prazer em manusear os livros, e isso ficou muito claro nas observações realizadas e até tentam contar a história de acordo com as imagens, realizando um relato individual.

De acordo com Maluf (2009, p. 21) atividade lúdica “é toda e qualquer animação que tem como intenção causar prazer e entretenimento em quem a pratica”. Compreendemos desta forma, que o ambiente foi intencionalmente organizado para proporcionar não apenas o estímulo, mas momentos de prazer pela leitura e assim entendemos que o lúdico está presente nesses momentos coletivos e individuais.

Durante as entrevistas, dentre nossas indagações, questionamos: Para você o que é ludicidade? Percebemos nas respostas das participantes que há associação da ludicidade com a brincadeira, a partir dos discursos abaixo:

**D1:** “... ludicidade... é aquela atividade que trabalha mais o lúdico, que para a criança chama mais atenção você trabalhando o lúdico, num é?! Porque muitas vezes eles acham até que é uma brincadeira.”

**D2:** “É você trabalhar com, a, é, as práticas deles mesmo, né?! As brincadeiras, não assim, aquelas brincadeiras sem objetivo. Pra eles é uma brincadeira, mas você tem um objetivo ali atrás daquela brincadeira. Mas eles não podem saber disso (risos).”

Durante as observações realizadas, percebemos que D1, especificamente, proporciona sempre que possível, atividades do livre brincar, acompanhando e intervindo quando necessário, para ajustar ou organizar de forma justa a brincadeira.

Nessa perspectiva, Rau (2011, p. 68) compreende que “a utilização do lúdico como recurso pedagógico não deve se esgotar em momentos direcionados apenas a brincadeiras, mas o brincar, planejado ou espontâneo [...]”.

Porém esse brincar, na escola, de acordo com as entrevistadas, não é sem objetivo, mas um brincar direcionado com uma finalidade específica.

Diante do exposto, baseando-nos entre o dito, o vivido e o percebido em sala de aula, podemos considerar que as docentes têm conhecimento do tema ludicidade, todavia o termo foi restrito apenas às brincadeiras com objetivos, desconsiderando seu reconhecimento como ciência.

De acordo com Santos (2008, p.14) “O lúdico é uma ciência nova que precisa ser estudada e vivenciada, mas a tendência dos profissionais é achar que sabem lidar com esta nova ferramenta porque um dia já brincaram.” Cabe então ao docente, buscar elementos teóricos para reforçar e aprimorar sua prática.

Dando continuidade às entrevistas indagamos: Qual sua concepção sobre alfabetização e letramento?

**D1:** “... a minha concepção, assim, ainda eu tenho muita dificuldade, porque assim, é o primeiro ano que eu trabalho alfabetização..., né?! Geralmente eu trabalho com os menores, com o Infantil, né?! Esse, assim, esse ano, que eu comecei com alfabetização, é, eu ainda acho assim, muita dificuldade porque falta, assim, um certo, como que eu diria, um certo apoio pra que a gente trabalhe a alfabetização nas escolas.”

**D2:** “... O letramento, a gente já nasce com ele, né?! Porque você... letramento é as práticas sociais que você tem durante toda a vida. É... o pessoal diz que alfabetizar é você saber ler. Não, não é só você saber ler, né?! Você saber, entender o porquê de cada coisa. Num é só a letra, num é só a leitura e sim entender o que tá se passando ao seu redor.”

Podemos perceber que D1 se limitou ao tratar a alfabetização e o letramento, associando-os apenas à sua experiência inicial no Ensino Fundamental I, e certamente a sua insegurança fica explícita em sua fala, todavia, essa “ausência” de concepção pode afetar sua prática, uma vez que não tendo conhecimento teórico sobre a alfabetização e letramento, pode também não estimular a construção do conhecimento aos estudantes de forma coerente e crítica. Mesmo que sua formação inicial não tenha fornecido subsídios para formular um conceito, entendemos que a troca entre pares e seu comprometimento, poderia inquietá-la a buscar aportes teóricos para orientar sua prática.

Ao iniciar sua fala sobre a questão, D2 relatou que o letramento já se nasce com ele, mas em seguida, fez uma correção e sintetizou de maneira coerente, atribuindo seu conceito às práticas sociais, que subentendemos se tratar de práticas sociais de leitura e escrita, entretanto, essa oscilação em conceito pode retratar que sua concepção ainda não está consolidada, o que pode, talvez, não proporcionar aos

estudantes práticas de leitura e escrita que permeiam na sociedade.

Em contrapartida, D2 apresentou uma concepção coerente e crítica, especificamente sobre a alfabetização. Partindo dessa exposição, consideramos que sua fala tem como apoio Soares (2017, p. 17-18), “a alfabetização é um processo de representação de fonemas em grafemas, e vice-versa, mas é também um processo de compreensão/expressão de significados por meio do código escrito”. Compreendendo a alfabetização como um processo de habilidades de leitura e escrita, mas também como o pensar e o refletir sobre o contexto em que se está inserido.

Para fundamentar teoricamente o letramento, buscamos subsídios em Soares (2014, p. 18) o "letramento é, pois, o resultado da ação de ensinar ou de aprender a ler e escrever: o estado ou a condição que adquire um grupo social ou um indivíduo como consequência de ter-se apropriado da escrita".

Com o intuito de obtermos, na fala das docentes, a compreensão e a importância que cada uma atribui ao uso de jogos no processo de alfabetização, questionamos: Qual a contribuição dos jogos no ensino e aprendizagem da alfabetização e letramento?

**D1:** “A contribuição... é de, de...é como é?! A contribuição é que a criança aprende muito através desses, desses jogos, né?! A contribuição, acredito que seja essa, né?! De mais aprendizado, mais e mais.”

**D2:** “Tem a questão das regras, né?! [...] Eu acho, principalmente aqueles jogos do CEEL, que você além de você ter aqueles objetivos, tem que lê as regras pra eles. Pra eles entenderem o que é que eles têm que fazer e não fazer por conta própria [...]”.

Na fala de D1, observamos que ela associa muito bem o uso do jogo como recurso eficaz para o aprendizado. Neste sentido, Kishimoto (2003, p. 37) traz que “A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento [...]”.

Durante nossas observações, percebemos o entusiasmo das crianças em relação ao bingo de letras, realizado pela professora, embora algumas crianças ainda sintam dificuldades em identificar o fonema de cada letra sorteada, existe uma cooperação dos colegas para auxiliá-las nesse processo de percepção, porém há uma forte ligação e apego das crianças com o objeto e não a parte fonológica.

Acompanhando a turma da D2, e em pequenas entrevistas que realizamos com a professora, identificamos que a utilização dos jogos para a alfabetização apresenta uma real aprendizagem, isso é de ciência da docente e algo que está em sua prática, pois ela compartilhou conosco que a turma do ano passado (2017) avançou de forma significativa e que a maioria dos estudantes, no início do segundo

semestre, já haviam se apropriado do sistema de escrita alfabético tendo os jogos como auxiliares nesse processo.

Assim, pode-se perceber que a contribuição de Moura (2003, p. 79-80) é observada e vivenciada de forma ativa, quando diz que: “o jogo promove o desenvolvimento, porque está impregnado de aprendizagem. [...] permitem a compreensão do conjunto de conhecimentos veiculados socialmente, permitindo-lhes novos elementos para apreender os conhecimentos futuros”.

Também, podemos acompanhar durante nossa observação, a participação ativa dos estudantes na organização de um dominó com figuras e nomes de animais que foi retirado dos seus livros didáticos e em seguida jogado em dupla. O interesse e entusiasmo da turma ficaram claramente explícitos.

O estudo revela que há certa discrepância entre o discurso e a prática desenvolvida pelos participantes da pesquisa, assim como ausência de práticas mais voltadas para apropriação da escrita e da leitura e o reconhecimento da ludicidade como uma ciência.

Sendo assim, durante as entrevistas obtivemos relatos que em relação às práticas de leitura realizadas pelas docentes, percebemos que a docente do 1º ano expandiu tais práticas para vários gêneros textuais, já a do 2º ano, restringiu-as entre o conto e o reconto, mas nas observações não vivenciamos nenhuma das práticas relatadas.

Com respeito à concepção de ludicidade ambas as docentes associaram o lúdico às brincadeiras com regras, porém a professora do 2º ano ampliou sua fala ao associar que a ludicidade é uma prática própria da criança, demonstrando sua visão que o lúdico é parte do universo infantil.

Ao se tratar da contribuição dos jogos para o ensino e aprendizagem da alfabetização e letramento, houve consenso por parte das professoras na compreensão de que o jogo contribui de forma significativa para a construção do conhecimento de forma ativa e participativa.

### **Considerações Finais**

Desta feita, os relatos e as observações nos oportunizaram a ampliação do nosso olhar em relação às práticas docentes e percebemos que a ludicidade está presente nas duas turmas analisadas, de maneira distinta, compreendemos, porém, que ela poderia ser mais articulada com práticas de leitura e escrita.

Convém ressaltar que nosso estudo não pode ser visto e tratado como algo generalizado por se tratar de uma amostragem pequena (duas docentes observadas), e por se

tratar de uma temática ainda recente, vale a pena ampliar as pesquisas acadêmicas, discussões e formações para que o processo de alfabetização e letramento torne-se algo desafiador e prazeroso para as crianças.

### Referências

ANDRÉ, Marli E. D. A. de. **Etnografia da prática escolar**. Campinas: Papyrus, 1995.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2000. 225 p.

DEMO, Pedro. **Educar pela pesquisa**. 4. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2000. (Coleção educação contemporânea).

\_\_\_\_\_. **O porvir: desafio das linguagens do século XXI**. [livro eletrônico]. Curitiba: InterSaberes, 2012. Séries Tecnologias Educacionais. 2 Mb. PDF. Disponível em: <<http://fafire.bv3.digitalpages.com.br/users/publications/9788582126875/pages/23>>. Acesso em: 23 jun. 2017.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. 26. ed. São Paulo: Cortez: Autores Associados, 1991. (Coleção polêmicas do nosso tempo, v. 4).

LUCKESI, Cipriano C. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. Coletânea Educação e Ludicidade – Ensaio 02, GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, 2002.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, T.M. (Org). **Jogo, brinquedo e a educação**. 7ª ed. São Paulo: Cortez, 2003.

\_\_\_\_\_. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 11 e.d. São Paulo: Cortez, 2008.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas**. 2 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

MARINHO, Hermínia R. B. et. al. **Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade**. 2. ed. Curitiba: Ibpex, 2007.

MOURA, Manoel O. A séria busca no jogo: do lúdico na matemática. In: KISHIMOTO, T.M. (Org). **Jogo, brinquedo e a educação**. 7ª ed. São Paulo: Cortez, 2003.

OLIVEIRA, Maria M. de. **Como fazer projetos, relatórios, monografias, dissertações e teses**. Recife: Edições Bagaço, 2003.

RAU, Maria C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. 2. ed. rev., atual e ampl. Curitiba: Ibpex, 2011. (Séries Dimensões da Educação).

RESENDE, Lucia M. G. de. Paradigma – Relações de poder – Projeto Politico-Pedagógico: dimensões indissociáveis do fazer educativo. In: VEIGA, Ilma Passos Alencastro. (org) **Projeto Politico-Pedagógico da Escola: uma construção possível**. 29ª ed. Campinas: SP, Papyrus, 2013.

SANTOS, Marli Pires dos. (Org.). **A Ludicidade como ciência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. 3 ed. 2ª reimp. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2014. 128p. Disponível em: <<http://fafire.bv3.digitalpages.com.br/users/publications/9788582179277/pages/18>>. Acesso: 17 jun. 2017

\_\_\_\_\_. **Alfabetização e Letramento**. 7. ed. São Paulo: Contexto, 2017. Disponível em:



<http://fafire.bv3.digitalpages.com.br/users/publications/9788572449854/pages/5> Acesso em 09 maio, 2018